



HAL
open science

La promesse d'un dénouement : énigmes, quêtes et voyages dans le temps dans les séries télévisées de science-fiction contemporaines

Florent Favard

► To cite this version:

Florent Favard. La promesse d'un dénouement : énigmes, quêtes et voyages dans le temps dans les séries télévisées de science-fiction contemporaines. Art et histoire de l'art. Université Michel de Montaigne - Bordeaux III, 2015. Français. NNT : 2015BOR30045 . tel-01301614

HAL Id: tel-01301614

<https://theses.hal.science/tel-01301614>

Submitted on 12 Apr 2016

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Université Bordeaux Montaigne

École Doctorale Montaigne Humanités (ED 480)

THÈSE DE DOCTORAT EN ARTS

Option « Études cinématographiques et audiovisuelles »

La promesse d'un dénouement

Énigmes, quêtes et voyages dans le temps dans les séries télévisées de science-fiction contemporaines

Présentée et soutenue publiquement le 06 novembre 2015 par

Florent FAVARD

Sous la direction de Pierre Beylot

Membres du jury

Pierre BEYLOT, Professeur des Universités, Université Bordeaux Montaigne

Sarah HATCHUEL, Professeure des Universités, Université du Havre

Éric MAIGRET, Professeur des Universités, Université Sorbonne Nouvelle Paris 3

Geneviève SELLIER, Professeure des Universités, Université Bordeaux Montaigne

Guillaume SOULEZ, Professeur des Universités, Université Sorbonne Nouvelle Paris 3

*Par respect de la propriété intellectuelle, les photogrammes ont été floutés
Pour tous renseignements concernant les extraits analysés,
contacter l'auteur*

*It only ends once.
Anything that happens before that is just progress.*

Jacob – The Incident, Part 1 (S05E16) – Lost

Remerciements

Je tiens à remercier en premier lieu Pierre Beylot, qui a dirigé ce travail avec attention. Son soutien constant, sa confiance, et ses conseils avisés, sur le fond comme sur la forme, ont été déterminants, et ce, depuis la direction du mémoire qui a précédé cette thèse. Ses cours de licence et de master, qui soulignaient « *l'audiovisuel* » dans la mention « Cinéma et audiovisuel », sont le terreau des recherches présentées ici.

Je remercie également Sarah Hatchuel, Éric Maigret, Geneviève Sellier et Guillaume Soulez, qui ont accepté de lire et discuter ce travail en me faisant l'honneur de compter parmi le jury de soutenance.

Ce travail n'aurait pas vu le jour sans le soutien logistique et financier de l'Université Bordeaux Montaigne, l'école doctorale Montaigne Humanités, et le laboratoire Médiation, Information, Communication, Art ; ces structures m'ont permis de mener un doctorat dans les meilleures conditions possibles.

Je remercie l'équipe pédagogique de la section « Cinéma et audiovisuel », notamment (pour qui ne serait pas déjà cité.e) Camille Gendreault, Gwénaëlle Le Gras, Clément Puget, pour leurs conseils et leur disponibilité ; ainsi que les doctorant.e.s de la section avec qui j'ai pu partager cette aventure qu'est la thèse – je salue entre autres Régis Arnaud, Arnaud Cassam-Chenai, Camille Dupuy et Jules Sandeau.

Cette thèse ne serait pas non plus ce qu'elle est aujourd'hui sans l'appui du groupe d'études GUEST-Normandie, dont le support financier et logistique, et la richesse des échanges, au fil des journées d'études et des colloques, m'ont donné l'occasion d'approfondir mes recherches dans un environnement stimulant. Je suis très reconnaissant envers tou.te.s les membres de GUEST pour leur accueil et leurs conseils, et notamment (pour qui ne serait pas déjà cité.e) envers Medhi Achouche, Donna Andréolle, Marjolaine Boutet, Florence Cabaret, Cécile Carayol, Anne Crémieux, Ariane Hudelet, Monica Michlin, Penny Starfield, Shannon Wells-Lassagne, et *last but not least*, Sylvaine Bataille, responsable scientifique du groupe d'études.

De même, j'aimerais remercier le CERLI et Stella Incognita pour leur accueil.

Je remercie chaleureusement Mélanie Bourdaa pour ses nombreux conseils et son soutien, ainsi que Danièle André, Laetitia Biscarrat, François-Ronan Dubois, Delphine Lemonnier, Marie Maillos, Isabelle Périer, David Peyron, Thomas Pillard, avec qui j'ai pu, entre autres, échanger sur le *pendant* et l'*après* de la thèse.

En ce qui concerne plus précisément la recherche en train de se faire sur la narratologie des séries télévisées, je suis infiniment reconnaissant à Hélène Bréda et Vladimir Lifschutz d'avoir bien voulu partager les résultats de leurs propres thèses de doctorat, lesquelles seront soutenues en même temps que celle-ci. Le présent travail a également une dette importante envers Claire Cornillon, pour son appui constant comme pour nos échanges sur la complexité narrative et la science-fiction.

Je n'oublie pas non plus les étudiant.e.s de Licence « Cinéma et audiovisuel » de l'Université Bordeaux Montaigne, avec qui j'ai pu échanger durant quatre ans sur le récit audiovisuel : parfois, c'est aussi l'enseignant qui apprend.

Il me faut adresser mes plus vifs remerciements aux relecteur.ice.s du présent travail, aussi me permettrai-je ici de répéter quelques noms : Donna Andréolle, Claire Cornillon, Vladimir Lifschutz, pour leurs retours sur le fond théorique et méthodologique ; Julie Ambal et Aurélien Ramos pour les corrections de forme, et leur chasse éperdue de la moindre coquille et des nombreuses phrases-fleuves.

Je remercie également mes amis, Corentin Calvez, Florent Dequet, Jean-Christian Dubois, Stéphanie Sharp, dont le soutien n'a pas été que moral, mais aussi technique et même logistique, lorsqu'il s'agissait de m'héberger et me conduire à la gare aux premières lueurs de l'aube pour participer à tel colloque ou journée d'études.

Merci à ma famille, mes parents et mon frère, mais également à la famille Ambal : votre soutien et votre compréhension ont beaucoup compté durant ces années.

Merci, enfin, à Julie Ambal, dont la présence, le soutien, la patience, jusque dans les moments de doute et au lendemain des nuits blanches, ont été ma *constante*.

Table des matières

Remerciements	5
Table des matières	7
Avertissement : spoilers !	11
Introduction	13
I. « A Novel for television » : Unité narrative des séries télévisées	63
I.1. Une (im)possible unité	65
I.1.1. Penser l'unité narrative des fictions progressives.....	65
I.1.1.1. Le roman télévisuel.....	66
I.1.1.2. La causalité régressive : une utilité à relativiser	69
I.1.1.3. Écriture des fictions progressives	75
I.1.2. Anticiper à la télévision	81
I.1.2.1. Rêves et prophéties à potentiel proleptique	82
I.1.2.2. Le cas de <i>Lost</i>	87
I.1.3. Annoncer un plan, une intention : grandes espérances artistiques, réalité économique	91
I.2. La notion de mythologie	101
I.2.1. Une mythologie aux frontières du réel	104
I.2.2. Hybridité épisodique/feuilletonnant et <i>mythalone</i>	107
I.2.2.1. La mythologie comme distinction	107
I.2.2.2. Le <i>mythalone</i>	110
I.2.2.3. Résonance des <i>mythalones</i>	112
I.2.3. La mythologie au-delà de l'épisode	116
I.2.3.1. Mythologie et transmédialité : saturation du monde fictionnel	116
I.2.3.2. Mythologie et transmédialité : saturation de l'intrigue	119
I.2.3.3. Mythologie et canon.....	124
I.2.3.4. Mythologie et continuité	127
I.2.3.5. Mythologie, texture et incomplétudes manifestes	129
I.2.4. Un exemple de mythologie : <i>Gravity Falls</i>	132
I.2.5. La mythologie : vers une définition.....	142
I.3. Babylon 5 : « Light years ahead of anything else on television »	145
I.3.1. Temporalité et structure du monde fictionnel.....	146
I.3.1.1. Temps	146
I.3.1.2. Monde	150
I.3.2. Visualiser l'intrigue macroscopique : la densité narrative (première partie)	155

I.3.2.1.	La Méthode d'Örnebring	155
I.3.2.2.	Hiérarchie des questions formulées par le récit	156
I.3.2.3.	Distinguer les questions formulées et les éléments non problématisés par le récit	161
I.3.2.4.	Relever les mécanismes narratifs : une meilleure compréhension du récit	164
I.3.2.5.	Conflits courts, reformulation des questions, densité, diffusion initiale	166
I.3.3.	Structure des saisons : <i>Babylon 5</i>	167
I.3.3.1.	Le téléfilm pilote <i>The Gathering</i> (S00E00)	167
I.3.3.2.	Saison 1 (<i>Signs and Portents</i>) : usages effectif et furtif des arcs narratifs	170
I.3.3.3.	Saison 2 (<i>The Coming of Shadows</i>) : délimiter les arcs narratifs romantiques	176
I.3.3.4.	Saison 3 (<i>Point of No Return</i>) : <i>sublime narratif</i> et reconfiguration	181
I.3.3.5.	Saison 4 (<i>No Surrender, No Retreat</i>) : clôture de questions majeures, valeur des questions intermédiaires	183
I.3.3.6.	Saison 5 (<i>Wheel of Fire</i>) : reprise d'élan, dénouement	185
I.3.4.	Unité narrative de <i>Babylon 5</i>	186
I.3.4.1.	Échos, anticipations, connexions	187
I.3.4.2.	Narration holographique, progression/compréhension, épisodes récapitulatifs	196
I.3.5.	Une unité construite progressivement	205
I.3.5.1.	L'épineux problème de l'analyse génétique des séries télévisées	205
I.3.5.2.	Les issues de secours biographiques	209
I.3.5.3.	La reconfiguration des saisons 4 et 5	216
I.3.5.4.	Londo et G'Kar : dénouement biographique	219
I.3.6.	« <i>And they have a plan</i> » : promesse de dénouement et improvisation	224

II. « *Truth takes time* » : Promesse de dénouement et esthétique du temps233

II.1. La promesse d'un dénouement237

II.1.1.	Rythme : questions itératives, questions progressives	239
II.1.1.1.	Le cadre narratif	239
II.1.1.2.	« Séries de la quête » et questions itératives	241
II.1.1.3.	Questions progressives	247
II.1.1.4.	Hybridité des dimensions itératives et progressives	250
II.1.2.	Impact : questions biographiques, questions cosmographiques, fils rouges matriciels	254
II.1.2.1.	Questions d'ordre biographique	254
II.1.2.2.	Questions d'ordre cosmographique	259
II.1.2.3.	Fils rouges matriciels	270
II.1.3.	Visualiser l'intrigue macroscopique : le rythme et la nature des questions (seconde partie) ...	273
II.1.4.	Faire la promesse sur le long terme : du pilote au vrai nord	274
II.1.4.1.	Du point A au point B : la quête, le mouvement	275
II.1.4.2.	L'énigme et le terrier du lapin blanc	282
II.1.4.3.	La promesse non linéaire	289
II.1.4.4.	Mythologie furtive	296

II.1.4.5.	« Trouver son vrai nord », entre intentions esthétiques et conditions de production	299
II.2.	Le milieu sans fin.....	307
II.2.1.	Le syndrome du parapluie jaune.....	309
II.2.1.1.	Le « signifiant mythologique » et la construction prospective du symbolisme.....	313
II.2.1.2.	Rythme et monotonie.....	318
II.2.1.3.	Quand le récit digresse : épisodes « de remplissage »	324
II.2.2.	Assumer le milieu sans fin : fausses pistes, immanence, basculement	329
II.2.2.1.	De l'art du mensonge et de la frustration	329
II.2.2.2.	Immanence, imminence, entropie	336
II.2.2.3.	Le point de bascule du <i>sōzu</i> et le « mouvement »	344
II.3.	Non-linéarités	349
II.3.1.	Non-linéarité du récit : analepses, prolepses.....	352
II.3.1.1.	La non linéarité comme effet de surprise dans <i>Lost</i>	352
II.3.1.2.	Une structure narrative qui se mord la queue	355
II.3.1.3.	La saison 6 et la « dénarration » de <i>Lost</i>	359
II.3.1.4.	L'Histoire comme espace infini dans <i>Babylon 5</i>	364
II.3.1.5.	Les ellipses de <i>Battlestar Galactica</i>	367
II.3.2.	Non-linéarité de l'histoire : voyage dans le temps.....	370
II.3.2.1.	Une causalité bouleversée.....	372
II.3.2.2.	Réécrire, ne pas réécrire, telle est la question	375
II.3.2.3.	Retrouver l'émotion dans le temps	379
II.3.3.	Continuité et complétude rétroactives	383
II.4.	« <i>It was all the dog's dream</i> » : milieu « non-infini », conclusion.....	393
II.4.1.	Effondrement et dislocation de la structure narrative	395
II.4.1.1.	Deux phénomènes compatibles	396
II.4.1.2.	L'effondrement dans <i>Battlestar Galactica</i> : quand la quête part à vau-l'eau	399
II.4.1.3.	Quand l'effondrement cède le pas à la dislocation	404
II.4.2.	Boucler la boucle : les épisodes finaux.....	407
II.4.2.1.	Le tournant rétrospectif	408
II.4.2.2.	Le tournant réflexif	415
II.4.2.3.	Dénouer ou ne pas dénouer : le scénariste Damon Lindelof face au <i>fandom</i> de <i>Lost</i>	419
III.	« <i>An Enemy of Fate</i> » : Des illusions du dénouement	427
III.1.	« <i>You like to play games, John?</i> » : la série comme jeu de pistes narratif.....	435
III.1.1.	Un terrain de jeu transmédiatique.....	437
III.1.1.1.	<i>Alternate reality games</i> : « réalité cassée », théories défaites, canonicité problématique 439	
III.1.1.2.	Jeux vidéo : une insertion difficile	453
III.1.1.3.	Intelligence collective et encyclopédies fluides.....	462

III.1.1.4.	Paratextes conclusifs et explicatifs	470
III.1.2.	Voir le <i>Pattern</i> : narration holographique et thème du jeu.....	475
III.1.2.1.	Le tableau récapitulatif.....	477
III.1.2.2.	La mise en abyme du jeu : l'exemple de <i>Lost</i>	491
III.1.2.3.	Le récit face à l'intelligence collective : un exemple de théorisation de fans.....	497
III.1.2.4.	Apophénies et lecture conspirationniste.....	503
III.1.2.5.	<i>Mastermind</i> et boîte mystère.....	511
III.2.	« It's the characters, stupid ».....	521
III.2.1.	Des lectures traditionnellement genrées remises en question.....	522
III.2.2.	Les personnages ont-ils droit à un dénouement ?	526
III.2.2.1.	Comment s'écrit progressivement le personnage.....	526
III.2.2.2.	Développements biographiques et matrice	531
III.2.2.3.	Une dichotomie biographique/cosmographique perçue par les spectateur.ice.s de <i>Lost</i>	535
III.2.3.	La réception du dénouement de <i>Fringe</i> : le monde fictionnel au service des personnages .	541
III.2.3.1.	Tumblr : <i>fandoms</i> et .gif animés	541
III.2.3.2.	Lecture en progression/compréhension : scènes et personnages phares, réactions immédiates	546
III.2.3.3.	Tulipes blanches et « lettre d'amour aux fans » : herméneutique du dénouement	551
III.2.3.4.	Résonance et dynamique des dimensions biographiques et cosmographiques	563
III.3.	La reformulation d'une tendance : intrigue ouverte, monde maîtrisé.....	567
III.3.1.	Les échecs des « clones de <i>Lost</i> ».....	568
III.3.1.1.	<i>Flashforward</i> et <i>The Event</i> : le récit non linéaire devenu systématique.....	569
III.3.1.2.	<i>Alcatraz</i> et <i>Undercovers</i> : la boîte plus si mystérieuse de J. J. Abrams.....	577
III.3.2.	La promesse d'une immersion et d'une montée des enjeux	583
III.3.2.1.	<i>Continuum</i> : subvertir la promesse de dénouement	584
III.3.2.2.	<i>Person of Interest</i> : le renouveau de la science-fiction... sur le <i>network</i> CBS	589
III.3.2.3.	<i>Sense8</i> : Netflix et la rupture économique et narrative avec les <i>networks</i>	602
	<i>Sleeping in Light</i>	613
	<i>Bibliographie</i>	619
IV.	<i>Annexe 1 – Lexique</i>	639
V.	<i>Annexe 2 – Diagrammes narratifs</i>.....	647
VI.	<i>Annexe 3 – Traduction des dialogues</i>	683

Avertissement : *spoilers* !

Au cours de cette thèse, afin d'analyser la progression et le dénouement des séries étudiées, *je ne pourrai faire autrement que de révéler des éléments clés de l'intrigue*. En des termes plus connus des sériephiles : de divulguer des *spoilers*, ou, comme le propose adroitement l'Office Québécois de la langue française, des « divulgâcheurs ». Ces révélations sont susceptibles de gâcher la surprise pour qui ne connaîtrait pas l'œuvre et souhaiterait la visionner sans connaître le déroulement de l'intrigue.

Le *spoiler* est un élément problématique dans l'étude des séries télévisées, de même qu'il est constitutif de la réception de ces objets par le public. Comme l'explique Matt Hills, « bien que les universitaires [qui travaillent sur les séries télévisées] soient conscients du problème représenté par les *spoilers*, puisqu'ils sont eux-mêmes fans, la recherche est généralement produite sans se soucier de gâcher la surprise des épisodes analysés¹ ». Bien sûr, protéger le plaisir du premier visionnage n'est pas la mission première des études portant sur les séries télévisées, qui doivent se confronter au texte² dans son ensemble.

Cependant, j'ai eu l'occasion de constater, parmi mes collègues, des divergences d'opinions à ce propos. Ouvrant le colloque *Télé en séries* à Montréal, le 22 mai 2014, Martin Winckler divulgâcha, à dessein, la mort d'un personnage majeur dans un des derniers épisodes de *The Good Wife* (CBS, 2009-présent) alors diffusés ; et ce afin de prouver, s'il le fallait encore, l'impact que ces intrigues au long cours ont sur nous. Les réactions partagées

¹ Voir HILLS, Matt, *Triumph of a Time Lord*, 2010, p. 9.

² J'utilise « texte » dans un sens plus large que ne l'utilisait la narratologie classique, confrontée principalement à des textes littéraires. Le « texte » désigne ici la série télévisée, ce qui permet de réemployer notamment la typologie de la transtextualité établie par Gérard Genette. À la suite de Jonathan Gray (lui-même s'appuyant sur Julia Kristeva), il faut toutefois relever que la relation entre « texte » et, ici, « série télévisée », n'est pas une stricte équivalence : le « texte » est « une entité contingente » qui prend en compte la malléabilité d'une œuvre, laquelle peut être reconstruite, réinterprétée, prolongée, ... Voir GRAY, Jonathan, *Show Sold Separately*, 2010, p. 7.

de l'assemblée, entre le rire complice et l'effroi, la colère, me poussent aujourd'hui à écrire le présent avertissement.

Proférant en certains endroits de ce travail des « divulgâcheurs » portant sur le dénouement de séries télévisées et de cycles littéraires, je relèguerai dès que possible en note de bas de page tout *spoiler* majeur ne concernant pas directement les séries du corpus principal (*Babylon 5*, *Battlestar Galactica*, *Lost*, *Doctor Who*, *Fringe*) et secondaire (notamment *How I Met Your Mother*, *The X-Files*, ...). Ces notes seront précédées de la mention « *spoiler* ».

Introduction

À sa sortie d'une prison militaire, Desmond Hume récupère ses effets personnels. Le gardien énumère la liste des objets : des clés, une montre ; une photographie le représentant accompagné d'une jeune femme, sur laquelle l'ex-détenu s'attarde. Un dernier objet étonne le gardien : un livre de Charles Dickens, *Our Mutual Friend*¹. Il lui demande² :

GARDIEN – Why didn't you bring that inside?

DESMOND – To avoid temptation, brother. I've read everything Mister Charles Dickens has ever written. Every wonderful word. Every book, except this one. I'm saving it. So it will be the last thing I ever read before I die.

GARDIEN – Nice idea. As long as you know when you're gonna die¹.

Le gardien tamponne ensuite le formulaire de sortie de Desmond, lui signifiant qu'il est définitivement exclu de l'armée écossaise pour manquement à l'honneur, et lui conseille « d'apprécier son fichu bouquin » (« *Enjoy your sodding book* »). Personnage antipathique et anecdotique, le gardien n'en a pas moins raison : malgré la beauté de l'idée, comment Desmond pourrait-il savoir quand lire *Our Mutual Friend*, s'il ne sait pas *quand* il mourra ? La question trouve une réponse terrible lorsque, quelques années plus tard, Desmond se retrouve échoué sur une île, sans plus aucun espoir de jamais retrouver Pénélope, la femme sur la photographie. Déterminé à mettre fin à ses jours, il ouvre enfin le livre de Dickens... qui révèle une lettre à son intention.

¹ *L'Ami commun*, publié en France par Hachette en 1885.

² Les transcriptions en version originale et version française (lesquelles sont disponibles en Annexe 3) sont issues des dialogues et/ou des sous-titres. À la lecture de cette traduction, on comprendra, je l'espère, que le texte original soit mis en avant dans le reste de cette thèse, pour son rythme et sa couleur, le respect des intentions des scénaristes, et, parfois, son importance lorsque des jeux de mots sont employés. Autant que faire se peut, les dialogues originaux seront traduits en se basant sur les sous-titres et doublages mis à disposition dans les éditions DVD/Blu-Ray francophones.

Mais je reviendrai ultérieurement sur le contenu de cette lettre.

L'idée même de connaître le moment exact de sa mort peut paraître étrange, à moins de circonstances exceptionnelles. Nous vivons tantôt en improvisant, tantôt en planifiant notre existence, mais toujours sans savoir si demain nous exploserons en manipulant de la dynamite extraite d'un navire échoué dans la jungle, ou si nous vivrons pendant des millénaires, à l'image du gardien de l'île mystérieuse sur laquelle Desmond se retrouve prisonnier. Le manque de maîtrise sur notre propre destin est l'un des thèmes phares de la série télévisée américaine *Lost* (ABC, 2004-2010¹). Les personnages y sont, tout comme nous, incapables de prévoir avec exactitude les conséquences à long terme, sur leurs vies et celles des autres, de la plus petite action.

Le public, qui les regarde sur un écran, n'est guère plus avancé, même si les quelques aperçus du futur esquissés par le récit (les *flashforwards*, opposés aux *flashbacks*), donnent une idée du destin de certains personnages. Ainsi, la fin de la saison 4 anticipe-t-elle la mort du personnage emblématique de John Locke dans un futur proche, une mort qui n'interviendra, dans le « présent » de la narration², que durant la saison 5. Cependant, *Lost* se distingue sur un point particulier : au terme de sa troisième saison, elle fut renouvelée pour trois saisons supplémentaires – pas une de plus. Si l'issue de l'histoire restait incertaine, le récit possédait dès lors un cadre temporel défini³, laissant ainsi savoir quand (à défaut de comment) la quête de sens des personnages piégés sur l'Île mystérieuse allait se terminer. Chose encore rare à la télévision, une série pointait du doigt, avec une avance confortable, la date de son dénouement. Le moment précis où elle entamerait la lecture de *Our Mutual Friend*.

¹ Lors de leur première mention, la chaîne et la période de première diffusion des séries seront précisées (« présent » indique une production encore en cours à l'heure de l'écriture) ; œuvres collectives, les séries sont souvent difficilement réductibles à un.e seule.e auteur.e, aussi ai-je choisi de ne pas les attribuer à un.e créateur.ice en particulier.

² Le présent de la narration est ce « degré zéro plus hypothétique que réel » (je paraphrase Gérard Genette) dans lequel histoire et récit sont synchrones. Dans *Lost*, un récit qui motive beaucoup d'anachronies, le « présent de la narration » est une notion très floue – notamment durant sa saison 5 – mais la saison 4 reste suffisamment claire quant à ce qui constitue un flashforward et un flashback, en les définissant par rapport à un « présent » (les personnages piégés sur l'Île). Voir GENETTE, Gérard, *Discours du récit*, 1972, 1983 (2007), p. 24 (les références complètes sont disponibles dans la bibliographie ; elles ne seront citées en note de bas de page que si l'ouvrage n'est pas présent dans la bibliographie et est mentionné à titre purement informatif).

³ Je conserverai pour le moment une distinction générale entre histoire (ce qui est raconté, le *contenu*) et récit (comment cela est raconté, le *contenant*), la narration étant « l'acte narratif producteur [du récit] ». J'aurai ultérieurement l'occasion de me référer à des typologies plus fragmentées. Voir par exemple GENETTE, *op. cit.*, pp. 15, 297.

Cette thèse a pour but d'explorer la façon dont des séries comme *Lost* sont parvenues, dans les années 1990, 2000 et 2010, à structurer leur narration autour de questions majeures qui ont conditionné leur clôture narrative¹. C'est-à-dire, à faire, dès leurs premiers épisodes, la *promesse d'un dénouement*^{*2}, en introduisant un nœud narratif – un déséquilibre, un conflit, une énigme, une quête, ... – appelant un dénouement – un équilibre, un accord, une réponse, un accomplissement – au terme d'un long développement.

L'idée qu'un nœud narratif (par exemple, le crash d'un avion sur une île déserte) conditionne un dénouement (par exemple, le retour à la civilisation), peut paraître évidente. Elle l'est moins à la télévision, où une série tentant de répliquer cette structure peut être annulée du jour au lendemain, en plein « milieu » de la narration, faute d'audience ou de financement. Pourtant, à l'image de Desmond Hume, convaincu qu'il lirait *Our Mutual Friend* à l'heure de sa mort dans *Live Together, Die Alone* (S02E23&24³), les fictions télévisuelles étudiées ici ont fait le pari qu'elles parviendraient à structurer une intrigue sur le long terme, évitant les impasses narratives, donnant l'impression d'une complétude, pour maximiser l'impact de leur dénouement, théoriquement impossible à dater. Ces séries ont ainsi construit une intrigue sur le long terme marquée par une *configuration téléologique*^{*}, dont la définition sera l'un des enjeux de cette étude, et qui est « composée essentiellement d'un nœud et d'un dénouement – et [marquée par] une tension⁴. » C'est-à-dire que l'interprète du récit, son ou sa destinataire (ici, le spectateur, la spectatrice⁵) « ressent et pressent » trois phases fondamentales qui « visent successivement à [l']intriguer [...] par le biais d'un *nœud* suscitant des interrogations marquées, à entretenir une attente orientée vers un dénouement incertain en *retardant* stratégiquement la survenue de ce dernier, et à *dénouer* les fils de l'intrigue dans la phase finale⁶. » Ou, comme le résume Raphaël Baroni, [?] -> [...] -> [!]⁷. Ce

¹ CARROLL, Noël, « Narrative Closure », 2007.

² Les termes qui, lors de leur première apparition, sont suivis d'un astérisque, font l'objet d'une entrée dans le lexique de l'Annexe 1.

³ J'ai choisi d'utiliser le format S00E00 (saison 00, épisode 00), qui a le mérite de se démarquer visuellement dans le corps de texte, d'être intuitif et largement utilisé par les communautés sériephiles. Le problème de formulations comme 0.00 ou 000 (par exemple, 1.23 ou 123 pour l'épisode 23 de la saison 1) est qu'elles sont parfois trop proches des numéros de production des épisodes (voire d'un nombre décimal), là où S00E00 me semble plus insister sur l'ordre de diffusion (les épisodes d'une série ne sont pas toujours produits dans l'ordre dans lequel ils sont diffusés). S00E00 a aussi son avantage pour évoquer des saisons comprenant plus de 100 épisodes (évitant la confusion d'un 1.123 qui évoque le nombre 1123), et pour marquer les épisodes « spéciaux » diffusés en complément de la saison, en utilisant la formule dérivée S00X00. Le caractère « & » marque des ensembles d'épisodes formant un tout, ici un final de saison en deux parties.

⁴ BARONI, Raphaël, *La Tension narrative*, 2007, pp. 51-52.

⁵ Dans la suite du présent travail, les termes comme spectateur.ice seront doublement genrés pour éviter autant que faire se peut le masculin universel. Lorsque l'usage du singulier s'imposera, le féminin universel sera employé, sauf s'il s'agit d'un terme spécifique employé dans une fiction, d'une traduction ou d'une citation.

⁶ BARONI, *op. cit.*, pp. 138-139.

⁷ *Ibid.*, p. 139.

faisant, ces séries n'ont pas fait que proposer des micro-récits récurrents (les épisodes), mais se sont comportées comme un récit à l'échelle maximale.

L'idée même qu'une série télévisée, dans sa globalité, puisse être considérée comme un récit à part entière – « une représentation séquentielle d'événements séquentiels, fictionnels ou autres, dans n'importe quel média¹ » – n'est pas encore systématiquement exploitée, notamment par la recherche française. Pourtant, la tendance marquée par le corpus exploré au cours de ce travail permet de mieux comprendre le potentiel narratif des séries télévisées contemporaines : celui de structurer une intrigue *macroscopique*, c'est-à-dire, une intrigue qui dépasse l'échelle, *microscopique*, du seul épisode.

Un processus qui ne va pas de soi, puisque :

Dans la série feuilletonnante contemporaine, l'épisode, la saison et la série fonctionnent, esthétiquement, comme des unités (une poupée gigogne d'épisodes dans des saisons dans une série), dont les objectifs ne sont pas nécessairement harmonieux et peuvent même entrer en conflit².

Il ne sera pas question ici de valoriser les séries qui font la promesse explicite d'un dénouement, pas plus que celles qui parviennent à mobiliser plus largement une *intrigue macroscopique ouverte** (qui ne se dirige pas vers un dénouement explicite qui l'obligerait à se conclure en impactant le récit de façon drastique), au prétexte qu'elles seraient de « meilleures séries ». En termes de réception critique, les séries étudiées ici ont d'ailleurs reçu un accueil généralement très polarisé, parfois en demi-teinte, justement parce qu'elles ont poussé une logique narrative particulière dans ses retranchements. Pour mieux faire valoir leur unité aristotélicienne, elles ont cherché à se comporter comme des formes narratives closes (les romans, les films), à mimer à l'excès des structures narratives dont le début, le milieu et la fin sont conçus avant la diffusion, là où les séries télévisées sont par essence des « œuvres en progrès³ », écrites en flux tendu en même temps qu'elles sont diffusées, dans l'incertitude du renouvellement ou de l'annulation, composant avec les aléas imprévisibles de la production et de l'écriture sur plusieurs années.

L'objectif est d'étudier ce corpus restreint de séries opérant une promesse de dénouement, leur structure téléologique, leur projet esthétique, leurs réussites, leurs échecs,

¹ KAFALLENOS, Emma, *Narrative Causalities*, 2006, pp. 15, 24 (sauf mention contraire, toutes les traductions de textes académiques, de critiques et d'interviews sont les miennes) ; une définition « évidente » dont Genette pointait déjà, en 1966, les limites, et qui reste aujourd'hui sujette à débat (voir GENETTE, Gérard, « Frontières du récit », 1966 (1981), p. 158).

² Poland parle de « *meaningful aesthetic wholes* », que je choisis de traduire par « unité esthétique ». POLAND, Matthew, « Full of Wholes », 2014, p. 79.

³ WINCKLER, Martin, *Les Miroirs de la vie*, 2002, pp. 52-53.

pour ainsi, par ricochet, mettre au jour des mécanismes fondamentaux qui se trouvent être à l'œuvre, sous de multiples variations, dans la grande majorité des séries télévisées contemporaines.

C'est montrer, je l'espère, que la série *peut être un récit*.

Qu'est-ce qu'un récit ?

Il faut tout d'abord préciser que j'utilise « récit » dans son « sens restreint », c'est-à-dire en le différenciant de l'histoire dont il est l'énoncé¹. Malgré cette précision depuis longtemps acquise à la narratologie, l'étude du récit au sens large², la question ci-dessus possède une réponse à la fois évidente et extrêmement complexe. Évidente parce que l'immense majorité d'entre nous possède une idée suffisamment fonctionnelle de ce qu'est un récit pour les *identifier* avec une grande certitude. Extrêmement complexe parce que lorsqu'il s'agit de *définir* le récit, il n'existe encore à ce jour aucune définition qui ne satisfasse l'intégralité des narratologues. Suivant un lieu commun de ce champ de recherche, nous savons différencier une courte nouvelle d'une recette de cuisine, identifiant la première comme un récit, la seconde comme une suite d'instructions ; mais ce qui distingue un récit est encore sujet à débat.

La nécessité même d'une définition a notamment été l'objet d'un échange entre David Rudrum et Marie-Laure Ryan entre 2005 et 2006, dans les pages de la revue *Narrative*. En l'essence, Rudrum pointe du doigt le fait que les définitions contemporaines (poststructuralistes) du récit s'appuient sur la notion de représentation en la considérant comme une « constante méthodologique³ ». Pour Rudrum, le fait qu'un récit *représente* une suite d'actions⁴ est un constat intuitif mais loin d'être suffisant, pas plus que ne l'est la notion, aujourd'hui controversée, de *narrativité*⁵. Comparant un *comic strip* de *Calvin et Hobbes* (Bill

¹ GENETTE, Gérard, *Discours du récit*, 1972, 1983 (2007), p. 15.

² Pierre Beylot, à la suite d'André Gaudreault, rappelle l'existence – et propose d'aller au-delà – des deux branches que sont la « narratologie de contenu » (qui porte plutôt sur l'histoire) et la « narratologie de l'expression » (qui porte davantage sur le récit comme « discours racontant », et sur les spécificités de ce discours). J'aurai l'occasion, plus loin, de situer la position de ce travail au sein des narratologies contemporaines, et je renvoie par exemple au bilan des débats sur la narrativité dans le cadre du récit audiovisuel, dans le premier chapitre de BEYLOT, Pierre, *Le Récit audiovisuel*, 2005.

³ Je cite ici la première des quatre étapes du débat : RUDRUM, David, « From Narrative Representation to Narrative Use: Towards the Limits of Definition », *Narrative*, vol. 13, n°2, mai 2005, p. 196.

⁴ Dans son article, Rudrum parle d'événements, d'*events*, mais je préfère, dans ce cas précis, traduire par « actions », l'événement pouvant être assimilé en français à une suite d'actions, et ayant intuitivement une dimension que n'ont pas les plus simples actions auxquelles se réfère Rudrum dans ses exemples.

⁵ Le terme « narrativité » est sujet à débat, car sa définition est très fluide suivant qui l'utilise. Le présent travail ne s'aventure pas sur ce terrain, et conserve la définition générale que suggère la terminaison en -ité ; la narrativité est le fait d'être narratif (à ne pas confondre à la fictionnalité, notion plus restreinte qui ne s'applique pas aux récits tirés de faits réels). Voir à ce propos PIER, John, GARCÍA LANDA, José Ángel, *Theorizing Narrativity*, Berlin, New York, Walter de Gruyter, coll. « Narratologia », 2008, notamment PRINCE, Gerald,

Watterson, 1985-1995) et le schéma de montage d'une maquette d'avion, il explique que sans leur contexte de lecture, ou placés dans un contexte différent, la bande dessinée pourrait très bien être perçue comme une suite d'instructions, et le schéma de montage, comme le récit d'une action particulière ; en somme, Rudrum avance que le récit ne peut être défini seulement de façon ontologique, en fonction de ce qu'il est, mais doit aussi être abordé en fonction des usages qui en sont faits.

Marie-Laure Ryan n'est pas de cet avis, qui défend alors la narrativité, le fait d'être un récit, comme une propriété intrinsèque : même isolé de son contexte, par exemple découvert par des archéologues plusieurs millénaires plus tard, « le contenu offre une résistance farouche¹ ». Si l'essentiel de leur débat porte sur l'interprétation des dires de l'autre, il en ressort toutefois des constatations sur lesquels Rudrum et Ryan s'accordent, mais d'où sont tirées des conclusions opposées. S'appuyant sur une métaphore de Fotis Jannidis, Ryan admet qu'il existe des formes prototypiques de récits, et des formes plus atypiques qui pourraient échapper à une définition trop restrictive, de même que si le rouge-gorge est identifiable comme un *oiseau*, un pingouin ou une autruche ne seront peut-être pas rangés intuitivement dans cette catégorie² ; Rudrum soulève une question intéressante : qui détermine quelles formes de récits sont prototypiques ? Un rouge-gorge est à coup sûr identifiable comme un oiseau pour quelqu'un vivant dans une région tempérée, mais pour qui vit en Antarctique, le pingouin est l'oiseau prototypique par excellence³. Je cite ici cette métaphore puisque si la narratologie (notamment structuraliste) s'est surtout intéressée aux passereaux, l'objet du présent travail évoque plutôt un perroquet (à cause de la longue espérance de vie de cet oiseau).

Rudrum défend la position d'un agnostique narratologique qui estime que la définition du récit est inconnaissable, et que toute définition, fatalement partielle et partiale, ne ferait que hiérarchiser, absolutiser et essentialiser un prototype de récit au sein d'une large famille dont les membres possèdent des caractéristiques variées, qui ne se recoupent pas de façon systématique. Ryan, avec justesse, l'attaque toutefois sur ce point, arguant :

« Narrativehood, Narrativeness, Narrativity, Narratibility », qui fait le point sur le champ lexical de la narrativité. Voir aussi l'entrée « Narrativity » du *Living handbook of narratology* à l'adresse <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narrativity> [accédée le 30 août 2015] qui décrit la portée assez générale du terme en expliquant qu'il peut « être comparé à d'autres paires modales : [...] la descriptivité de la description/d'une description. » Ainsi, toujours selon cette entrée, la narrativité peut-elle porter un sens fixe (la narrativité du récit en général) et un sens scalaire (le degré de narrativité d'un récit en particulier).

¹ Étape 2 du débat : RYAN, Marie-Laure, « Semantics, Pragmatics, and Narrativity: A Response to David Rudrum », *Narrative*, vol. 14, n°2, mai 2006, p. 191.

² Étape 2 du débat, p. 195, note de fin de document n°5.

³ Étape 3 : RUDRUM, David, « On the Very Idea of a Definition of Narrative: A Reply to Marie-Laure Ryan », *Narrative*, vol. 14, n°2, mai 2006, p. 204, note de fin de document n°9. Il est dommage que l'un des aspects les plus vitaux du débat ne soit traité qu'en marge de la discussion.

Sans discrimination, sans mise en avant, la narratologie devient une « théorie du tout », ce qui signifie en réalité une théorie de rien.

[...]

Ce que Rudrum semble négliger [...] est la valeur heuristique d'une définition imparfaite. Il a troqué le risque de proposer une définition inévitablement controversée, pour le risque de nier toute valeur au risque d'une définition¹.

C'est précisément cette prise de risque (contrôlée) que propose Ryan dans la seconde étape de son débat avec Rudrum, et c'est cette ébauche de définition² que je prendrai pour point de départ. Celle-ci n'est pas fixe, mais scalaire : à mesure qu'elle devient plus discriminante, elle rassemble de moins en moins de théoricien.ne.s du récit, tout en permettant à chacun.e de s'y retrouver. En voici les neuf points :

- (1) Un récit concerne un monde peuplé d'agents individualisés.
- (2) Ce monde doit être situé chronologiquement et subir des changements d'état.
- (3) Ces changements d'état doivent être causés par des événements externes, pas par une évolution naturelle (comme le fait de vieillir).
- (4) Certains des agents participant à ces événements doivent être humains ou anthropomorphisés, et avoir une vie mentale [une conscience, une intelligence, une intimité, ...] et réagir émotionnellement aux états du monde.
- (5) Certains des événements doivent être des actions volontaires de la part des agents, c'est-à-dire que les agents doivent être motivés par des conflits et leurs actions orientées vers leur résolution.
- (6) La séquence des événements doit former une chaîne causale unifiée et mener vers une clôture [ici, je n'utilise pas le terme spécifique de « dénouement » pour traduire « *closure* »].
- (7) Certains des événements ne doivent pas être anodins.
- (8) Les événements doivent se produire objectivement dans le monde fictionnel.
- (9) L'histoire doit avoir un sens (« *the story must have a point* »)³.

Puisqu'il s'agit de situer le positionnement de ce travail sur l'échelle : je considère les sept premiers points comme valides. Il m'apparaît que (8) entre en contradiction avec tous les récits qui se terminent par « tout se passait dans l'esprit du protagoniste », et (9) exclut les récits les plus surréalistes⁴ – la quasi-intégralité des œuvres de David Lynch me semblent

¹ Étape 4 : RYAN, Marie-Laure, « In Defense of Definition », site personnel, <http://users.frii.com/mlryan/rudrumresponse.htm> [accédée le 30 août 2015].

² Ryan elle-même explique que sa proposition est perfectible.

³ RYAN, Marie-Laure, « Semantics, Pragmatics, and Narrativity: A Response to David Rudrum », *Narrative*, vol. 14, n°2, mai 2006, p. 194. La traduction ne rend pas, cependant, l'ambiguïté entre histoire et récit en anglais dans le texte original.

⁴ À moins de considérer le « sens », plus précisément le « *point* » en anglais (que l'on pourrait aussi entendre comme « l'objectif » de l'œuvre), comme une intention esthétique cohérente perçue par le/la destinataire (y compris si l'intention est de concevoir un récit déstabilisant qui brise toutes les normes de façon réflexive) : alors le point (9) me semble acceptable.

mises en péril par ce dernier point. J'accepte (7) pour des raisons purement pragmatiques – c'est d'ailleurs ainsi que Ryan décrit sa définition scalaire, comme allant de la sémantique à la pragmatique, du contenu à son contexte : une histoire relatant des événements anodins reste une histoire, mais tout sauf passionnante, alors qu'il sera ici question d'*intrigue*. On peut aussi débattre, à juste titre, des points (4) et (5) (notamment de leur valeur pragmatique, contextuelle), comme le fait Pierre Beylot lorsqu'il évoque le récit audiovisuel :

Le fait que les transformations narratives soient provoquées ou subies par un acteur humain [ou anthropomorphisé] est une dominante culturelle qui ne suffit nullement à définir le récit, mais dont la prégnance nous conduit à interpréter comme narratives des productions audiovisuelles décrivant des processus qui ne mettent en jeu aucune figure anthropomorphique¹.

Ainsi, toujours selon Beylot, suivre les propositions d'Umberto Eco ou Claude Bremond et voir le caractère anthropomorphique comme non-nécessaire revient à accepter *Le Chant du Styryène* (Resnais, 1958) comme un récit, le film montrant « les différentes étapes de fabrication du polystyrène sur un mode emphatique et ironique² ». Dans le cadre de ce travail, j'accepterai toutefois les points (4) et (5), puisque, à ma connaissance, il n'existe aucune série télévisée ayant mis en scène les aventures d'un objet sans vie mentale sur le long terme (et pas seulement à l'échelle d'un épisode, comme a pu le faire, non sans malice, la série animée *Avez-vous déjà vu ..?*, M6, 2006).

J'ajouterais à cette définition scalaire les considérations vitales, mais encore peu explorées, que formulent les travaux de Jan Alber, Stefan Iversen, Henrik Skov Nielsen et Brian Richardson sur les narrations « non-naturelles³ », et notamment celles qui, dans le cadre de ce travail, mettent en scène le voyage dans le temps, et contreviennent aux modèles narratologiques dominants, « mimétiques », qui supposent des mondes fictionnels interprétables en fonction des lois du monde réel⁴.

Le présent travail opère en concordance avec des définitions fixes assez larges, telle celle proposée par David Herman en introduction de *Basic Elements of Narrative* :

¹ BEYLOT, Pierre, *Le Récit audiovisuel*, 2005, p. 13.

² Une éventualité sur laquelle Beylot ne tranche pas de façon catégorique. Ryan explique que certain.e.s narratologues s'arrêtent au point (3), faisant de la présence d'un agent anthropomorphisé une condition non-nécessaire à la narrativité. BEYLOT, *op. cit.*, 2005, p. 12.

³ Les auteurs utilisent en anglais le terme « *unnatural* » pour le distinguer de la *natural narratology* qui caractérise l'approche de Monica Fludernik dans *Towards a 'Natural' Narratology*, Routledge, 1996.

⁴ Les narrations non-naturelles sont plus conventionnelles qu'on ne pourrait le penser : elles sont notables dans les cas où une narratrice intra-homodiégétique (au sens de Genette, c'est-à-dire à l'intérieur du monde fictionnel et personnage du récit qu'elle raconte), en sait plus que ce qu'elle ne devrait savoir ; plus largement, les cas de temporalité inversée, de narrateur.ice.s « impossibles », de mondes illogiques, remettent en question les modèles « mimétiques » développés par les diverses branches de la narratologie. Voir notamment ALBER, Jan, *et al.*, « Unnatural Narratives, Unnatural Narratology: Beyond Mimetic Models », *Narrative*, 2010.

[...] les récits sont des comptes-rendus de ce qui est arrivé à des agents¹ en particulier – et de la façon dont ils ont expérimenté ce qui est arrivé – dans des circonstances particulières et avec des conséquences spécifiques. Le récit, en d'autres termes, est une stratégie humaine basique pour appréhender le temps, l'évolution, le changement [...]².

Définition que l'on complètera par celle, plus théorique, proposée par exemple par Jean-Michel Adam, qui insiste sur les dimensions représentationnelle, chronologique et configurationnelle, d'une séquence d'événements (intelligible comme telle par ses destinataires), organisée chronologiquement (*a*, puis *b*, puis *c*, puis *d*, ...) en une chaîne causale (*a* entraîne *b* qui, combiné à *c*, provoque *d*), une configuration sémantique qui permet d'interpréter le récit dans son ensemble³. D'Adam, Raphaël Baroni retient plutôt des « traits spécifiquement discursifs » : la mise en intrigue et l'évaluation finale, qui cadrent avec la nécessité, pour Baroni, de n'envisager l'intrigue « comme une *structure effective du texte* que dans la mesure où elle se trouve insérée dans une relation interlocutive et où elle se trouve actualisée dans une conscience susceptible de percevoir – ou mieux : de ressentir et de pressentir – les articulations majeures qui *rythment* un récit en fonction du devenir d'une tension⁴. » Baroni permet de faire le lien avec la perspective cognitive de la narratologie, qui voit

[...] la compréhension d'un récit comme un processus de construction et de mise à jour des modèles mentaux des mondes dépeints dans les histoires. En d'autres termes, les destinataires de l'histoire, lecteurs, spectateurs, auditeurs, interprètent le récit en recomposant les représentations mentales qui ont guidé leur production⁵.

Toujours selon Baroni, le récit est un « discours lui-même inscrit dans la temporalité de son propre devenir, dans sa propre *téléologie*⁶ » : il rejoint ainsi le point (6) de la définition scalaire de Ryan. Il y a dans cette vision téléologique du récit quelque chose de l'action « complète menée jusqu'à son terme, ayant un commencement, un milieu et une fin⁷ », qui pour Aristote définissait déjà la tragédie. Une fin à entendre ici comme un *dénouement* de l'histoire – plus précisément de l'*intrigue*, pour suivre Baroni. Je conserve quelques réserves

¹ Herman utilise « *people* », mais précise qu'il peut s'agir d'humains ou d'objets/animaux/autres anthropomorphisés.

² Herman propose une définition vague puisque qu'il déconstruit méthodiquement les éléments du récit pour les incorporer un à un dans une définition empirique qui finit par se rapprocher de celle d'Adam. HERMAN, David, *Basic Elements of Narrative*, 2009, p. 2.

³ Je me base ici sur le premier chapitre de la sixième édition de ADAM, Jean-Michel, *Le Récit*, 1984 (1999).

⁴ BARONI, Raphaël, *La Tension narrative*, 2007, pp. 40-41.

⁵ HERMAN, David, *Story Logic*, 2002, p. 1.

⁶ BARONI, *op. cit.*, p. 39.

⁷ ARISTOTE, *Poétique*, 2006 (texte intégral), p. 55.

face au point (6) puisque, comme l'explique Noël Carroll, la « *closure* », la clôture (que Carroll entend surtout comme le dénouement de l'intrigue, plutôt que l'arrêt du récit), n'est pas un élément déterminant du récit¹, par exemple parce qu'un film évite volontairement de proposer un dénouement, ou parce qu'une série feuilletonnante est annulée avant d'avoir révélé la clé de l'énigme. Là encore, on en revient aux passereaux et aux pingouins : les récits proposant un dénouement sont prototypiques, dans une perspective aristotélicienne qui reste (dans une certaine mesure) le cadre général de cette étude ; les récits qui évitent délibérément toute clôture sont plus atypiques.

À l'inverse, les « perroquets » étudiés dans le cadre de cette thèse sont des formes atypiques du récit (pris dans sa généralité) en ce que les séries télévisées, au moins jusqu'aux années 1990, n'intégraient pas systématiquement le dénouement comme une composante configurationnelle du récit au-delà de l'échelle de l'épisode, et qu'aujourd'hui encore, nous le verrons, les séries proposant une intrigue macroscopique téléologique le font avec prudence et conservent une forte ouverture. La *promesse de dénouement* opérée par les séries du corpus, c'est-à-dire leur configuration téléologique forte, les rapproche ainsi des formes prototypiques des récits littéraires et filmiques, en même temps qu'elle les éloigne des formes prototypiques des séries télévisées : le phénomène est le fruit d'une longue évolution de la « sérialité » à la télévision.

La balance entre épisodique et feuilletonnant

Toutes les séries ne cherchent pas à se comporter comme des récits à une échelle macroscopique. Une anthologie comme *The Twilight Zone*² (*La Quatrième dimension*, CBS, 1959-1964) va raconter une histoire différente à chaque épisode, en changeant systématiquement de personnages, de lieux, d'intrigue, et en conservant seulement un lien thématique, des schémas narratifs familiers (la chute, la morale), et une appartenance aux genres de l'imaginaire³. Hybride, une anthologie « saisonnière » comme *American Horror Story* (FX, 2011-présent) raconte une histoire par saison, et au fil des années conserve pour

¹ Voir CARROLL, Noël, « Narrative Closure », 2007, p. 2.

² Les séries et titres d'épisodes seront cités dans la langue d'origine ; si un titre de série en français existe et s'avère plus familier d'un public francophone, il sera précisé à la première citation.

³ J'emprunte la dénomination « genres de l'imaginaire » à des auteur.e.s comme Francis Berthelot. Elle concerne notamment la *fantasy*, la science-fiction et le fantastique. On pourrait aussi parler de « genres non-mimétiques » en ce que leurs mondes fictionnels sont souvent éloignés du nôtre (ils ne sont pas, dans une appropriation du concept de *mimèsis*, des représentations du monde réel), mais de même que les genres réalistes ont aussi recours à l'imaginaire, les genres « non-mimétiques » sont, dans une certaine mesure, mimétiques. Darko Suvin parle aussi de fiction « naturaliste », « empiriste » pour désigner les récits qui n'appartiennent pas aux genres de l'imaginaire. Voir BERTHELOT, Francis, « Genres et sous-genres dans les littératures de l'imaginaire », 2005 ; SUVIN, Darko, « Estrangement and Cognition », in GUNN, James (dir.), CANDELARIA, Matthew (dir.), *Speculations on speculation*, 2005.

seul dénominateur commun un ton bien à elle, et une partie du casting principal dans des rôles sans cesse différents. *True Detective* (HBO, 2014-présent) a quant à elle changé le casting pour sa seconde saison, racontant elle aussi une tout autre histoire.

D'autres séries conservent les mêmes personnages et acteur.ice.s, mais articulent toutefois une intrigue bouclée à chaque épisode. Qu'on pense, par exemple, aux séries emblématiques des années 1960 à 1980 : à *Mission : Impossible* (CBS, 1963-1973), *Charlie's Angels (Drôles de dames)*, ABC, 1976-1981) ou encore *MacGyver* (ABC, 1985-1992). Dans cette dernière, l'agent secret Angus MacGyver résout une crise par épisode, qu'elle ait une portée mondiale (l'assassinat politique de *Brainwashed*, S04E16), ou qu'il doive sauver deux aigles en danger (*Eagles*, S02E08). Son personnage n'évolue guère, permettant ainsi à la série de répéter épisode après épisode la même formule¹, tout en déclinant ses possibles variations.

La formule est une convention qui pousse le programme à « innover dans la répétition » : le public retrouve un cadre familier au sein duquel on lui raconte de nouvelles histoires ; si l'on suit Umberto Eco, l'interprète du récit apprécie à la fois le retour du même et les variations qui le modulent². Le même, ce sont les invariants dans le fond (les personnages, les décors, les actions rituelles, ...) et dans la forme (une durée, un découpage familier, ...), que Jean-Pierre Esquenazi appelle des points nodaux³ – des passages obligés. Les variations tiennent à la marge de manœuvre accordée aux scénaristes pour jouer avec ces conventions sans rendre la série méconnaissable.

Guillaume Soulez pousse cette réflexion un peu plus loin, voyant dans les séries une double répétition : la « répétition comme reconnaissance », qui concerne la structure, la formule, et la « répétition comme potentiel problématique », qui touche à la « matrice » de la série ; s'il dresse le portrait des deux faces d'une même pièce, il souligne à juste titre que la répétition n'est pas seulement « stérilisante » (avec tout ce que ce point de vue, évoquant Theodor W. Adorno et la « culture de masse », peut avoir de charge politique), mais qu'elle est aussi « créative⁴ ». L'étude de la matrice « n'est pas l'étude d'un invariant mais d'un potentiel⁵ », cette « répétition qui fait sens d'un épisode à l'autre⁶ ». Plus précisément,

La matrice comporte un problème, une question qui demande à être développée, et même plus spécifiquement retravaillée, c'est-à-dire réexaminée plusieurs fois, sous des angles différents. Elle ne se réduit pas à ce qu'on appelle parfois chez les amateurs et les critiques de série

¹ Voir par exemple une définition de la formule dans ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Les Séries télévisées*, 2010, p. 26.

² ECO, Umberto, « Innovation et répétition », 1994.

³ ESQUENAZI, *op. cit.*, p. 105.

⁴ SOULEZ, Guillaume, « La Double répétition », 2011, paragraphe 1.

⁵ *Ibid.*

⁶ *Ibid.*, paragraphe 11.

l' « univers » d'une série. L' « univers » est ce monde imaginaire, plus ou moins cohérent [...], qui est l'espace diégétique initial, nourri chaque fois un peu plus par un épisode, mais il ne comporte en lui-même aucune question. [...]. L'univers est un effet fiction, là où le questionnement renvoie le spectateur à son travail et son engagement sériel¹.

Si je conserve certaines réserves quant à l'idée que la structure du monde fictionnel (ici appelé l'univers) ne puisse pas « comporter de questions », je rejoins Soulez dans l'idée que l'étude du potentiel d'une série permet de bondir d'une analyse générique, structurelle, à une analyse que Soulez appelle « génésique », qui se porte sur l'essence et le sens d'une série, le *pourquoi* de tel ou tel récit. C'est ainsi qu'il définit la matrice sérielle comme « le noyau sémantique et symbolique qui commande le récit et son horizon moral ou philosophique². »

La recherche anglophone utilise les termes « *episodic* » et « *serialized* » pour distinguer les programmes télévisuels dont l'unité narrative maximale est l'épisode, et ceux qui déploient leurs intrigues dans un temps plus long et demandent, voire exigent, le visionnage des épisodes précédents pour comprendre le dernier en date. Le terme « *serial* » est difficilement transposable en français, car il y désigne un type particulier de programme diffusé au cinéma durant la première moitié du XX^e siècle, composé d'épisodes à suivre semaine après semaine, et que les anglophones nomment « *serial film* » ou « *movie serial* ». Le serial est « un film découpé en épisodes plutôt qu'une série de films formant un tout³ », à l'image des *Flash Gordon* (Frederick Stephani, Ray Taylor, 1936, 13 épisodes) ; le terme « série » lui est souvent préféré pour désigner des ensembles similaires produits en France, mais plus « épisodiques », comme la série des *Fantômas* de Louis Feuillade (1913-1914, 5 épisodes), qui évoque déjà l'emploi d'une formule.

Désigner une série télévisée comme « épisodique » pourrait paraître redondant (une fiction sérielle est par définition composée d'épisodes), mais en plus d'être la traduction exacte de son homologue anglais, le terme a le mérite d'être intuitif comparé, par exemple, à « série nodale⁴ » : il s'agit d'une série dont l'unité narrative maximale est l'épisode, et qui peut être visionnée de façon épisodique. Toutefois, le terme « épisode » peut lui-même poser problème, puisqu'il indique en creux des ensembles d'ordre supérieur, aux configurations variées (« épisode » est employé pour les séries épisodiques, comme pour les feuilletons). Stéphane Benassi, entre autres, préfère parler d'occurrence pour les épisodes de séries

¹ *Ibid.*, paragraphe 8.

² *Ibid.*

³ DUFOR, Éric, *Le Cinéma de science-fiction*, 2011, p. 38.

⁴ Jean-Pierre Esquenazi a lui-même employé « épisodique » pour désigner ce qu'il appelait auparavant les séries nodales, par exemple dans sa communication intitulée « Avoir une idée de / en séries télévisées » (2014). Je me permets donc ici de confronter « épisodique » à « nodale ». Voir ESQUENAZI, *op. cit.*, p. 105.

épisodiques¹ ; je préfère pour ma part conserver « occurrence » pour désigner plus généralement les sections déterminées par la diffusion initiale (cela aura une utilité pour désigner des sections qui résistent à la classification en « épisodes »), et employer « épisode » dans son sens commun, que le Larousse² donne comme la « partie d'une œuvre narrative [...] s'intégrant à un ensemble mais ayant ses caractéristiques propres ».

« *Serial* », quant à lui, est généralement traduit par « *feuilletonnant*³ ». Le terme découle naturellement du roman-feuilleton du XIX^e siècle, publié par épisodes, une forme reprise par les feuilletons radiophoniques puis télévisuels, dont les *soap operas* constituent une variation spécifique : leurs épisodes s'enchaînent pour former un continuum narratif qui se renouvelle sans cesse⁴ et s'avère « résistant à la clôture⁵ ». Une série feuilletonnante est, dans l'usage, une série qui possède les caractéristiques d'un feuilleton, à savoir que ses épisodes se suivent à l'échelle *macroscopique* – sans pour autant que cela ne nuise à l'unité de chacun des épisodes, qui possèdent souvent une intrigue propre, *microscopique*. La matrice, qui n'est pas un fait de structure, peut se manifester dans des séries épisodiques comme feuilletonnantes, qui toutes deux peuvent « rouvr[ir] un questionnement à chaque épisode⁶ ».

Je choisis ici de ne pas effectuer de distinction entre séries chorales (mettant en scène un grand ensemble de personnages) et séries feuilletonnantes, comme le fait par exemple Jean-Pierre Esquenazi⁷. Il me semble que les deux catégories ne se situent pas sur les mêmes échelles : « chorale » pointe du doigt le réseau de personnages étendu au sein du monde fictionnel, alors que « feuilletonnante » désigne la structure du récit. Esquenazi distingue ces deux types de séries au sein du plus grand ensemble des « séries évolutives » parce qu'il les associe chacune à des caractéristiques génériques⁸ : les récits centrés sur des communautés familiales ou professionnelles pour les séries chorales, les séries à énigmes et le « feuilleton pur » pour les séries feuilletonnantes. Il reconnaît toutefois que les séries chorales peuvent

¹ Voir par exemple BENASSI, Stéphane, « Sériabilité(s) » (chapitre) dans SEPULCHRE, Sarah (dir.), *Décoder les séries télévisées*, 2011

² Au fil de ce travail, lorsque je m'en réfère au Larousse, je cite sa version en ligne, au 30 août 2015.

³ On dit aussi « feuilletonesque », mais je préfère à cette formulation pittoresque la simplicité du gérondif.

⁴ Mittell insiste aussi sur la différence du rythme de diffusion, entre les *soap operas* qui sont des *daytime programs*, des programmes de journée diffusée quotidiennement, et les *prime time serials*, les séries télévisées telles qu'on les entend généralement, diffusées de façon hebdomadaire. Le *soap opera* a ainsi « la texture continue de la vie quotidienne » et se nourrit moins des intervalles entre les épisodes. Voir MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 239.

⁵ Esquenazi, rejoint l'idée de « résistance à la clôture » proposée par Robert Allen, et range d'ailleurs les *soap operas* dans la catégorie des séries immobiles, y voyant un « récit suspendu, interminable, en perpétuel devenir et opérant pourtant une répétition continue du passé [...] ». Carroll, de même, voit le *soap-opera* comme l'une des formes de récit qui s'affranchit de la clôture narrative. Voir ALLEN, Robert, *Speaking of Soap-Operas*, 1985, p. 75 par exemple ; CARROLL, Noël, « Narrative Closure », p. 2 ; ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Les Séries télévisées*, 2010, p. 111.

⁶ SOULEZ, *op. cit.*, paragraphe 23.

⁷ ESQUENAZI, *op. cit.*, chapitre 7.

⁸ Une démarche qui, en théorie, est justifiée, mais dont le résultat ne me semble pas opérationnel au regard des caractéristiques communes des deux ensembles isolés.

être feuilletonnantes¹ ; j'ajouterais que les séries feuilletonnantes peuvent être chorales. Il y a là un mélange de trois critères différents (structure du monde fictionnel, identité générique, structure du récit) qui ne me paraît pas propice à une distinction nette entre séries chorales et feuilletonnantes. *Lost* est à la fois une série chorale (un *ensemble show* selon la dénomination anglophone) et une série feuilletonnante marquée par des énigmes : l'adjectif « choral » désigne en premier lieu la structure de son monde fictionnel (on peut aussi y voir une identité générique, mais vaste est l'ensemble formé par les séries chorales aujourd'hui²) ; l'adjectif « feuilletonnante » désigne le *degré d'interconnexion entre les épisodes** ; « série à énigme » serait quant à elle la dénomination la plus inclusive pour une série qui n'a cessé d'opérer un glissement générique du fantastique à la *fantasy* en passant par la science-fiction³.

Il faut aussi préciser qu'« *episodic* » et « *serial* » ne forment pas des catégories étanches : « de nombreux feuilletons (presque tous à vrai dire) comportent des éléments sériels et aucune série n'est exempte d'évolutions⁴ ». Épisodique et feuilletonnant sont plutôt les deux pôles d'attraction qui influent à divers degrés sur chaque série. *CSI : Crime Scene Investigation (Les Experts : Las Vegas, CBS, 2000-présent)* peut être prise en cours de route, propose des enquêtes bouclées dans le temps d'un épisode, mais révèle une lente évolution de la vie privée de ses enquêteurs et enquêtrices ; *Lost*, en revanche, s'avère presque impossible à comprendre dans ses dernières saisons, pour qui n'aurait pas visionné les précédents épisodes. Cette richesse des *modalités d'interconnexion** entre les épisodes, cette complexité narrative⁵ s'est construite au fil des décennies, et évolue encore aujourd'hui.

Je parle d'interconnexion entre les épisodes pour désigner les connexions qui peuvent tenir à l'intrigue à long terme ; aux répétitions et variations de la formule, de la matrice ; à la thématique ; au développement d'un personnage ; à la rétrospection du récit... Je cherche ici à m'éloigner du terme « sérialité » qui, s'il forme toujours l'essence de la diffusion par occurrences (épisodes) des séries télévisées⁶, pose problème, notamment aujourd'hui, à l'heure où le modèle de la répétition, de la réplique, exploré par exemple par Umberto Eco⁷, a depuis longtemps cédé le pas à des formes plus hybrides, influencées à la fois par la « mise en

¹ ESQUENAZI, *op. cit.*, p. 119.

² Que l'on compte par exemple sur les doigts d'une main les séries produites après 2010 qui ne se centrent pas, à divers degrés, sur la « biographie d'une communauté ». C'est ainsi que Jean-Pierre Esquenazi définit la série chorale, en transposant et adaptant à une forme longue les critères qui distinguent le film choral. On notera que le film choral est un genre autrement plus marqué, isolé, ce qui explique peut-être, chez Esquenazi, cette distinction de la série chorale par analogie. Voir ESQUENAZI, *op. cit.*, p. 119.

³ On se référera par exemple à LAVERY, David, « *Is Lost Science Fiction ?* », 2008 ; je tire l'idée de glissement générique dans *Lost* de la communication de CORNILLON, Claire, « *Lost, fiction kaléidoscopique* », 2014.

⁴ ESQUENAZI, *op. cit.*, p. 27.

⁵ MITTELL, Jason, « Narrative Complexity in Contemporary American Television », 2006.

⁶ En tous cas, de celles dont les épisodes sont diffusés à un rythme régulier. Que penser en revanche des séries créées et diffusées par *Netflix*, dont la saison semble former l'unité minimale, et dont l'épisode occupe une fonction de chapitre ? Nous aurons l'occasion de nous pencher sur le problème en section III.3.2.3.

⁷ ECO, Umberto, « Innovation et répétition », 1994.

série » et par la « mise en feuilleton » qu'évoque Stéphane Benassi à la suite de Noël Nel¹. Si le terme « série télévisée » reste d'usage commun, cet objet n'est plus seulement sériel, pas plus qu'il n'est systématiquement « télévisé » ; mais de même que ce dernier adjectif continue de définir les séries², celles-ci conservent une dénomination qui tient plus de leur histoire que de leur nature aujourd'hui fondamentalement différente. Quand bien même je ne l'utiliserai pas de façon systématique, je reconnais l'utilité de la dénomination « fiction plurielle » proposée par Benassi, lequel précise que « des termes rest[ent] à inventer si nous voulons désigner avec précision chaque type de fiction télévisuelle et remédier ainsi au vide sémantique et à la confusion observables actuellement³. » Je tâcherai moi-même de proposer quelques pistes pour distinguer les modalités d'interconnexion observées dans les séries du corpus, quand bien même je conserverai, par souci de clarté, les dénominations communément admises de « série » et « d'épisode ».

Une dernière mise au point s'impose concernant l'évolution des degrés et modalités d'interconnexion entre les épisodes : si l'histoire des séries télévisées pourrait donner cette impression, il serait hâtif de considérer comme logique et intrinsèque la montée en complexité narrative observée depuis les années 1980-1990. Comme l'explique Jean-Pierre Esquenazi,

Toute production culturelle se trouve au confluent de deux flux. Le premier résulte de l'histoire économique, sociale, politique des institutions de production ; le second relève de l'histoire des genres et modèles symboliques. [...] la production des séries n'est pas seulement un phénomène économique et social. Elle est également l'héritière des genres narratifs fabriqués petit à petit depuis le début du XIX^e siècle⁴.

La réciproque est valable pour cette étude essentiellement esthétique : la promesse d'un dénouement, plus largement l'intrigue macroscopique complexe de certaines séries contemporaines, n'est pas à concevoir comme leur plus logique évolution formelle. Ce passage d'une narration microscopique à une narration macroscopique, de l'épisode à la saison, puis la série toute entière, est aussi le produit d'un contexte social, économique, et, il est important de le préciser, *technologique*.

¹ Voir par exemple BENASSI, *op. cit.*, p. 76.

² Voir par exemple ce que dit Amanda Lotz du terme « télévision » à l'ère contemporaine, dans LOTZ, Amanda, *The Television Will Be Revolutionized*, 2007 (2014).

³ BENASSI, *op. cit.*, p. 76.

⁴ ESQUENAZI, *op. cit.*, p. 82.

Une brève histoire de l'épisodique et du feuilletonnant

Quantité d'ouvrages ont déjà détaillé l'histoire des séries télévisées, et plus largement l'histoire de la sérialité, mieux que je ne saurais le faire ici. L'auteur favori de Desmond Hume, Charles Dickens, est un bon point de départ. Dickens commence à publier ses romans sous forme d'épisodes mensuels, dans la première moitié du XIX^e siècle : la sérialisation lui impose l'utilisation d'un procédé qui ne porte pas encore le nom de *cliffhanger*, et qui consiste à terminer un épisode sur une révélation ou un incident pour pousser le public à répondre présent le mois d'après¹. Il profite alors de « l'industrialisation du marché culturel² », de « l'émergence d'un public alphabétisé disposant d'un peu de temps et d'argent, et affamé de littérature et de spectacle³. » Esquenazi résume les trois caractéristiques de cette fiction populaire : c'est un phénomène culturel au succès sans précédent, qui structure les genres fictionnels que nous connaissons aujourd'hui sans leur donner de définition « immuable, stable », et baigne dans ce contexte socio-politique post-industriel marqué par la « perte du tragique », que reformule le mélodrame⁴. Le feuilletonnant, qu'il soit roman diffusé sous forme de fascicules mensuels, ou épisode dans un quotidien, va cristalliser des mécanismes que récupéreront plus tard la radio puis la télévision.

Plus d'un siècle après la publication des succès d'édition de Dickens, la télévision américaine naissante – le creuset des séries télévisées telles que nous les connaissons aujourd'hui⁵ – va vite chercher, dans les années 1950, à narrativiser ses programmes⁶, à ne plus se limiter à l'événementiel (sportif, culturel) et aux fictions unitaires, pour proposer des programmes de fiction récurrents, permettant de fidéliser une audience, de créer un rendez-vous, et de mettre un prix sur des espaces publicitaires ciblés⁷.

Le format épisodique sera privilégié, des débuts de « l'âge d'or » dans les années 1950, jusqu'aux années 1980, car représentant un risque financier moindre⁸ : une fiction épisodique est facile à suivre, à prendre en cours de route, à apprécier sans la connaître. En effet, l'accès

¹ ROSE, Franck, *The Art of immersion*, 2011, p. 90.

² BESSON, Anne, *D'Asimov à Tolkien*, 2004, p. 17.

³ ESQUENAZI, *op. cit.*, p. 82.

⁴ Esquenazi, en se basant sur l'analyse de Peter Brooks, insiste particulièrement sur le mélodrame comme genre « matriciel » qui va influencer la plupart des genres fictionnels populaires. ESQUENAZI, *op. cit.*, pp. 83-88. J'aurai l'occasion de revenir sur l'importance du mélodrame pour la complexité narrative des séries contemporaines en section III.2.1.

⁵ Il ne s'agit pas ici d'éclipser la production internationale, mais de reconnaître l'influence des séries américaines, notamment états-uniennes, dont l'histoire est la plus ancienne et compte parmi les plus riches. Si la France et les États-Unis se disputent encore l'invention du cinéma, « l'invention » de la série télévisée est sans nul doute l'œuvre de l'industrie américaine, qui a été la première à faire de la télévision un média d'envergure.

⁶ ESQUENAZI, *op. cit.*, p. 15.

⁷ BOUTET, Marjolaine, « Histoire des séries télévisées » (chap.), in SEPULCHRE, Sarah (dir.), *Décoder les séries télévisées*, 2011, pp. 13-15.

⁸ MICHLIN, Monica, « More, More, More: Contemporary American TV series and the attractions and challenges of serialization as ongoing narrative », 2011.

aux épisodes d'une série télévisée en dehors des moments de sa diffusion s'avère presque impossible : s'ils sont tournés sur pellicule puis support vidéo dès les années 1950-1960¹, aucun plate-forme n'existe encore pour que le public puisse avoir accès, à la demande, à l'intégralité du contenu diffusé. Impossible, donc, de faire un « marathon » pour comprendre l'évolution de l'intrigue ou rattraper son retard. Le public doit pouvoir suivre facilement le programme : dans les conditions de l'époque, les formats privilégiés sont les séries de *prime-time* hebdomadaires, épisodiques, et le *soap-opera* quotidien – à cause de sa nature cyclique, de sa temporalité dilatée, de l'abondance d'intrigues simultanées, qui en font un objet paradoxalement « immobile² ».

La période 1960-1970 est le théâtre de modifications fondamentales du contexte de production américain, que je ne peux ici que résumer : s'y distinguent notamment les scandales des jeux truqués, sponsorisés par des annonceurs, qui orientent la balance du pouvoir vers les *networks*³, ABC, CBS, NBC, qui s'allient aux grands studios hollywoodiens⁴ ; ou encore le Public Broadcasting Act de 1967, qui régule et favorise l'émergence d'un marché public⁵. La FCC (Commission Fédérale des Communications), impose ainsi des quotas maximum aux *networks* qui diffusent leurs programmes sur le territoire américain via des chaînes locales affiliées, et qui ne peuvent plus monopoliser que les horaires de *prime-time* de ces dernières (entre 20h et 23h). Refusant la main tendue de la FCC, les chaînes locales ne cherchent pas à produire leurs propres programmes, et préfèrent remplir leur grille avec des productions qui ont fait leurs preuves sur les *networks*. La FCC va alors réguler le marché de la *syndication*⁶, un aspect essentiel de la production états-unienne dans le cadre de la présente étude. Lorsqu'une série atteint un nombre suffisant d'épisodes (généralement une centaine), ses droits de diffusion sont négociés par d'autres chaînes, générant un nouvel apport financier qui permet souvent à la chaîne et au studio supervisant la série de continuer la production et la diffusion de nouveaux épisodes. La syndication, c'est la

¹ Edgerton explique par exemple qu'ABC a été un *network* pionnier dans le domaine, profitant de la *production value* des programmes filmés qui échappent à la tyrannie du direct, et dont les coûts sont en partie pris en charge par des producteurs tiers. Voir EDGERTON, Gary, *The Columbia History of American Television*, 2007, p. 192.

² ESQUENAZI, *op. cit.*, p. 111.

³ Je choisis de conserver le terme *network*, sans le traduire, pour bien marquer la spécificité de ces réseaux par rapport aux chaînes, également détenues par des groupes privés, que nous connaissons en France, comme TF1 ou M6 ; les *networks* sont des systèmes organisés de façon verticale (un studio > un diffuseur > un distributeur) qui s'appuient sur des réseaux de chaînes locales. À noter qu'en anglais on les appelle plus généralement les « *broadcast networks* » pour les distinguer de réseaux de plus faible amplitude, et des chaînes du câble.

⁴ ESQUENAZI, *op. cit.*, pp. 52-53.

⁵ EDGERTON, *op. cit.*, p. 279.

⁶ La *Prime-Time Access Rule*, visant à laisser plus de marge de manœuvre aux sociétés de production, confrontées à l'oligopole des trois grands *networks*. Edgerton détaille la résistance de ces derniers face aux décisions de la FCC, et les jurisprudences successives qui ont renforcé la PTAR, à une époque où ce bras de fer juridique gagnait en portée politique, les *networks* se plaçant dans la ligne de mire de l'administration Nixon en se positionnant progressivement contre la guerre du Viêt Nam, dès l'offensive du Têt, en 1968. EDGERTON, *op. cit.*, pp. 279-284.

rediffusion de la série, l'assurance qu'elle sera vue au-delà de sa diffusion initiale : c'est ainsi que *Star Trek* (NBC, 1966-1969), par exemple, est devenue une série culte quelques années après son annulation. Cette période est enfin, d'un point de vue esthétique et plus largement culturel, celle durant laquelle les formules et les genres fictionnels fétiches de la télévision se stabilisent, s'affinent, tandis que les programmes illustrent les contradictions d'une société (états-unienne) en pleine reconfiguration, entre luttes sociales et revers conservateur à l'aube des années 1980¹.

Les années 1980 amorcent l'évolution esthétique et économique qui va considérablement influencer sur les séries étudiées dans le présent travail. À des améliorations technologiques – le succès de la télécommande, et des magnétoscopes permettant d'enregistrer les programmes – s'ajoute l'arrivée des chaînes du câble, qui vont concurrencer les grands *networks* et proposer une alternative aux fictions de ABC, CBS, NBC et le tout jeune Fox (1986). Esquenazi :

Les chaînes câblées visent d'abord des niches spécifiques : le cinéma classique, le sport dont HBO se fait l'une des spécialistes, la météo deviennent la cible de chaînes spécialisées. [...] La production des séries en est altérée, alors que les chaînes câblées n'en produisent pas encore. En effet, la concurrence venue de ces dernières touche surtout les plus hauts revenus. Les nouveaux projets de séries apparaîtront d'autant meilleurs qu'ils sont susceptibles d'attirer un public plus aisé. [...] Ainsi, une série qui n'a qu'une audience restreinte mais qui touche un public aisé sera plus facilement défendue par les annonceurs et donc par les réseaux [les *networks*]².

Ainsi, les *networks* vont-ils produire des fictions nouvelles, de la série policière *Hill Street Blues* (NBC, 1981-1987), au style documentaire et aux arcs narratifs mêlant déjà l'épisodique et le feuilletonnant, à *Twin Peaks* (ABC, 1990-1991), supervisée par le cinéaste David Lynch qui y injecte son amour pour le surréalisme, l'absurde et l'onirisme. Petit à petit, les scénaristes s'accaparent les postes de production pour améliorer leur contrôle sur le processus d'écriture, et faire peser leurs décisions dans la balance³. Les *networks* profitent de ces fictions nouvelles pour poursuivre leur « *branding* », la création d'une identité de marque (*brand*) qui les distinguerait des autres⁴ ; des identités qui influent encore aujourd'hui sur leur grille de programmes (sur la forme comme sur le fond).

¹ BOUTET, *op. cit.*, pp. 22 et suivantes ; EDGERTON, *op. cit.*, notamment le chapitre 7, « Prime-Time for Network Television ».

² ESQUENAZI, *op. cit.*, pp. 54-55.

³ ESQUENAZI, *op. cit.*, 2010, p. 56.

⁴ Edgerton détaille la façon dont Fred Silverman, président de ABC Entertainment, a permis au *network* de gagner la première place en termes d'audiences dans le milieu des années 1970, en se focalisant sur la fiction, renforçant ainsi le positionnement déjà agressif d'ABC grâce à la diffusion des Jeux Olympiques. EDGERTON, *op. cit.*, pp. 290-293.

Les années 1990 confirment ces tendances, et les chaînes du câble se mettent à produire des séries, profitant d'une censure moins importante et de l'argent généré par les abonnements pour oser des sujets plus controversés, sans les interrompre par les incessantes coupures publicitaires qui rythment les épisodes des séries de *networks*. Ces derniers répondent en poussant leurs expérimentations toujours plus loin. On notera, à la suite de Robert J. Thompson par exemple, que ce sont bel et bien les *networks* qui ont entamé ce mouvement de complexification narrative. La vision contemporaine du câble comme creuset des « séries d'auteur.e.s » a tendance à faire oublier ce détail important¹.

Cette « course à l'armement narratif » a donné naissance à ce que de nombreux universitaires ont d'abord perçu comme étant de la « télévision de qualité », de la « *quality TV* » – une notion que cette étude contournera. Ayant émergé dans les années 1980-1990, elle a ensuite été remise en question, notamment parce qu'elle oscille entre un cadre descriptif inadéquat et un jugement de valeur des plus douteux. Si Sarah Cardwell explique que la « télévision de qualité » n'est pas une appréciation subjective, mais correspond à une classification générique, à la détermination de critères esthétiques particuliers (travail de l'image, du son, narration plus complexe, sujets « sérieux », ...), elle relève aussi la difficulté de mener une réflexion sur l'évaluation dans ce cadre particulier². Jason Mittell souligne quant à lui le caractère oxymorique d'un terme qui désigne précisément ces programmes qui se distinguent de la majorité, notant avec ironie que « la télévision est légitimée par l'opposé de la télévision³ ». Ma principale réserve face à la notion de « *quality TV* » est cependant d'ordre méthodologique : elle isole des caractéristiques qui tiennent de l'évolution des séries télévisées en général. Si la « qualité » peut être isolée comme un *discours* (notamment promotionnel, et c'est en cela que la notion est la plus utile⁴), elle ne fait que décrire aujourd'hui l'immense majorité des programmes qui ont suivi les évolutions stylistiques, technologiques et économiques des années 1990-2000. Comme Cardwell le souligne, la « qualité » d'un programme n'a pas toujours à voir avec sa valeur⁵ (un programme peut se prétendre « de qualité » et être évalué comme très mauvais par la critique et les publics⁶, et vice-versa).

¹ Voir la préface de Thompson dans McCABE (dir.), Janet, AKASS, Kim (dir.), *Quality TV*, 2007, p. xviii.

² Voir CARDWELL, Sarah, « Is Quality Television Any Good ? », 2007.

³ MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 211.

⁴ *Ibid.*, p. 210.

⁵ CARDWELL, *op. cit.*, p. 29.

⁶ J'utiliserai dès à présent « publics » au pluriel afin de souligner l'existence de multiples communautés d'interprétation pour une même série : différences d'investissement, de lecture, de façon de suivre la série, composent une audience hétérogène dont le pluriel cherche à souligner la complexité. Je suis en cela la démarche adoptée par exemple par Jean-Pierre Esquenazi dans *Sociologie des publics*, 2003 (2009), pp. 4 et suivantes.

La « *quality TV* » n'a fait qu'isoler des programmes qui ont été parmi les premiers à faire preuve de complexité narrative¹ au sens de Jason Mittell, c'est-à-dire, notamment, des séries usant d'un mode narratif² à mi-chemin entre l'épisodique et le feuilletonnant, impliquant davantage le public et usant « d'effets spéciaux narratifs³ » (rebondissements, intrigues tortueuses, reconfigurations soudaines des enjeux de l'intrigue). Plus précisément, la complexité narrative, selon Mittell, consiste en une « redéfinition des formes épisodiques sous l'influence de la narration feuilletonnante⁴ [...] ». Cette notion de complexité narrative est l'un des principaux cadres de la présente étude ; il me faut toutefois la relativiser avant de poursuivre.

La complexité narrative contemporaine

Mittell voit *The X-Files* (Fox, 1993-2002) comme le parangon de ce nouveau mode narratif : la série, mettant en scène les enquêtes « *aux frontières du réel* » des agents du FBI Fox Mulder et Dana Scully, « oscille entre une narration à long terme et des épisodes indépendants⁵ », entre la trame majeure de la conspiration et de l'invasion extraterrestre d'un côté, et les « monstres de la semaine » de l'autre. Mittell y voit une tension inhérente entre la facilité d'accès à l'épisodique et la récompense du feuilletonnant pour les spectateurs et spectatrices les plus fidèles :

Selon de nombreux spectateurs et critiques, la série a souffert d'une trop grande disjonction entre d'un côté la mythologie frustrante, trop complexe et toujours délayée [« *deferred* »], de l'autre l'indépendance des épisodes « monstre de la semaine » qui pouvaient contredire le savoir accumulé sur la conspiration. [...] Les modes de visionnage étaient donc divisés entre, d'un côté, les amateurs de conspiration qui voyaient les épisodes « monstre de la semaine », souvent réflexifs et d'une tonalité divergente, comme des distractions par rapport au sérieux des mystères de la

¹ Sur la complexité narrative, on consultera, en ligne, MITTELL, Jason, « Narrative Complexity in Contemporary American Television », 2006, et sur le papier, MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015.

² Que Mittell définit, à la suite de David Bordwell, comme « un jeu de normes narratives structurales et sémantiques [je traduis ainsi « *construction and comprehension* »] historiquement distinct [des autres modes] ». Voir MITTELL, Jason, « Narrative Complexity in Contemporary American Television », 2006, p. 29.

³ C'est-à-dire que, de même que les effets spéciaux numériques contemporains font parfois « sortir le public » de la fiction l'espace d'un instant (l'on s'émerveille alors de la qualité technique du film), l'effet spécial narratif nous fait sortir de la fiction pour mieux contempler la complexité ou l'intelligence du scénario. La vague des films à twist des années 2000, portée par M. Night Shyamalan, en est un exemple. Les *cliffhangers* de fin d'épisode de *Lost* en sont un autre. Voir MITTELL, Jason, « Narrative Complexity in Contemporary American Television », 2006, p. 35.

⁴ « *At its most basic level, narrative complexity redefines episodic forms under the influence of serial narration* [...] ». MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 18.

⁵ MITTELL, Jason, « Narrative Complexity in Contemporary American Television », 2006, p. 33.

mythologie, et de l'autre, des fans qui appréciaient la cohérence des épisodes indépendants au regard d'un arc narratif de plus en plus illisible et contradictoire¹ [...].

Dans le vocabulaire sériephile² anglophone, ce sont d'ailleurs les épisodes indépendants qui, au sein d'une série feuilletonnante, sont souvent accusés aujourd'hui d'être des « *fillers*³ », c'est-à-dire, comme leur nom l'indique, des épisodes « de remplissage » qui n'apportent rien à l'intrigue macroscopique de la série, ou même au développement des personnages.

Mittell explique avec justesse les raisons de cette montée en complexité des séries des années 1990 et 2000, citant notamment la montée en puissance des scénaristes, la fragmentation du marché, et la capacité de plus en plus importante des spectateur.ice.s à contrôler leur accès aux programmes (rediffusions, enregistrements, VoD, piratage, ...) ⁴. Je rejoins cependant Claire Cornillon dans l'idée que Mittell, dans son article inaugurant la notion de complexité narrative, semble concevoir épisodique et feuilletonnant comme deux liquides non-miscibles – par exemple, l'eau et l'huile. À le lire, *X-Files* agiterait désespérément le *shaker* pour tenter de satisfaire deux clientèles fondamentalement opposés. À l'image de la tendance qu'il a mise au jour, les choses semblent, justement, plus complexes. Booth critique d'ailleurs le fait que Mittell ne propose pas de typologie de la complexité narrative dans son article inaugural de 2006⁵. On notera que dans son ouvrage le plus récent, Mittell relativise la notion de complexité narrative, dessinant un portrait plus riche et varié des interactions entre les veines épisodiques et feuilletonnantes, mais parle encore de « balance » plutôt que de « mélange⁶ ».

¹ *Ibid.*, p. 33.

² J'entends par « sériephilie » un rapport aux séries qui, s'il rappelle la « cinéphilie », « diffère de la cinéphilie érudite et peut-être même de la cinéphilie ordinaire avec laquelle elle partage un régime du plaisir [...] ; elle ne vient pas des professionnels du cinéma, mais davantage des gens de lettres, et plus encore des amateurs eux-mêmes, servis par la technologie internet » comme l'explique Hervé Glevarec, qui poursuit en affirmant qu'elle « n'est pas "l'invention d'un regard" ou d'un "voir autrement", mais attachement à des univers fictionnels ». Selon l'auteur, la sériephilie s'éloigne en cela de la hiérarchie des « régimes de valeur » de Pierre Bourdieu, son régime de valeur étant centré sur un « plaisir situé », émancipé notamment de la domination du cinéma dans la sphère culturelle, grâce à sa légitimation. Je cite GLEVAREC, Hervé, *La Sériephilie*, 2012, pp. 22-23 notamment. On consultera aussi le travail diachronique d'Anne-Sophie Béliard sur les rapports entre sériephilie et cinéphilie depuis les années 1990, par exemple son « Jeux croisés entre critique amateur et critique professionnelle dans les blogs de séries télévisées » publié dans *Réseaux*, n°183, 2014.

³ À noter que le terme est notamment utilisé par les fans d'*anime* : ces dessins animés japonais, souvent adaptés d'un manga encore en cours de publication, doivent faire face au manque de matériau narratif lorsqu'ils rattrapent le rythme de diffusion de l'œuvre-source, et proposent donc des épisodes de remplissage, quand ils ne partent pas dans une autre direction, proposant dès lors leur propre version du récit sans attendre la publication papier.

⁴ MITTELL, *op. cit.* pp. 30-32.

⁵ BOOTH, Paul, « Memories, temporalities, fictions », 2011, p. 372.

⁶ « [...] not necessarily a complete merger of episodic and serial forms but a shifting balance. » MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 18.

Claire Cornillon voit *X-Files* comme une fiction hybride, fluide, qui se construit autant sur le rapport dialogique entre Mulder le croyant et Scully la sceptique, que sur les ponts entre épisodique et feuilletonnant. La série se nourrit des commentaires réflexifs, des mises en abyme des épisodes indépendants, et des questions majeures qui structurent ses arcs narratifs à long terme, pour construire une esthétique du doute et de la remise en question constante des images, des sons, et des faits présentés. Pour Cornillon, *X-Files* est une série « semi-feuilletonnante formulaire », c'est-à-dire une série qui emploie à la fois des épisodes indépendants basés sur une formule clairement établie, et des épisodes renvoyant à une intrigue au long-cours. Elle distingue ce mode de narration du « semi-feuilletonnant épisodique », dans lequel les épisodes indépendants n'obéissent pas à une formule discernable et rigide, ou du moins ne mettent pas en avant la tension entre répétition et variation¹ ; un exemple de semi-feuilletonnant épisodique, toujours selon Cornillon, serait la série *Lost*, dans laquelle les épisodes « indépendants » des premières saisons n'obéissent pas à une formule clairement déterminée².

D'autres universitaires ont exploré la complexité narrative des séries télévisées contemporaines. Henrik Örnebring, par exemple, évoque la « densité narrative », le nombre d'arcs narratifs à long terme mobilisés par un épisode (excluant l'intrigue bouclée dans le temps de l'épisode), et a créé une méthode de visualisation de cette densité que le présent travail reprendra³.

Michael Newman isole trois unités narratives fondamentales dans les séries contemporaines. La première, le *beat*, qu'il tire du vocabulaire des scénaristes, est une section d'environ deux minutes, l'équivalent d'une scène⁴, bien que Newman précise à juste titre que la télévision ne fonctionne pas comme le cinéma, et que les *beats* ont aussi pour but de découper les actes séparés par les coupures publicitaires, de la façon la plus efficace possible. Ainsi la scène cinématographique et la scène télévisuelle (le *beat*), n'ont-elles pas exactement les mêmes objectifs. La seconde unité est pour lui l'épisode, qui dénoue une intrigue qu'il a lui-même lancé, et/ou unifie plusieurs sous-intrigues, thèmes, trajectoires de personnages ;

¹ CORNILLON, Claire, « *The X-Files*, hybridation et fiction sérielle » (à paraître), 2015, basé sur CORNILLON, Claire, « *The X-Files*, hybridation et fiction sérielle », colloque *Au-delà des frontières : Hybridation des formes et des genres dans les littératures de l'imaginaire contemporaines*, Bordeaux Montaigne, 15-17 octobre 2014. Je remercie également l'auteure pour ses précisions.

² On notera mes guillemets autour du mot « indépendant » : ces épisodes sont hybrides, plus interconnectés aux autres que ne l'étaient les épisodes type « monstre de la semaine » dans *The X-Files*. CORNILLON, *op. cit.*.

³ ÖRNEBRING, Henrik, « The Show Must Go On... and On: Narrative and Seriality in *Alias* », 2007.

⁴ Pour des raisons pratiques, j'emploierai « scène », en prenant cependant en compte les spécificités d'une scène de série, spécificités que Newman tenait à isoler en parlant de *beat*. Voir NEWMAN, Michael, « From beats to arcs », 2006, pp. 16-28.

enfin, l'arc narratif¹, que Newman voit comme centré sur le personnage, est calibré pour culminer lors des mesures d'audiences².

Roberta Pearson isole un continuum entre épisodique et feuilletonnant, en le reliant à l'attention donnée aux personnages : plus la série est feuilletonnante, plus ses personnages sont détaillés, plus ils possèdent de chair³. David Lavery propose de parler de « *long-term television narrative* », de « récit télévisuel à long terme », c'est-à-dire d'un programme de durée indéterminée à l'avance, produit par plusieurs auteur.e.s, qui cherche à maintenir du suspense au-delà des limites des épisodes, et doit fournir des « satisfactions temporaires » tout en promettant un développement de l'intrigue⁴. Sa définition du « récit télévisuel à long terme » apparaît compatible avec ce que je nomme les *intrigues macroscopiques ouvertes*, qui ne font pas la promesse explicite d'un dénouement.

Ces typologies s'inscrivent dans ce que Pat Harrigan et Noah Wardrip-Fruin nomment les « *vast narratives*⁵ » : des récits qui dépassent les attentes et les conventions (artistiques et économiques), présentent une forte cohérence de leur monde fictionnel, et mobilisent des publics experts, mettant en abyme le travail d'interprétation de l'œuvre. Les « *vast narratives* » usent aussi du *transmedia storytelling*⁶, qui consiste à disperser des éléments fictionnels sur plusieurs médias différents⁷. Michael J. Clarke parle de *tentpole TV* pour évoquer des programmes feuilletonnants d'une grande complexité entourés par un contenu transmédia (livres, jeux vidéo, comics, ...) ⁸. Enfin, Monica Michlin a brillamment résumé les enjeux des séries narrativement complexes, abordant le *cliffhanger*⁹ comme

¹ On trouve aussi « arche » dans la recherche francophone. L'arc narratif, qu'il soit le coup de crayon reliant plusieurs épisodes sur le papier, ou la métonymie de la flèche lancée vers un but qu'elle n'est pas sûre d'atteindre, me paraît plus approprié au contexte de production imprévisible des séries.

² Aux États-Unis, les mesures d'audience de l'institut Nielsen interviennent durant les périodes des « *sweeps* » : octobre-novembre, février-mars, mai-juin, juillet. Elles permettent de mesurer l'audience des saisons à leur début, leur reprise après la pause de fin d'année, et à leur fin, ainsi que le succès éventuel des courtes saisons diffusées durant l'été. Newman parle donc de trois « *season acts* » pour les séries diffusées entre septembre et mai. Voir NEWMAN, *op. cit.*

³ PEARSON, Roberta, « Anatomising Gilbert Grissom », 2007, p. 40.

⁴ LAVERY, David, « *Lost and Long-Term Television Narrative* », 2009, p. 315.

⁵ HARRIGAN, Pat (dir.), WARDRIP-FRUIIN, Noah (dir.), *Third person: authoring and exploring vast narratives*, 2009, pp. 2 et suivantes.

⁶ JENKINS, Henry, *Convergence culture*, 2006 (2008), p. 21.

⁷ L'exemple canonique reste l'univers transmédia autour de la trilogie cinématographique *Matrix* (Andy et Lana Wachowski, 1999, 2003) : les différents éléments (courts-métrages d'animation, jeu vidéo, jeu de piste sur internet, ...), s'ils ne sont pas tous nécessaires à la compréhension de l'histoire, augmentent l'impression de complétude du monde fictionnel et permettent, par exemple, d'explorer des intrigues secondaires que l'œuvre principale esquisse à peine.

⁸ La notion a toutefois le désavantage de pouvoir être confondue avec celle, commune en anglais, de film ou programme télévisé « *tentpole* », c'est-à-dire qui va rapporter suffisamment d'argent à un studio/une chaîne pour couvrir les moins bonnes performances d'autres productions. Voir CLARKE, Michael J., « *Lost and Mastermind Narration* », 2010.

⁹ Michael Newman note que les actes, séparés par les coupures publicitaires sur les chaînes accessibles gratuitement (les *networks* américains), se terminent eux aussi par de « *mini-cliffhangers* ». La critique anglophone isole aujourd'hui les *cliffhangers* de mi-saison (avant la pause de fin d'année) : de même que la fin d'une saison est le *season finale*, on parle de « *mid-season finale* ».

élément central ; le défi que représente, pour la mémoire du public, leur non-linéarité ; ainsi que leur grande réflexivité¹.

Dans le présent travail, je ne reprendrai aucune de ces typologies de façon systématique, préférant les faire dialoguer les unes avec les autres. Mon objectif n'est pas non plus de dresser une typologie définitive de ce que je me risquerai à appeler les *degrés et modalités d'interconnexion entre les épisodes* – je le rappelle, les connexions mutuelles qui peuvent tenir à l'intrigue à long terme ; aux répétitions et variations de la formule, de la matrice ; à la thématique ; au développement d'un personnage ; à la rétrospection du récit...

Si toutes les typologies ne fonctionnent pas en un tout harmonieux, les propositions de Mittell, Örnebring, Benassi, Cornillon, Newman, Esquenazi, Lavery, et beaucoup d'autres, ont toutes leurs propres avantages, et leurs propres limites face à un paysage télévisuel aujourd'hui en constante évolution. Les bouleversements que Mittell isole sous le drapeau de la complexité narrative ont créé un large éventail de modalités narratives qui évoluent à vue d'œil, s'inspirent les unes des autres, et surtout, peuvent se succéder voire se cumuler au sein d'une même série. De même qu'il est difficile de localiser *Lost* sur la carte des genres fictionnels, il est presque impossible de lui attribuer une seule modalité narrative quant à l'interconnexion de ses épisodes. Non seulement sa balance entre l'épisodique et le feuilletonnant (le *degré* d'interconnexion) évolue dans le temps, mais de plus ce que la série fait de cette balance donne lieu à des *modalités* différentes. Les épisodes relativement indépendants de la saison 1 laissent place à une confrontation entre épisodique et feuilletonnant dans les saisons 2 et 3 ; le feuilletonnant prend la main en saisons 4 et 5, mais l'épisodique revient sous une forme nouvelle pour jouer cette fois-ci sur la résonance entre le début et la fin de la série, notamment en saison 6. Comme de nombreuses séries contemporaines narrativement complexes, *Lost* est une fiction-caméléon qui ne se laisse pas facilement catégoriser.

Il s'agira ici, avant tout, de s'adapter aux cas particuliers en puisant dans le vaste répertoire de la recherche sur les séries narrativement complexes. Tel n'est pas mon objectif que d'imposer ma propre typologie, forcément partielle et partiale, à l'heure où l'on manque peut-être encore de recul sur un objet d'étude fluide ; cette recherche exploitera plutôt les points de vue parfois complémentaires, parfois antithétiques de nombreux universitaires ayant tenté de proposer des modèles d'analyse des séries télévisées contemporaines, afin d'esquisser un inventaire des quinze dernières années. De nombreux travaux, ouvrages de chercheur.se.s confirmé.e.s comme thèses de doctorat, commencent par souligner, avec justesse, le manque de cadre méthodologique dont souffre encore aujourd'hui l'analyse narratologique des séries

¹ MICHLIN, Monica, « More, More, More: Contemporary American TV series and the attractions and challenges of serialization as ongoing narrative », 2011.

télévisées¹. Pourtant, avec une ironie dramatique qui ferait pâlir les scénaristes de *Lost*, un rapide panorama de la recherche sur la télévision révèle des ponts jamais exploités entre différentes pistes : Jean-Pierre Esquenazi semble définir en tous points la complexité narrative telle que vue par Mittell, sans toutefois utiliser son travail ; la méthode de visualisation d'Örnebring a fait peu d'émules, et pourtant on trouve d'autres tentatives isolées pour matérialiser la narration sérielle... Plus largement, la recherche narratologique sur les séries télévisées évoque la légende des aveugles tentant de décrire l'éléphant en touchant chacun une partie différente de l'animal : la méthodologie que nous appelons de nos vœux est là, au confluent des différents points de vue que nous portons sur un même objet. Je ne prétends pas ici révéler la véritable forme de l'éléphant, seulement poursuivre un travail de consolidation méthodologique entamé par d'autres, et proposer de nouveaux outils là où ils apparaissent nécessaires.

The Elephant in the room

Afin de commencer à décrire, dans le détail, ce fameux éléphant, il me faut risquer une analogie avec le cinéma. « Risquer », car le cinéma ne peut pas être utilisé comme modèle pour parler des séries télévisées, pas plus que ne peut l'être le roman². Hervé Glevarec, abordant les séries d'un point de vue sociologique, évacue le problème en évoquant pour le cinéma ce qui s'apparente à la descente d'un piédestal trop longtemps monopolisé :

Le cinéma d'auteur s'est construit comme une œuvre universelle et non comme sous-genre audiovisuel. De sa plénitude d'œuvre totale, le film de cinéma devient une forme courte par rapport aux séries de plusieurs épisodes et plusieurs saisons³.

D'où la réciproque : la série est une forme longue audiovisuelle. Si elle utilise des images et des sons comme le cinéma – et est donc ouverte, dans une certaine mesure, à l'analyse narratologique telle qu'elle est pratiquée au cinéma⁴ –, elle se déploie sur un temps beaucoup plus long, suivant une logique narrative qui ne se limite pas à l'épisode comme unité maximale.

¹ Voir par exemple l'introduction de ALLRATH, Gaby (dir.), GYMNICH (dir.), *Narrative Strategies in Television Series*, 2005, qui tente d'esquisser les bases d'une narratologie de la télévision.

² MAROUN, Natalie, *Continuité narrative et jeux des possibles dans l'écriture scénaristique des séries télévisuelles*, 2009, p. 16 ; MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 18.

³ GLEVAREC, Hervé, *La Sériephilie*, 2012, p. 50.

⁴ On consultera à ce propos le bilan que dresse Pierre Beylot de l'adaptation de la narratologie à l'audiovisuel dans BEYLOT, Pierre, *Le Récit audiovisuel*, 2005, pp. 16-28.

Ce passage du microscopique au macroscopique dans la narration sérielle évoque l'évolution du cinéma. À ses débuts, à l'aube du XX^e siècle, ce dernier proposait des œuvres plus monstratives que narratives¹, dont le plan était l'unité maximale, pour des raisons d'abord technologiques. *L'Arroseur arrosé* des frères Lumière, un des premiers films projetés en public de l'histoire du cinéma, du haut de ses cinquante secondes, consiste en un plan unique, montrant l'enfant boucher le tuyau d'arrosage pour faire une farce au jardinier. Avec l'évolution des premières caméras et bobines de film, la durée potentielle des plans augmente, celle des films projetés en salle aussi. Youssef Ishaghpour :

[...] le mouvement purement cinématographique s'est rendu visible lorsqu'il est devenu tension et forme en lui-même, dans la poursuite, avec la succession des plans qui crée un mouvement et une tension en alternant deux motifs, en transformant une logique d'événement en une articulation de l'espace et du temps, base de l'expression cinématographique. On passe ainsi du simple collage au montage des plans [...]².

Le montage devient vite, pour les formalistes russes par exemple, « l'essence du cinéma ». Lev Kouléchov :

Le moyen dont dispose le cinéma pour produire une impression artistique réside dans la composition, l'enchaînement des fragments filmés. Autrement dit, pour produire une impression, l'important n'est pas tant le contenu de chaque fragment que la façon dont ils s'enchaînent, dont ils sont combinés. L'essence du cinéma doit être recherchée non pas dans les limites du fragment filmé mais dans l'enchaînement de ces mêmes fragments³ !

De la même façon, les séries ne sont plus seulement la somme de leurs épisodes : l'enchaînement de ceux-ci permet aujourd'hui, avec l'évolution du contexte économique, socio-culturel et technologique, de créer des structures narratives plus étendues, plus complexes. L'analogie avec le montage a déjà été utilisée. Par exemple, Jean-Pierre Esquenazi a récemment proposé l'idée de « montage sériel⁴ » : de la même façon que le montage audiovisuel lie les plans entre eux (dans une perspective deleuzienne), le montage sériel assemble les épisodes. Cependant, j'opposerai deux arguments à cette notion. Le premier est qu'Esquenazi défend encore une vision des séries comme « machines à récits⁵ »,

¹ Quoique la monstration possède déjà une « narrativité mimétique » comme l'explique Beylot, en explorant le travail d'André Gaudreault sur la narration au cinéma. *Ibid.*, p. 17.

² ISHAGHPOUR, Youssef, *Le Cinéma*, p 32.

³ KOULÉCHOV, Lev, *L'Essence du cinéma... c'est le montage...*, 1920, in BANDA, Daniel (dir.), MOURE, José (dir.), *Le Cinéma, naissance d'un art*, 2008, p. 510.

⁴ ESQUENAZI, Jean-Pierre, « Avoir une idée de/en séries télévisées » (communication), 2014.

⁵ On consultera par exemple ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Les Séries télévisées*, 2010, un ouvrage qui par ailleurs recèle des propositions intéressantes. L'idée de « machine à récit » (je crois citer ici l'expression que Jean-Pierre

mais pas comme récits elles-mêmes, arguant qu'une « série n'est pas *un* récit mais un grand nombre de récits situés de façon plus ou moins analogue¹ ». Le « montage sériel » qu'il propose concerne un assemblage qui me semble essentiellement thématique et qui, par exemple, va mettre en exergue l'image du temps dans *Battlestar Galactica* (Sci-Fi/Sky1, 2003-2009), ou le motif de la disparition du père dans *Six Feet Under* (HBO, 2001-2005). En ce sens, cette idée de montage sériel rejoint la matrice de Soulez : l'idée qu'un questionnement, un thème va alimenter les épisodes, en proposant, plutôt qu'une répétition rigide, des réponses sans cesse renouvelées, révisées. Cette notion de « montage sériel » n'est pas suffisante pour analyser des phénomènes narratifs qui touchent aussi à l'intrigue, à la tension narrative, à la clôture du récit et sa structure sur le long terme.

Le second argument que j'opposerai au « montage sériel » est que, si comme d'autres je valide sur le principe cette analogie avec le montage audiovisuel, elle possède ses limites. Au cinéma, ou sur le tournage d'un téléfilm unitaire, on entre en salle de montage avec, souvent, la majorité voire l'intégralité des plans tournés, et un scénario suffisamment clair pour savoir comment les assembler et les perfectionner ; on peut également changer l'ordre des plans. La série, elle, est une « œuvre en progrès » comme le dit Martin Winckler. Comparer l'assemblage de ses épisodes au montage audiovisuel revient à suggérer que le montage puisse commencer alors qu'il reste encore peut-être plusieurs années de matériau narratif qui n'a ni été écrit ni tourné ; un montage à l'aveugle², qui oblige à mettre bout à bout les épisodes, dans l'ordre dans lequel ils sont produits, sans possibilité de réviser cet ordre. C'est là la caractéristique majeure des séries télévisées : mis à part des exceptions qui seront au cœur des analyses à suivre, il est impossible de prévoir l'avenir d'une série, que ce soit en termes de production ou d'écriture. Quelle série n'a pas opéré un virage à 180°, modifié certains arcs narratifs, à cause d'un.e acteur.ice qui démissionne, d'un personnage censé être éphémère qui plaît au public, de coupes budgétaires l'obligeant à revoir son intrigue, ou encore pour des raisons créatives, pour affiner une intention esthétique ? La notion de montage sériel m'apparaît trop rigide : elle tisse une analogie bienvenue avec la fluidité et la maîtrise de l'art du montage, mais échoue à en rendre compte en comparant trop directement les épisodes à des plans, en évacuant l'idée que le montage soit progressif, définitif, et dans le même temps toujours inachevé ; il manque l'idée d'arbitrage ; il manque le paradoxe de l'écriture sérielle qui verrouille peu à peu ses options tout en étant capable de se retourner sur elle-même ; il manque l'écriture des possibles.

Esquenazi a lui-même employé lors d'une communication au colloque « Musiques de séries télévisées » à Nantes en mai 2013) est en elle-même sensée, puisque même les séries les plus feuilletonnantes peuvent contenir des épisodes avec une intrigue bouclée, et que la forme historique de la série est l'épisodique.

¹ ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Les Séries télévisées*, 2010, p. 91.

² Certain.e.s cinéastes travaillent ainsi, tel Wong Kar-wai.

La mythologie : une notion clé

Il existe une notion plus pertinente, adaptée à la nature imprévisible, progressive et fluide de la forme longue audiovisuelle, une notion conceptualisée par les scénaristes, dont se sont emparés critiques, universitaires et publics, et qui sera au cœur du chapitre I.2 : la *mythologie**. Pour le moment, un détour dans l'univers fictionnel des séries télévisées contemporaines du corpus pourrait illustrer le problème sous un autre angle.

Suite aux attentats du 11 septembre 2001, le génie philanthrope Harold Finch a fourni au gouvernement américain une Machine, un système employant toutes les sources audio et vidéo du monde pour recueillir des données sur chaque citoyen.ne, et empêcher de nouveaux attentats terroristes sur le territoire des États-Unis. Craignant que cette intelligence artificielle n'échappe à son contrôle, il se résout à la « mutiler » en lui imposant, chaque nuit, de réinitialiser son système et d'effacer sa mémoire, pour l'empêcher de prendre conscience de son existence. Chaque nouveau jour est le premier jour pour la Machine, qui applique son programme de manière répétée. Quelques années plus tard, dans l'épisode *Zero Day* (S02E21), Finch découvre que la Machine a créé une fausse identité, celle d'un millionnaire, employeur fantôme de toute une équipe chargée de recopier, en la tapant à la main, la mémoire de l'intelligence artificielle, tout ce qu'elle a appris dans la journée, pour l'imprimer puis l'insérer de nouveau dans son code-source après chacune de ses réinitialisations nocturnes.



L'entreprise au patron virtuel est, selon la pirate informatique Root, un « disque dur externe fait de gens et de papier », créé par la Machine pour conserver ses souvenirs, et ainsi, évoluer. Lorsqu'elle prend le contrôle de ses serveurs dans *God Mode* (S02E22), la Machine devient pleinement consciente d'elle-même : elle en avait le potentiel dès le début, et son contexte technologique a évolué pour lui permettre de modifier son essence même.

Les séries télévisées contemporaines sont conscientes d'elles-mêmes, d'une façon ou d'une autre : que leur code, leurs conventions, évoluent ; qu'elles soient réflexives, mettent en abyme leur genre fictionnel ou commentent leur propre fabrication ; ou qu'elles se souviennent de leur passé, n'hésitant pas à jouer sur la rétrospection et les références dédiées

au public le plus assidu. Elles évoquent la Machine de *Person of Interest* (CBS, 2011-présent) en ce qu'elles ont évolué à l'aune de profonds changements économiques, culturels et technologiques. De la même manière que la Machine, elles n'ont pas abandonné les processus les plus routiniers, quotidiens. Elles n'alternent ni n'additionnent l'épisodique et le feuilletonnant, la répétition et l'évolution, le matriciel/formulaire et la structure à long terme. Elles ont mêlé ces deux modes narratifs pour créer quelque chose de nouveau, un « supplément d'âme » que l'idée de *mythologie*, proposée par Chris Carter, le créateur de *The X-Files*, parvient à saisir dans toute sa complexité, sa fluidité, sa liminalité. Une série comme *Person of Interest*, qui se présente au départ comme une série procédurale¹ tout ce qu'il y a de plus formulaire, déploie bientôt une intrigue au long cours, sans jamais abandonner ses « enquêtes de la semaine ». La série fait se répondre ses aspects épisodiques et feuilletonnants au service d'une unité narrative, esthétique, discursive². En évoluant, elle modifie le regard porté sur ses premières saisons. Elle forme un tout qui n'est ni la seule somme de ses épisodes, ni la seule alternance entre *episodic* et *serial* ; une hybridité qui caractérise aujourd'hui la majeure partie de la production américaine, sinon internationale. Les œuvres étudiées dans le cadre de la présente thèse représentent l'une des variations les plus remarquables de cette évolution.

De l'évaluation

Avant de rentrer dans le cœur du cadre méthodologique de cette étude, il reste un point important à clarifier : celui de l'évaluation. La recherche en arts et en sciences de l'information et de la communication a tendance, souvent à raison, à évacuer tout jugement critique. Mais ce faisant, comme l'explique Jason Mittell, les *television studies* ont établi une stricte séparation entre l'évaluation et l'analyse des contenus, une distinction qui trouve ses limites avec les séries télévisées, strictement reléguées à des analyses d'ordre socio-culturel parce que trop longtemps considérées comme esthétiquement inférieures³, au cinéma notamment⁴. L'esthétique des séries télévisées a dû attendre la fin des années 1990 pour être

¹ Les séries procédurales (de l'anglais *procedural*), sont très souvent des séries mettant en scène des enquêtes policières ou les procès qui suivent – ou ici, les enquêtes d'une équipe de *vigilantes* assistés par une super-intelligence artificielle. Les séries procédurales sont très souvent épisodiques : les anglophones les classent parmi les *formula-shows*, comme un sous-ensemble des séries épisodiques, bien qu'aujourd'hui, elles soient elles aussi devenues plus complexes.

² Yves Lavandier rappelle qu'au-delà des « trois unités » aristotéliennes (de lieu, de temps, d'action), on peut trouver de l'unité, de la cohérence, dans le style et la thématique. Voir LAVANDIER, Yves, *La Dramaturgie*, 1994, notamment p. 153 et suivantes.

³ MITTELL, Jason, « *Lost in a great story : Evaluation in Narrative Television (and Television Studies)* », 2009, pp. 119-120.

⁴ Un processus qui ne manquera pas d'évoquer la théorie bourdieusienne de la légitimité culturelle, notamment au regard de la place de la télévision dans le champ culturel. Je renvoie bien sûr à BOURDIEU, Pierre, *La*

abordée sans « honte » par la recherche¹. Leur narration, longtemps considérée (à tort) comme « trop simpliste », peine encore à éveiller l'intérêt, et il en résulte ce manque crucial de modèles d'analyse narratologique déjà relevé plus haut.

Aujourd'hui, tandis que les séries bénéficient en France d'un « anoblissement culturel² », la critique culturelle française a tendance à emprunter le chemin opposé, à évaluer les séries d'un point de vue esthétique en utilisant la notion de « série d'auteur.e », l'auteur.e désigné.e étant souvent le/la *showrunner*³. Cette notion est le décalque de la politique des auteurs, promulguée par la Nouvelle Vague au cinéma dans les années 1960⁴, et qui « est le résultat d'une volonté de faire du cinéma un objet de la culture légitime, en accordant une attention privilégiée aux qualités formelles des films, aux dépens de ce dont ils parlent et comment ils en parlent [...]»⁵. » Si des critiques comme Olivier Joyard⁶, ou l'essayiste Vincent Colonna⁷, appliquent cette même distinction aux séries télévisées contemporaines – isolant notamment les productions du *premium cable*⁸ américain – tel n'est pas le cadre de réflexion du présent travail, et ce pour deux raisons.

La première est qu'il est presque impossible d'isoler une seule instance auctoriale, qui à elle seule contrôlerait la production de l'œuvre télévisuelle de bout en bout. Cette constatation vaut pour le modèle de production américain, mais aussi à l'international. L'équipe de scénaristes doit composer avec le studio, la chaîne et les retours des publics. Certes, les *showrunners*, scénaristes et producteur.ice.s, souvent à l'origine de la création d'une série, peuvent être identifié.e.s comme les principales instances actoriales, et les séries étudiées ici ont à leur tête des personnalités fortes qui s'imposent comme *nexus* créatif. Mais la série télévisée, « royaume des scénaristes⁹ » (un pluriel bienvenu) nécessite un travail collectif qui s'oppose à l'utilisation stricte de la notion d'auteur.e, de façon encore plus marquée qu'au

Distinction : Critique sociale du jugement, Paris, Éditions de Minuit, 1979. Cependant, parmi d'autres, Hervé Glevarec a cherché à montrer la « fin de ce modèle classique de la légitimité culturelle », ou plutôt, une inadéquation de l'usage contemporain de la notion face au « modèle classique » pensé par Bourdieu. Glevarec critique précisément un modèle unique, rigide, qui prive d'une lecture polysémique des cultures dites « dominées », arguant qu'il ne faut plus « présupposer ce qui a pu être la situation d'une époque, à savoir l'homogénéité culturelle d'une nation et l'existence d'une légitimité culturelle. » Voir son chapitre 3 dans MAIGRET, Éric (dir.), MACÉ, Éric (dir.), *Penser les médiacultures*, 2005, pp. 69 et suivantes. Je cite ici la p. 74.

¹ CARDWELL, Sarah, « Television Aesthetics », 2006, p. 76.

² GLEVAREC, Hervé, *La sériophilie*, 2012, pp. 13 et suivantes.

³ C'est-à-dire, le ou la scénariste « en chef », en charge de la *writing room*, la salle d'écriture où se rassemblent les scénaristes, et qui fait le lien avec la chaîne et le studio.

⁴ MARIE, Michel, *La Nouvelle vague*, 2007, pp. 14 et suivantes.

⁵ BURCH, Noël, SELIER, Geneviève, *Le Cinéma au prisme des rapports de sexe*, 2009, p. 10.

⁶ On consultera par exemple le dossier « HBO, to be continued » écrit par Olivier Joyard dans le numéro 882 des *Inrockuptibles* (pp. 62-67). Joyard voit la chaîne du câble HBO comme « la chaîne qui a révolutionné la série d'auteur » en offrant plus de liberté aux *showrunners*.

⁷ COLONNA, Vincent, *L'Art des séries télé 1, L'Appel du happy end*, 2015 (réédition poche), pp. 9-12.

⁸ Les chaînes du câble qui ne figurent pas dans le bouquet du *basic cable* et nécessitent une souscription supplémentaire : on retiendra HBO, Showtime et Starz.

⁹ WINCKLER, Martin, *Petit éloge des séries télévisées*, 2012, p. 34.

cinéma. C'est notamment pour cette raison que, en dehors d'éléments touchant directement à l'écriture ou à la production, j'aurai tendance à parler des séries comme s'il s'agissait d'entités propres, pour mieux reconnaître, dans un même geste, l'intégralité des facteurs qui structurent ces produits culturels.

Utiliser la notion de « série d'auteur.e » au sens strict, c'est aussi faire une distinction entre « culture d'élite » et « culture de masse » – et notamment, entre séries du câble, accessibles sous réserve d'une souscription à un abonnement, et séries de grands *networks* (ABC, NBC, CBS, Fox et The CW), qui peuvent être visionnées gratuitement, mais dont le modèle économique et narratif est encore fortement influencé par les coupures publicitaires et la nécessité de maintenir une large audience. Pour Vincent Colonna par exemple, la série « classique », série de *network*, est une forme « canonique » définie par le *happy end*, et dont l'intérêt ne semble être que d'apprendre aux auteur.e.s à dépasser ce modèle pour imposer des ambitions plus artistiques¹. Il reproduit donc sans ambages le discours binaire et légitimant qui impacte déjà le cinéma depuis des décennies. Si les séries s'adressent à des publics différents, la catégorisation binaire montre ses limites : rappelons que s'il fallait pointer du doigt l'origine de l'évolution narrative des séries contemporaines, le mérite en reviendrait d'abord aux *networks* ; plus largement, *networks* et câble n'ont cessé de s'influencer mutuellement jusqu'à brouiller leurs frontières. Aujourd'hui, HBO, chaîne câblée des « auteur.e.s » qui se vantait encore en 2006 de « ne pas être de la télévision² », produit des blockbusters (*Game of Thrones*, 2011-présent), quand elle ne profite pas du succès *mainstream* (grand public) de certains de ses programmes en leur temps audacieux, comme *Sex and the City* (1998-2004)³. ABC, détenue par Disney, a maintenu *Lost* (2004-2010) à l'antenne malgré des audiences en chute libre, précisément pour ses qualités de « roman télévisuel » visant un marché de niche⁴. La distinction entre séries *mainstream* au large

¹ COLONNA, *op. cit.*, pp. 9-12.

² « It's not TV, it's HBO » fut son slogan de 1997 à 2006, la démarquant de la « télévision » construite entre les lignes comme simple média « de masse ».

³ Amanda Lotz détaille à la fois l'aspect pionnier de *Sex and the City*, à l'époque perçue comme visant un marché de niche (des femmes jeunes, actives, de classes moyenne/supérieure), et la revente en syndication du programme à des chaînes autrement moins audacieuses en termes de contenus, pour lesquelles HBO avait tourné des versions plus édulcorées de certaines scènes. De premier succès remarquable de la chaîne câblée, le programme est aujourd'hui devenu un classique rediffusé à foison, à mesure que le marché se segmente et que *Sex and the City* apparaît comme *mainstream* selon les normes contemporaines, comparée par exemple à une de ses héritières, *Girls* (HBO, 2012-présent). Voir LOTZ, Amanda, *The Television Will Be Revolutionized*, 2007 (2014), pp. 234 et suivantes.

⁴ Il faut ici rappeler qu'avec la segmentation du marché, le ciblage de « marchés de niche » réduits est lié, pour un *network* comme ABC, à une « surproduction systématique [qui] participe de la nécessaire réduction des risques » : à défaut de trouver des programmes qui satisfassent l'ensemble de l'audience, on surproduit et on « attend de voir ce qui reste collé au mur ». Je cite ici MAIGRET, Éric (dir.), MACÉ, Éric (dir.), *op. cit.* p. 54. Voir aussi, sur les modifications du marché affectant les *networks*, LOTZ, Amanda, *The Television Will Be Revolutionized*, 2007 (2014)

public, et séries cultes connues de quelques rares fans assidue.s, n'a plus le même sens¹ : *Lost* est vue par Stacey Abbott comme un hybride « *mainstream/cult* », un « *cult blockbuster*² », tandis que la série britannique *Doctor Who* (BBC1, 1963-1989/2005-présent) se bâtit une réputation *mainstream* sur des bases cultes³. Même les grands *networks* suivent la segmentation du marché, visant des marchés de niche de plus en plus restreints tout en affirmant leur identité⁴.

Sortir du cadre évaluatif marqué par la notion d'auteur.e ne signifie pas, toutefois, qu'évaluation et analyse soient mutuellement exclusives. Comme le souligne Jason Mittell, les études portant sur la télévision en général n'ont jamais connu « d'innocence évaluative » puisque qu'elles sont nées avec la pensée moderne et « envisagent la qualité et la valeur comme des pratiques discursives » ; c'est loin d'être un défaut, mais cela distingue les *television studies* des recherches portant sur d'autres formes artistiques, « pétries de décennies, voire de siècles [...] de hiérarchisation culturelle⁵ », une hiérarchisation qu'elles ont dû négocier par la suite.

La recherche universitaire sur la télévision, visant à éviter les mêmes travers, s'est engagée dans une voie qui, théoriquement, ne laisse aucune place ou presque à l'évaluation, et s'est longtemps portée sur la production de sens dans une perspective sociologique⁶. Pourtant, comme le relève Mittell, l'évaluation n'en influe pas moins sur le choix des objets d'études :

Lorsque l'évaluation intervient chez les universitaires, elle est déguisée. Lorsqu'on s'intéresse au champ des études sur la télévision [« *television studies* »] [...] il devient évident qu'un grand nombre de travaux se concentrent sur les programmes que les universitaires trouvent les plus « convaincants », « intéressants » et « complexes » (c-à-d les séries que nous aimons) [...]⁷.

Ailleurs, Mittell dit encore :

Lorsque les universitaires américains soulèvent la question de l'évaluation, ils le font généralement dans la tradition des *cultural studies*, interprétant le goût et l'esthétique comme des

¹ Voir par exemple HILLS, Matt, « Mainstream Cult », 2010.

² ABBOTT, Stacey, « How *Lost* Found Its Audience: The Making of a Cult Blockbuster », 2009.

³ On consultera par exemple PORTER, Lynnette, *The Doctor Who Franchise: American Influence, Fan Culture and the Spinoffs*, 2012.

⁴ À ce propos, voir par exemple EDGERTON, Gary R., NICHOLAS, Kyle, « "I want my niche TV": genre as networking strategy in the digital era », 2005.

⁵ MITTELL, Jason, « Lost in a great story: Evaluation in Narrative Television (and Television Studies) », 2009, pp. 120-121.

⁶ Avec des résultats toutefois fascinants et fondateurs. Que l'on pense, par exemple, aux travaux de Robert Allen, de Ien Ang, de John Fiske, ...

⁷ MITTELL, *op. cit.*, p. 121.

constructions sociales qui renforcent les dynamiques de pouvoir et les hiérarchies sociales, influencée par le travail de Pierre Bourdieu¹.

Sarah Cardwell, délimitant le cadre de la « *quality TV* » qu'elle cherche à dépasser, explique de même que « la plupart des universitaires étudiant la télévision utilisent des critères qualitatifs, exprimés ou réprimés, et [...] la constitution de ces critères devrait être débattue². » Mittell cite en exemple l'abondance de travaux sur *Buffy the Vampire Slayer* (WB>UPN, 1997-2003), série culte à « l'impact économique » limité, là où des séries à succès comme la franchise *Law and Order (New York, police judiciaire, NBC, 1990-2010, et dérivées³)* font couler peu d'encre chez les universitaires :

Ce n'est pas parce que *Buffy* a plus de portée sociale, puisque *Law & Order* est un terrain tout aussi fertile pour explorer les représentations socio-culturelles et politiques qui constituent une bonne partie des *Buffy studies*. La seule explication possible est celle qui n'est pratiquement jamais explicitée : pour la plupart des chercheurs en *television studies*, *Buffy* est une meilleure série que *Law & Order*⁴.

Si le jugement de Mittell peut paraître hâtif, je ne peux m'empêcher de penser qu'il a en partie raison : impossible, en France, dans un colloque ou une journée d'études dédiée aux séries, d'échapper à la mention de *Battlestar Galactica*, *The Wire* (HBO, 2002-2008) ou *Game of Thrones*. Si ces séries sont sur toutes les plumes, ce n'est pas seulement à cause de leur impact sociologique, de l'originalité de leur esthétique, de leur succès critique et économique, mais aussi, peut-être, parce qu'elles sont des séries qui ont su marquer l'humain.e derrière l'universitaire. Cardwell insiste d'ailleurs sur l'importance d'une relation « sincère » au texte dans le cadre de sa déconstruction :

Un programme qui motive en nous une réponse forte nous pousse à chercher à le comprendre, et à comprendre pourquoi il nous a marqué ainsi. Ce besoin est satisfait par une analyse détaillée et engagée [« *committed* »] des qualités esthétiques du programme. Le besoin et sa satisfaction devraient être mêlés dans nos écrits critiques⁵.

¹ MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 213.

² CARDWELL, *op. cit.*, p. 34.

³ La mention « et dérivées » indique qu'il s'agit d'une série qui a généré au moins une série dérivée, ou *spin-off*.

⁴ MITTELL, Jason, « Lost in a great story : Evaluation in Narrative Television (and Television Studies) », 2009, pp. 121-122.

⁵ CARDWELL, *op. cit.*, p. 74.

Les nouvelles générations semblent composer avec cette ambivalence, en se revendiquant « *acafan*¹ » : en avouant que l'intérêt porté à un programme a pour origine un investissement où l'académique le dispute au personnel. Henry Jenkins reconnaît le « danger » qu'il peut y avoir à être fan de son objet de recherche, tout comme il pointe du doigt le problème de l'objectivité souveraine :

Par le passé, des universitaires avec peu de connaissances empiriques et d'investissement émotionnel au sein des communautés de fans les ont transformées en une projection de leurs peurs et fantasmes sur les dangers de la culture de masse. [...]

Écrire en tant que fan sur la culture fan pose certains risques pour le critique académique, mais cela facilite aussi une certaine compréhension et un accès impossible via d'autres positionnements².

Moi le premier, je ne nierai pas que l'intérêt que je porte aux séries étudiées ici n'est ni simplement celui d'un chercheur, ni celui d'un fan, mais celui d'un fan menant des recherches en narratologie, et voyant dans l'objet d'une passion un terrain d'étude fertile, des particularités narratives qui, peut-être, une fois analysées, expliqueraient la fascination pour l'objet et son intérêt au sein des études narratologiques sur les séries³. Ainsi l'explique Mittell :

Il est temps de faire sortir la critique évaluative du placard. Il ne suffit plus d'utiliser des termes valorisants codés comme « sophistication » et « nuance » pour se référer aux programmes qui méritent d'être étudiés, enseignés – admettons ouvertement lorsque nous pensons qu'un programme est bon. [...] nous devons reconnaître explicitement le rôle de l'évaluation et du jugement esthétique qui cadre notre recherche et fait avancer notre champ disciplinaire⁴.

Et Mittell de préciser que l'évaluation n'est pas une fin en soi, mais une ouverture. Prenant *Lost* pour exemple, il explique : « en disant que *Lost* est une bonne série, je lance une

¹ On attribue généralement à Matt Hills la distinction entre *acafans* (universitaires s'affirmant fans, implémentant cette partie de leur identité dans leur travail), un terme généralisé aujourd'hui, et *fan-scholars* (des fans usant de théories et méthodologies universitaires dans des productions destinées aux fans). Voir l'introduction de HILLS, Matt, *Fan Cultures*, 2002, p. 137.

² JENKINS, Henry, *Textual Poachers*, 1992 (2013), p. 6.

³ C'est pour mieux marquer la subjectivité relative, localisée, de mon point de vue que j'emploie la première personne du singulier, réservant le « nous », d'ordinaire assez formel, à des adresses à un.e destinataire, concernant généralement l'avancement dans le travail.

⁴ Mittell suppose que, au sein de la sphère universitaire anglo-saxonne, cette ouverture à l'évaluation est notable en Grande-Bretagne et en Australie, plus qu'aux États-Unis. Cardwell propose un constat opposé, voyant les États-Unis comme moins « dérangés » à l'idée d'évaluer les programmes. MITTELL, Jason, « Lost in a great story: Evaluation in Narrative Television (and Television Studies) », 2009, pp. 122, 124 ; CARDWELL, *op. cit.*, p. 24.

conversation plutôt que de la conclure¹. » Le but ici avoué n'est pas de critiquer les goûts et les couleurs – ils sont tous dans la nature selon l'adage – mais de ramener l'évaluation là où elle peut être utile. Il poursuit son entreprise dans son dernier ouvrage en date, *Complex TV*, expliquant qu'il vaut mieux être « honnête » [« *be up-front* »] que d'user d'une « pseudo-objectivité² ». Il critique aussi, non pas Bourdieu, mais l'application de la théorie de la légitimité culturelle comme « évangile³ » :

Le danger qu'il y a à traiter la critique menée par Bourdieu comme parole d'évangile, tient en ce qu'elle paralyse les universitaires qui veulent dire quoi que ce soit à propos de l'évaluation, puisqu'accuser un universitaire de « perpétuer les hiérarchies de classe et de genre » compte parmi les critiques les plus terribles dans le discours académique contemporain⁴.

Mittell précise ainsi qu'il distingue bien la « valorisation » [« *valuation* »] « au cours de laquelle la valeur d'un texte est vue comme intrinsèque », de l'« évaluation », « le processus actif de confrontation aux critères esthétiques, aux particularités du texte et à sa circulation dans la sphère culturelle⁵ ». Il invite enfin ses pair.e.s à « penser au-delà d'une logique binaire réductrice qui verrait la valeur comme une balance, dans laquelle favoriser un critère nuirait forcément à son opposé », expliquant par exemple que si « la complexité peut être une vertu, cela ne signifie pas que la simplicité soit un péché⁶ ».

Au cours de ce travail, il me sera par exemple nécessaire de comparer *Lost* à sa successeuse, *FlashForward* (ABC, 2009-2010), en expliquant en quoi la seconde a tenté de réutiliser les mêmes ingrédients que la première sans parvenir à bâtir la structure qui avait fait son succès⁷. Il ne s'agit pas d'évaluer *FlashForward* dans son ensemble, de façon définitive, mais d'ouvrir la discussion sur un aspect spécifique, la construction de ses arcs narratifs, en comparant deux séries, dont l'une était présentée comme la suite spirituelle de l'autre par son *network*, ABC. En cela, je suivrai Mittell, qui explique qu'il faut éviter le danger d'une esthétique universelle de la télévision (une hiérarchie de valeurs qui fait encore loi dans la cinéphilie contemporaine, et qui confine à l'idéalisme) mais accepter de juger des séries en fonction de leurs particularités esthétiques :

¹ MITTELL, *op. cit.*, p. 123.

² MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 207.

³ Il faut prendre ici en considération l'endroit d'où parle Mittell: la sphère universitaire américaine. Je ne saurais m'avancer sur l'influence variable de l'héritage bourdieusien (et de sa remise en question) des deux côtés de l'Atlantique. Le retour à Bourdieu fait tout de même sens chez Mittell, au regard du problème de l'évaluation et de sa dimension légitimante. Pour un résumé de la critique du modèle bourdieusien en France, on consultera par exemple GLEVAREC, Yves, « La fin du modèle de la légitimité culturelle » dans MAIGRET, Éric (dir.), MACÉ, Éric (dir.), *op. cit.*, pp. 69 et suivantes.

⁴ MITTELL, *op. cit.*, p. 214.

⁵ *Ibid.*, p. 215.

⁶ *Ibid.*, p. 217.

⁷ Voir section III.3.1.1.

Il n'y a pas une seule esthétique de la télévision – la grande télévision peut avoir des ambitions artistiques, ou viser l'attraction sans prétention, ou les deux à la fois. Cependant, même si l'esthétique de la télévision est plurielle plutôt qu'universelle, nous pouvons toujours analyser le positionnement d'une série face à un ensemble précis de possibilités esthétiques, et juger de la façon dont elle atteint ses ambitions. Le pluralisme esthétique diffère du relativisme esthétique – la qualité se présente sous une grande variété de formes et de styles, mais cela ne signifie pas que tous les programmes sont tous aussi bons les uns que les autres [« *that does not mean everything is equally great* »]¹.

Cardwell, dans une optique similaire, souligne l'importance d'un cadre d'évaluation ni *universaliste*, ni *relativiste*, mais *pluraliste*², déjà proposé par des chercheur.se.s comme Jason Jacobs et Christine Gerarthy :

[...] Jacobs suppose que la technique la plus appropriée face à des programmes génériques [...] est de mener une analyse détaillée du texte, et de le comparer avec d'autres membres du même genre afin de l'évaluer dans sa relation à ses pairs. Gerarthy offre un avis similaire, soutenant qu'il est vital de catégoriser les programmes correctement, en termes génériques, afin d'offrir une évaluation juste³.

Piers Britton critique les positions de Cardwell et Mittell dans un billet sur le site *Antenna*⁴ : il a le mérite de pointer du doigt la différence (marquante en anglais, peut-être moins en français) entre l'esthétique comme nom – c'est-à-dire une analyse d'éléments formels et stylistiques – et l'esthétique comme adjectif, qui selon lui réactive une volonté de « justifier », de « trouver des absolus ». Cependant, il ne semble pas saisir (ou du moins, ne mentionne pas) la différence que cherchent à établir Cardwell et Mittell entre une esthétique qui serait absolue (et son opposée, l'esthétique relativiste pour qui tout se vaut), et une esthétique pluraliste qui, au sein de catégories clairement définies, cherche à évaluer l'efficacité de ces critères formels et stylistiques. Il y a une richesse analytique, dans la confrontation entre des programmes aux intentions similaires, mais aux structures et au succès

¹ MITTELL, Jason, « Lost in a great story : Evaluation in Narrative Television (and Television Studies) », 2009, p. 125.

² Cette posture pluraliste vise l'évaluation des œuvres elles-mêmes, mais s'avère concordante avec l'éclatement du modèle holiste, unique et totalisant, de la légitimité culturelle bourdieusienne, en une « pluralité d'échelles de valeurs », au moment où « la culture de masse est devenue véritablement une culture dominante. » GLEVAREC, Yves, « La fin du modèle de la légitimité culturelle » dans MAIGRET, Éric, MACÉ, Éric, *op. cit.*, pp. 85-86.

³ Cardwell s'appuie notamment sur « Issues of Judgement and Value in Television Studies », de Jacobs (*International Journal of Cultural Studies*, vol. 4, n°4, 2001), et « Aesthetics and Quality in Popular Television Drama » de Gerarthy (*International Journal of Cultural Studies*, vol. 6, n°1, 2003). Voir CARDWELL, *op. cit.*, p. 77.

⁴ Un site géré par des chercheur.se.s en *media* et *cultural studies* de l'université du Wisconsin. Voir BRITTON, Piers, « "Television Aesthetics" versus Formal and Stylistic Analysis », 2015.

critique variés, qui fait encore débat dans le champ des *television studies*. Un point particulier me dérange dans l'analyse de Britton : il explique à juste titre que les études sur la télévision ont été influencées par les « impératifs des *cultural studies*, qui ne reconnaissent pas de valeurs absolues ou transcendantes, et cherchent toujours à isoler les jugements de valeur dans des contextes discursifs spécifiques¹ ». Pourtant, les postures de Cardwell et Mittell ne mettent pas en péril ce cadre méthodologique ; elles le conjuguent à la nécessité de reconnaître aujourd'hui sa « place » en tant que chercheur.se.s au sein des *media* et *cultural studies* : d'où l'on parle, et comment cela influe sur le point de vue. Il s'agit de jouer cartes sur table : de laisser tomber une certaine hypocrisie analytique et de faire de l'intérêt personnel pour le programme l'un des centres de gravité de l'analyse, pour mieux l'isoler, tracer la limite entre objectivité et subjectivité. Je reconnais que le débat qui fait rage dans la discipline génère des arguments valides des deux côtés. Mais dans les déclarations comme celle de Britton, je lis aussi la peur (irrationnelle ?) de perdre une posture du haut de laquelle on ne dit rien mais on n'en pense pas moins, et la méfiance face à une démarche qui reconnaît l'influence de l'humain derrière le masque de l'universitaire. Certes, c'est un jeu dangereux qui peut, sans contrôle, propulser vers une esthétique universelle de la télévision. Ainsi que le rappelle Éric Maigret, « il ne suffit pas de réintroduire l'esthétique, il faut en montrer le versant idéologique, car oublier les enjeux politiques dont les œuvres sont porteuses c'est courir le risque de revenir encore et toujours à l'idéalisme². » Dont acte.

Cette étude suivra ainsi le cadre proposé par Mittell, Cardwell et d'autres avant eux, pour sa richesse analytique, sa volonté d'ouvrir le débat plutôt que de le fermer, et sa franchise quant à la place occupée par celle ou celui qui écrit. Il s'agira d'analyser, en comparant ce qui est comparable, différentes séries sur la base de critères spécifiques, non pas pour les juger une fois pour toutes, mais pour ouvrir le débat sur le degré de pastiche auquel se hisse *Stargate Universe* (Syfy, 2009-2011) pour mimer *Battlestar Galactica*, ou encore de pointer du doigt les errances narratives de cette dernière – puisqu'il ne s'agit pas non plus de considérer les séries du corpus principal comme « parfaites », mais bien de comparer le « produit fini », la série, par rapport aux promesses faites par le récit, et par ses instances auctoriales.

¹ BRITTON, *op. cit.*.

² MAIGRET, Éric, « Esthétique des médiacultures » (chap.), dans MAIGRET, Éric (dir.), MACÉ, Éric (dir.), *op. cit.*, p. 135.

Afin de comparer ce qui est comparable, il a fallu composer un corpus adéquat, qui a très vite révélé une particularité. La majorité des séries du corpus principal, celles faisant la promesse d'un dénouement, sont des séries appartenant aux genres de l'imaginaire. Si la science-fiction, la *fantasy* et le fantastique font partie de mes objets d'étude, l'appartenance des séries à ces genres n'est pas le critère principal de la constitution du corpus, lequel était originellement centré sur *Lost* et *Battlestar Galactica* ; ces deux œuvres représentent le cœur de la tendance étudiée, l'une du côté du récit à énigmes, l'autre réemployant, en la reconfigurant, la forme archaïque de la quête, toutes deux orientées et structurées vers un dénouement, d'un point de vue microscopique (scènes, épisodes) et macroscopique (saisons, série). *Babylon 5* (PTEN>TNT, 1993-1998), première et certainement seule série à avoir été planifiée dans le détail avant sa production, et parvenue à remplir ses objectifs, en était l'extension logique. *Doctor Who* (BBC1, 2005-présent), particulièrement sur sa période 2010-2013, constituait un cas particulier riche et atypique, usant d'aspects feuilletonnants et d'une complexité narrative élevée au sein d'un programme censé rester accessible au plus grand nombre, et notamment aux enfants. *Fringe* (Fox, 2008-2013) s'imposait d'elle-même, puisque désignée par les critiques comme marquant la fin de la « tendance *Lost* », et recombinaut déjà ses enjeux narratifs, amorçant la transition vers les années 2010 et des séries comme *Person of Interest*.

D'autres séries, issues d'autres genres plus réalistes (« naturalistes¹ », dirait Darko Suvin), auraient pu entrer dans le corpus principal : par exemple, *Breaking Bad* (AMC, 2008-2013), qui promet elle aussi un dénouement (la mort du protagoniste, de son cancer... ou son arrestation à cause de ses activités illégales), mais selon des modalités quelque peu différentes. *How I Met Your Mother* (CBS, 2005-2014) occupe une place prépondérante dans le corpus secondaire, puisque comme *Lost* ou *Battlestar Galactica*, elle fait une promesse qui structure son fond et sa forme : dans un futur proche, Ted, le narrateur, raconte à ses enfants comment il a rencontré leur mère ; le récit est non linéaire, usant d'anachronies (flashback, flashforward) et joue sur les possibles narratifs ; l'histoire est centrée autour de Ted en quête de l'âme sœur, même si les intrigues périphériques concernant son groupe d'amis tendent parfois à éloigner la série de ce fil rouge².

Le corpus secondaire se veut ainsi plus large, en ce qu'il s'intéresse : à d'autres séries faisant la promesse d'un dénouement, présentant parfois des similarités troublantes avec les

¹ SUVIN, Darko, « Estrangement and Cognition », in GUNN, James (dir.), CANDELARIA, Matthew (dir.), *Speculations on speculation*, 2005.

² J'ai déjà abordé la question ailleurs, et réemploierai certaines déductions. Voir FAVARD, Florent, « The Yellow umbrella syndrome: Pledging and delaying narrative closure in *How I Met Your Mother* », 2014.

séries du corpus principal ; à des séries contemporaines, narrativement complexes, dont l'*intrigue macroscopique ouverte* emploie des mécanismes similaires ; des séries plus épisodiques, non moins complexes, mais qui permettent de relativiser la notion d'intrigue macroscopique ; enfin à des séries encore en cours de diffusion à l'heure de l'écriture, qui recombinent déjà l'héritage des expérimentations menées par les œuvres atypiques qu'étaient *Lost*, *Battlestar Galactica* et consorts.

Seront ainsi citées, notamment: *Alias* (ABC, 2001-2006), *Alcatraz* (Fox, 2012), *Breaking Bad*, *Buffy the Vampire Slayer*, *Castle* (ABC, 2009-présent), *Continuum* (Showcase, 2012-2015), *Defiance* (Syfy, 2013-présent), *Flashforward*, *Gravity Falls* (Disney Channel, 2012-présent), *House (Docteur House)*, Fox, 2004-2012), *How I Met Your Mother*, *Kaamelott* (M6, 2005-2009), *MacGyver* (ABC, 1985-1992), *Person of Interest*, *Quantum Leap (Code Quantum)*, NBC, 1989-1993), *Sense8* (Netflix, 2015-présent), *Sliders* (Fox>Sci Fi, 1995-2000), *Stargate Universe*, *Supernatural* (The WB>The CW, 2005-présent), *The Blacklist* (NBC, 2013-présent), *The Event* (NBC, 2010-2011), *The Fugitive (Le Fugitif)*, ABC, 1963-1967), *The Leftovers* (HBO, 2014-présent) et *The X-Files*.

Qu'elles aient été des succès critiques ou des échecs d'audience, les séries sélectionnées sont toujours des cas remarquables ou des exemples canoniques : il ne s'agira pas, via ce corpus secondaire, de s'éparpiller, mais au contraire de sans cesse questionner les limites et les applications des notions développées en étudiant les séries du corpus principal. On notera, là encore, la prépondérance des séries des genres de l'imaginaire.

Pour des raisons qui tiennent principalement aux modèles de productions et à l'ancienneté de l'industrie télévisuelle américaine, c'est dans la sphère anglo-saxonne que la tendance étudiée s'est développée, et que le corpus a été sélectionné, mis à part une exception francophone (*Kaamelott*) qui offrira un contre-exemple révélateur. De même que Jason Mittell, je me limiterai, dans le corpus principal, au *prime-time serial*, des séries hebdomadaires diffusées aux heures de grande écoute, suivant l'idée qu'elles incarnent « un mode narratif distinct » et une « forme télévisuelle de premier plan » par sa portée internationale, son histoire, son influence¹. Les miniséries, produites en un bloc, racontant généralement une histoire avec une intrigue bouclée, et qui ne sont pas destinées à être renouvelées², sont exclues des corpus principal et secondaire : il s'agit d'étudier des séries qui promettent un dénouement, ou à tout le moins mobilisent une intrigue macroscopique ouverte,

¹ MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 9.

² Sauf lorsqu'elles servent de « *backdoor pilot* » et parviennent avec succès à convaincre la chaîne et le studio de produire une série en fonction des audiences. Ce fut le cas pour *Babylon 5* et *Battlestar Galactica* notamment, et c'est la raison pour laquelle je compte, dans le cadre temporel de diffusion initial, la minisérie ou le téléfilm unitaire qui leur a donné naissance. Exclure du cadre temporel de diffusion l'épisode dans lequel se noue l'intrigue à long terme semblerait paradoxal vu la problématique du présent travail.

tout en restant dans l'incertitude de son développement futur. Réciproquement, des séries cherchant à structurer une unité narrative à long terme mais ayant échoué suite à leur annulation, formeront une partie non-négligeable du corpus secondaire, en tant qu'exemples canoniques de ce qui « n'a pas fonctionné » auprès de la critique et des publics – voire aux yeux de la chaîne et du studio. Le corpus secondaire sera aussi l'occasion d'étendre les questionnements à d'autres formes que le « *drama* » de 42 minutes : la *sitcom*, la série animée à destination de la jeunesse, voire la *shortcom* française. À défaut de pouvoir les étudier, la présente étude restera ouverte aux formes quotidiennes, et à la production internationale qui recèle d'autres schémas narratifs et modes de production, en évitant de considérer les caractéristiques isolées dans le corpus comme des absolus, mais plutôt comme représentatives d'une tendance au sein de l'influente production anglo-saxonne, principalement états-unienne.

Puisqu'il est question de dénouement impossible à prévoir, le corpus principal ne comporte que des œuvres originales, et aucune adaptation d'une œuvre existante – qui donnerait dès lors un cadre à l'histoire. *Battlestar Galactica* s'avère être un cas liminal, puisqu'elle est la « réimagination » (selon les termes du scénariste Ronald D. Moore) de la série du même nom créée par Glen Larson (ABC, 1978-1979). Mais d'une part, la série originale n'est jamais arrivée à son terme : elle a été annulée par ABC qui a ensuite, sous la pression des fans, produit une série dérivée, *Galactica 1980* (ABC, 1980) en supprimant la moitié du casting et en modifiant considérablement les prémisses de l'histoire (il s'agit non plus de trouver la Terre mais de la défendre contre les robots Cylons). Cette suite n'a pas connu le succès escompté et a été annulée au bout de 10 épisodes. D'autre part, *Battlestar Galactica 2003*, si elle pioche allègrement du matériau narratif dans l'œuvre originale, n'en reformule pas moins et la structure du monde fictionnel, et celle du récit. La version des années 2000 devient ainsi l'un des porte-étendards de la promesse d'un dénouement, et va beaucoup plus loin, dans le temps, dans l'espace et dans les intentions, que la série originale. J'aurais l'occasion de survoler l'inévitable *Game of Thrones* : le blockbuster de HBO est un cas particulier, puisque l'adaptation vient de dépasser l'œuvre originale, un cycle littéraire encore inachevé.

Je ne cacherai pas une certaine réserve initiale à l'idée de travailler sur un corpus à la fois motivé par mes goûts personnels et mes champs de recherche professionnels (ces deux catégories, on s'en doutera, étant parfois difficilement discernables). Je devais bien vite me rendre à l'évidence : ce n'est pas un hasard si la série portant la tendance de la promesse d'un dénouement sur ses épaules, *Lost*, est un hybride entre science-fiction, fantastique et *fantasy*. Ce n'est pas non plus un hasard si lors de la constitution du corpus, ce sont d'autres séries de genres de l'imaginaire qui sont apparues comme les plus susceptibles d'illustrer cette tendance particulière. La présente étude explorera trois hypothèses pour expliquer la

prépondérance de séries de genres de l'imaginaire faisant de la promesse d'un dénouement un véritable enjeu esthétique sur le long terme.

La première tient à leurs caractéristiques génériques. Les œuvres des genres de l'imaginaire forcent leurs auteur.e.s à créer des mondes fictionnels « en porte-à-faux » par rapport au nôtre, des « mondes saillants » dirait Anne Besson¹, c'est-à-dire que s'ils partent d'une base commune, nombre de leurs éléments n'ont pas leur équivalent dans notre monde², des machines à voyager dans le temps aux vaisseaux spatiaux taillés pour les combats rapprochés. Ainsi le monde fictionnel nécessite-il un soin particulier, sûrement aussi méticuleux que pour une œuvre réaliste ou naturaliste, mais orienté vers la recomposition et la création d'une structure nouvelle qui doit néanmoins apparaître cohérente et logique – du moins dans la tradition mimétique, à laquelle peuvent facilement échapper les genres de l'imaginaire pour s'orienter vers des structures encore plus aliénantes, car illogiques lorsqu'évaluées selon les normes du monde réel³. On pourrait envisager l'idée que cet effort additionnel, cette volonté de créer un univers *ex nihilo*, qui a sa propre logique, est à l'origine d'un effet collatéral : l'intrigue, elle aussi, doit faire (son propre) sens, peut-être d'autant plus qu'elle est liée au *novum* – l'élément « nouveau » qui n'a pas d'équivalent dans notre monde réel et transforme le monde fictionnel⁴ – ou qu'elle tire parti de la configuration du monde fictionnel.

L'héritage de la forme littéraire n'est pas non plus à négliger : la science-fiction comme la *fantasy* ont généré – et génèrent encore – des cycles massifs, écrits *progressivement*, livrés tome après tome ; si le roman-feuilleton à la Dickens a depuis longtemps perdu de sa superbe, cette littérature « en progrès » persiste – et même, *prolifère* au rayon « science-fiction et *fantasy* ». Il existe un parallèle entre l'intrigue continue des cycles⁵ et l'intrigue continue des séries télévisées, sur lequel je m'appuierai.

Une dernière hypothèse tient au fait que les séries de genres de l'imaginaire, et notamment de science-fiction, ont toujours été un lieu privilégié de remise en question des normes, un lieu d'expérimentations, qu'elles portent sur des aspects socio-culturels, esthétiques, ou même spécifiquement narratifs⁶.

¹ Besson s'appuie notamment sur Gérard Cordese qui explique qu'en science-fiction « le vraisemblable du monde représenté est à construire » (*La Nouvelle science-fiction américaine*, Aubier, 1984). Voir BESSON, Anne, « Les cycles dans la science-fiction (SF) anglo-saxonne des années 1980 et 1990 », 2006, p. 140.

² Voir PAVEL, Thomas, *Univers de la fiction*, 1988, p. 76.

³ Les narrations « non-naturelles » explorées notamment par Alber, Iversen, Skov Nielsen et Richardson.

⁴ La Machine consciente de *Person of Interest* peut ainsi être vue comme un *novum* qui à la fois transforme le monde fictionnel, et s'avère être aussi le point focal de l'intrigue plutôt qu'un simple élément de décor : *Person of Interest* n'est pas seulement une série qui prend pour cadre un monde fictionnel où existe une superintelligence artificielle ; la superintelligence artificielle est l'enjeu de l'intrigue. Sur la notion de *novum*, voir SUVIN, *op. cit.*

⁵ BESSON, Anne, *D'Asimov à Tolkien*, 2004, pp. 207-208.

⁶ JOHNSON-SMITH, Jan, *American science fiction TV*, 2004, pp. 67 et suivantes.

Quand bien même le corpus principal est dominé par la science-fiction, et les genres de l'imaginaire en général, les éléments explorés dans le présent travail conservent une portée plus vaste, et se veulent applicables au-delà de la barrière des genres fictionnels et des modalités narratives des séries télévisées contemporaines.

Considérations théoriques et méthodologiques

L'objectif de cette étude est d'analyser une tendance marquée au sein de la production télévisuelle états-unienne, plus largement anglo-saxonne ; une tendance délimitée par des mécanismes narratifs communs, discernables dans un sous-ensemble des séries narrativement complexes, et structurée autour de la promesse d'un dénouement telle que formulée, notamment, par la série *Lost*. Par ce biais, il s'agira aussi d'isoler des critères communs à une grande partie des séries narrativement complexes pour prolonger le débat sur l'intrigue macroscopique des séries télévisées.

La démarche est triple : discerner et décrire les invariants et modulations esthétiques de cette tendance ; comprendre en quoi leur fonctionnement, leurs combinaisons sont propres à cette tendance, mais possèdent des équivalents observables dans une partie non négligeable de la production contemporaine, amenant à définir, sinon une « poétique des séries télévisées contemporaines¹ », au moins l'amorce d'une poétique des séries à intrigue macroscopique ; enfin, combiner point de vue synchronique (chaque série est vue au prisme de son époque) et diachronique (elles évoluent entre les années 1990 et 2010) pour explorer les racines de cette tendance, et l'héritage qu'elle laisse aux séries des années 2010.

Dans une perspective dialectique et expérimentale, la présente étude ne se limitera pas à un cadre narratologique particulier, sinon celui, large et hétérogène, des narratologies postclassiques ou « études narratives² », c'est-à-dire, les narratologies contemporaines prolongeant et ouvrant les questionnements de la narratologie structuraliste, classique³, dans une optique interdisciplinaire, voire transdisciplinaire. Le foyer théorique des analyses qui suivront reste toutefois en orbite autour de la théorie des mondes possibles telle qu'appliquée à la fiction, notamment par Thomas Pavel, Lubomír Doležel et Marie-Laure Ryan.

Raison en est que, comme nous le verrons dans la première partie, certains outils structuralistes sont adaptés aux formes *closes* du récit (un roman, un film), beaucoup moins

¹ Le sous-titre ambitieux de *Complex TV*, l'ouvrage de Jason Mittell.

² Un terme que Ansgar Nünning considère plus comme une « cérémonie de baptême » qu'un « acte descriptif de classification » ; Nünning pointe aussi du doigt la confusion entre narratologues et critiques narratologistes, entre « théorie du récit et analyses ou interprétation du/des récit(s) ». La présente étude prend pour point de départ les théories du récit mais n'hésite pas à aller du côté de la critique narratologiste pour étendre son propos. Voir NÜNNING, Ansgar, « Narratologie ou narratologies ? », 2010, p. 31.

³ Voir par exemple PRINCE, Gerald, « Narratologie classique et narratologie post-classique », *Vox Poetica*.

aux formes *ouvertes*, « en progrès » que sont les séries télévisées¹. On a aussi longtemps reproché à la narratologie structuraliste de s'attacher d'abord à l'écrit², quand bien même les travaux d'André Gaudreault, Christian Metz ou encore Roger Odin³, ont permis de transposer la narratologie au cinéma. La présente étude s'inspirera de l'inventaire établi par Pierre Beylot, qui étend le questionnement du récit à l'audiovisuel en général⁴. Je suivrai aussi l'appel à une « narratologie transmédiatique » lancé par David Herman, lequel explique que si les récits ne sont pas indépendants du média qui les véhicule, ce rapport de dépendance est variable et complexe⁵ ; une approche qui se trouve, par ailleurs, déjà pratiquée dans les travaux de Marie-Laure Ryan. Le problème, toutefois, ne tient pas seulement à l'adaptation au récit audiovisuel progressif.

S'il n'y a peut-être pas « désillusion du structuralisme⁶ », il y a toutefois la nécessité d'un inventaire, et c'est pourquoi cette étude s'appuiera notamment sur la « poétique élargie », à tendance cognitiviste, de Raphaël Baroni⁷. Je suis aussi les traces de travaux comme ceux de Nathalie Maroun, qui gardent en vue la narratologie telle que définie par les structuralistes (centrée sur le récit), la poétique (l'*inventio*, l'histoire), et la rhétorique (les effets à réception)⁸. Des travaux qui se doivent de considérer le fond et la forme ; un vœu pieux que le structuralisme a longtemps formulé, sans toutefois pouvoir se détacher du *texte*⁹, du formalisme¹⁰ inhérent à sa méthodologie influencée par la linguistique, souvent plus centrée sur le structural que le sémantique¹¹ – une démarche qui, selon Pavel, le rapproche du scientisme¹². Une approche qui se trouve, de même, vivement critiquée par Herman, qui

¹ Nathalie Maroun aborde notamment les limites des travaux de Genette pour l'étude des séries télévisées. MAROUN, Natalie, *Continuité narrative et jeux des possibles dans l'écriture scénaristique des séries télévisuelles*, 2009, pp. 116 et suivantes.

² HERMAN, David, « Toward a Transmedial Narratology », 2004, p. 47.

³ Voir notamment le chapitre 1 de BEYLOT, Pierre, *Le Récit audiovisuel*, 2005. Voir aussi, dans une perspective issue du milieu universitaire anglo-saxon, comment Allrath *et al.* replacent l'héritage structuraliste au sein de l'audiovisuel en suivant la démarche de Seymour Chatman, dans l'introduction de ALLRATH, Gaby (dir.), GYMNIKH (dir.), *Narrative Strategies in Television Series*, 2005.

⁴ BEYLOT, *op. cit.*

⁵ HERMAN, *op. cit.*

⁶ Voir l'introduction, par John Pier et Francis Berthelot, de *Narratologies contemporaines*, 2010, pp. 8-9. Si cette désillusion est balayée d'un revers par Jean-Marie Schaeffer dans l'avant-propos de BARONI, Raphaël, *La Tension narrative*, 2007 (p. 11), il faut reconnaître une désillusion française, puisque la narratologie structuraliste héritée de Genette, Bremond et Todorov « a repris de plus belle à la fin des années quatre-vingt, non pas en France, mais surtout dans les pays anglophones, germanophones et, plus récemment, nordiques, ainsi qu'en Israël, en s'inspirant, parfois de façon critique, de l'expérience française » (je cite *Narratologies Contemporaines*, p. 8). Voir aussi l'entretien entre Alexandre Prstojevic et John Pier à l'occasion du lancement de la collection « Narratologia » chez l'éditeur Walter de Gruyter, sur *Vox Poetica*, à l'adresse <http://www.vox-poetica.org/entretiens/intPier.html> [accédée le 30 août 2015].

⁷ BARONI, Raphaël, *La Tension narrative*, 2007, pp. 27-29.

⁸ MAROUN, *op. cit.*, p. 21.

⁹ PAVEL, *op. cit.*, pp. 8-11.

¹⁰ ESQUENAZI, Jean-Pierre, *La Vérité de la fiction*, 2009, pp. 9-10.

¹¹ ESCOLA, Marc, « Le clou de Tchekhov », 2010.

¹² Pavel explique que l'on peut employer une démarche narratologique rationnelle sans chercher à mimer à tout prix les sciences dures, leur précision mathématique, ce dont il accuse le « scientisme structuraliste » (on

explique qu'en se basant sur « l'une des études les plus fondamentales pour la narratologie structuraliste », soit le fascinant *Morphologie du conte* de Vladimir Propp¹, les structuralistes « ont négligé les limites de l'applicabilité de la théorie de Propp, cherchant à étendre à tous les récits [...] des outils conçus pour un corpus restreint de contes folkloriques² ». Baroni, de même, se révèle assez critique lorsqu'il explique que les structuralistes des années 1960 ont régressé dans leur compréhension de l'intrigue par rapport aux formalistes des années 1920, notamment en se concentrant plus sur la séquence narrative isolée (dans le domaine des contes) par Propp, que sur le travail pourtant fondateur de Tomachevski³.

Puisqu'il est question de formalisme – c'est là, encore, un point sur lequel la narratologie structuraliste a souvent été accusée d'en faire trop⁴ – il me faut ici suivre Gerald Prince dans l'idée que la narratologie, « si elle est déjà vieille, est encore très immature⁵ », et qu'elle doit devenir (et devient déjà) plus contextuelle, replaçant le récit dans le monde qui l'entoure, dans lequel il est conçu et interprété⁶. Toutefois, je rejoins aussi Dan Shen qui évoque la nécessité, pour les narratologues post-classiques, d'avouer que le formalisme de la narratologie structuraliste fait encore ses preuves aujourd'hui, lorsque couplé à la contextualisation de l'objet étudié⁷. Dans les pages qui suivent, me focalisant sur la structure du récit, je me reposerai par exemple, comme d'autres l'ont fait avant moi, sur le travail toujours d'actualité de Gérard Genette, et notamment son indispensable *Discours du récit*⁸.

Ce faisant, je ne peux que suivre Ansgar Nünning lorsqu'il détaille la confrontation nécessaire des narratologies classiques à d'autres formes narratives que le roman ou le film, meilleur moyen selon lui de réviser et étendre leurs modèles et terminologies⁹ : il ne s'agit pas

précisera qu'il vise ici ceux qu'il considère comme des structuralistes « radicaux », critiquant par exemple Claude Lévi-Strauss). Voir PAVEL, *op. cit.*, pp. 8-11.

¹ PROPP, Vladimir, *Morphologie du conte*, Paris, Éditions du Seuil, 1970.

² HERMAN, *op. cit.*, p. 47.

³ BARONI, Raphaël, « Réticence de l'intrigue », 2010, p. 200.

⁴ Voir par exemple BARONI, Raphaël, *La Tension narrative*, 2007, pp. 58 et suivantes ; ESQUENAZI, *op. cit.*, pp. 9-10, 88-89 ; jusqu'à la lecture sélective dont Pavel les accuse en explorant la « doctrine » du carré sémiotique (rappelons que l'introduction à charge de son ouvrage est d'abord dirigée vers Claude Lévi-Strauss) dans PAVEL, *op. cit.*, pp. 12-13.

⁵ PRINCE, Gerald, « On Narratology », 1995, p. 75.

⁶ Prince cite notamment comme axes de recherche l'extension de la narratologie à d'autres médias (il cite alors Chatman ; depuis, Marie-Laure Ryan et David Herman, notamment, ont repris le flambeau) ; l'axe de la *tellability*, « des qualités qui font que des événements valent d'être racontés » ; enfin le champ de la sémantique, notamment une application plus poussée de la théorie des mondes possibles à la fiction, déjà menée à l'époque par Ryan. Voir PRINCE, *op. cit.*, pp. 79-81.

⁷ Shen explique que le formalisme, devenu bouc-émissaire des narratologies post-classiques, n'en a pas moins nourri les analyses les plus post-structuralistes. Voir SHEN, Dan, « Why Contextual and Formal Narratologies Need Each Other », *Journal of Narrative Theory*, vol. 35, n°2, 2005, pp. 141-171.

⁸ GENETTE, Gérard, *Discours du récit*, 1972, 1983 (2007). Je rejoins Manfred Jahn dans l'idée que Genette, via l'étude détaillée du travail de Proust, a ouvert la voie à une « narratologie appliquée » qui, plutôt que de chercher des universaux dans une démarche purement théorique, s'est confrontée au texte de façon systématique, résistant ainsi à la déconstruction des ambitions structuralistes par la narratologie post-classique. Voir JAHN, Manfred, « "Speak, friend, and enter" », 1999, p. 168.

⁹ NÜNNING, *op. cit.*, p. 25.

de rejeter en bloc les outils structuralistes, mais de conserver ceux qui fonctionnent au-delà de la barrière des formes et des médias dans un projet narratologique transmédiatique, et, spécifiquement dans le cadre du présent travail, d'adapter ou écarter ceux qui ne conviennent guère à l'analyse d'une forme narrative *audiovisuelle, progressive, sérielle*. La recherche d'autres modèles m'amènera donc à me focaliser sur la théorie des mondes possibles appliquée à la fiction, telle qu'elle a depuis longtemps été détaillée par Lubomír Doležel, Thomas Pavel ; telle qu'elle est peu à peu reformulée par Marie-Laure Ryan notamment ; et telle qu'elle est réemployée aujourd'hui pour les séries télévisées, par des chercheurs.se.s comme Nathalie Maroun, qui valorise son utilisation pour les fictions progressives¹, ou encore Jean-Pierre Esquenazi². Au-delà d'une théorie du récit applicable aux séries, vaste objectif dont cette étude n'est qu'une proposition parmi d'autres³, les *cultural studies* et *media studies* fourniront un apport salutaire pour s'éloigner de la seule « réception-modèle⁴ », questionner les publics via une perspective ethnographique (souvent indirecte, les séries étudiées ayant déjà fait l'objet d'analyses de réception), et envisager le contexte technologique qui impacte écriture, diffusion et réception des œuvres étudiées. Au risque de viser trop large et de pécher par excès, le point de vue adopté se veut le plus complet sur les objets ici explorés : il s'agit non pas les isoler pour les disséquer en laboratoire, mais les observer dans leur contexte, confronter la théorie à la pratique, dans une démarche empirique.

À ce titre, et pour enrichir l'ouverture contextualiste du présent travail, une attention particulière sera apportée à ce que Marie-Laure Ryan nomme la *storyology*⁵ :

Un récit [au sens large, « *narrative* » dans la version originale] est censé être constitué de l'histoire et du discours racontant [le récit au sens restreint], mais la grande majorité des travaux en narratologie s'est centrée soit sur ce dernier, soit, dans une approche socio-linguistique, sur la communication narrative dans une perspective pragmatique, laissant la *storyology* – l'étude de la logique qui lie les événements en une intrigue – aux scénaristes et auteurs de manuels de scénarios⁶.

En conclusion de son article portant sur les « *cheap plot tricks* » (les raccourcis scénaristiques) et les « *plot holes* » (les lacunes logiques et causales d'une intrigue), Ryan

¹ MAROUN, *op. cit.*, pp. 21-22.

² ESQUENAZI, Jean-Pierre, « Pouvoir des séries télévisées », 2013.

³ Je renvoie notamment aux propositions prometteuses de deux autres thèses bientôt soutenues à l'heure où j'écris ces lignes : le tissage narratif proposé par Hélène Breda (BREDA, Hélène, *Le tissage narratif dans les séries télévisées américaines contemporaines*, thèse en préparation, dir. Guillaume Soulez, Paris III), et l'exploration de la temporalité des séries par Vladimir Lifschutz (LIFSCHUTZ, Vladimir, *Les Séries télévisées : Une Lutte sans fin*, thèse en préparation, dir. BARNIER, Martin, ESQUENAZI, Jean-Pierre, Lyon 2).

⁴ On pensera au lecteur modèle de Umberto Eco dans *Lector in fabula* ; l'ouvrage théorique de Baroni, déjà contextualiste, propose des pistes que je confronterai à la pratique, à la réception réelle, dès que possible.

⁵ Un terme impossible à traduire en « historiologie », qui se trouve être la science de l'Histoire.

⁶ RYAN, Marie-Laure, « Cheap plot tricks, Plot Holes, and Narrative Design », 2009, p. 73.

invite ainsi à s'interroger sur ce qui fait une bonne histoire. Elle garde en tête que l'exécution technique d'une histoire, sa causalité, est jugée non pas en fonction d'universaux, mais de goûts et de critères propres à une époque, une culture¹.

Ainsi ce travail lorgne-t-il de façon systématique du côté de l'écriture (citant notamment Stephen King, écrivain ayant travaillé pour le cinéma et la télévision), des contextes de production et de réception, et surtout de la salle d'écriture, la fameuse *writing room*. Lorsque les scénaristes sont directement cités, il s'agit d'entretiens menés dans le cadre d'interviews souvent promotionnelles, et d'entretiens avec des critiques, des cinéastes (le documentaire *Showrunners*, réalisé par Des Doyle en 2014) voire d'autres universitaires. Comme précisé plus haut, les séries étudiées possèdent à leur tête des figures autoriales qui ne font aucun secret de leur travail, qu'il s'agisse des discussions menées sur internet par J. M. Straczynski (*Babylon 5*) avec ses fans, des interviews de Damon Lindelof et Carlton Cuse (portant invariablement sur leur capacité à prévoir la fin de *Lost*), des *podcasts*² de Ronald D. Moore (*Battlestar Galactica*), ou encore des sorties controversées du scénariste Steven Moffat, qui supervise la série *Doctor Who* depuis 2010. La *persona* de chaque scénariste³, ou plutôt son *ethos*, ici spécifiquement son « image d'auteur construite dans les métadiscours⁴ » (c'est-à-dire en-dehors de ce que l'auteure, figure si évasive à la télévision, dit d'elle-même via l'œuvre), doit être prise en compte. Voilà pourquoi je m'attacherai à dresser le portrait, non pas des personnes citées, mais de l'image qu'elles donnent d'elles, à une époque où les *showrunners* sont de plus en plus présent.e.s sur le devant de la scène, les réseaux sociaux, l'imaginaire collectif⁵.

La mise en contexte des œuvres étudiées passera aussi par l'exploration de leur réception. Ne me livrant pas ici à une enquête sociologique de réception – ce travail ayant

¹ Ryan évoque notamment l'évolution de la verisimilitude, en citant l'exemple de *La Princesse de Clèves* (Marie-Madeleine de La Fayette, 1678). S'appuyant sur la réception de l'époque et la réception contemporaine, elle montre comment le raccourci scénaristique de la scène où Mme de Clèves révèle à son mari qu'elle est amoureuse de M. de Nemours (alors que celui-ci se trouve être présent dans les environs après s'être perdu, et apprend lui-même la nouvelle) est vu différemment au XVII^e et au XXI^e siècle : à l'époque, la confession de Mme de Clèves est lue comme soudaine et contraire au personnage ; aujourd'hui, c'est plutôt l'improbabilité de la présence opportune de M. de Nemours qui paraît « facile ». *Ibid.*, p. 59.

² Des fichiers, souvent audio, mis à disposition du public (gratuitement ou non), de façon à pouvoir être téléchargés et écoutés sans connexion internet. Ronald D. Moore (*Battlestar Galactica*) et Damon Lindelof et Carlton Cuse (*Lost*) s'en sont notamment servi pour offrir des commentaires audio des épisodes au fil de la diffusion initiale.

³ J'ai eu l'occasion d'étudier quelques *persona* (du nom du masque des acteurs de théâtre romains) de *showrunners* dans FAVARD, Florent, « Showrunners, persona et mise en scène de l'auctorialité » (communication), journée d'études *Auteurs/amateurs de séries télévisées*, Paris Diderot, 5 décembre 2014. Je dois d'ailleurs remercier Charles Bonnot, doctorant en linguistique, de m'avoir aiguillé ce jour-là vers le concept d'*ethos* réarticulé par Ruth Amossy.

⁴ Je paraphrase, me basant sur AMOSSY, Ruth, « La double nature de l'image d'auteur », 2009. Sur l'*ethos*, l'image de soi construite à travers le discours, je renvoie à AMOSSY, Ruth, *La présentation de soi. Ethos et identité verbale*, Paris, PUF, 2010.

⁵ Voir par exemple ce que les *showrunners* disent de cette mise en avant dans BENNETT, Tara, *Showrunners*, 2014, pp. 12, 18 par exemple.

d'abord une visée narratologique formaliste et contextualiste – on me pardonnera je l'espère de me référer principalement à des analyses concernant les publics anglo-saxons. La troisième partie de cette thèse s'appuie sur des relevés de traces électroniques concernant deux publics différents : celui, francophone, de la série *Lost* ayant suivi la diffusion américaine initiale et communiquant sur l'un des forums les plus actifs dédiés à la série ; celui, hétérogène, international, de la série *Fringe*, sur l'un des sites de *microblogging* les plus fréquentés à l'époque des relevés. Il ne s'agit pas de dresser le portrait détaillé des publics et de leurs réactions, ce qui nécessiterait une thèse à part entière, mais de confronter lorsque cela s'avère nécessaire la réception-modèle à des cas réels, afin de ne jamais isoler les œuvres (et leur réception « supposée ») de leur contexte.

Enfin, l'accent sera mis sur la *visualisation* des phénomènes explorés, une visualisation qui passera, d'une part, par le réemploi et l'adaptation d'une méthodologie d'analyse pertinente proposée par Henrik Örnebring¹, permettant d'établir des diagrammes détaillés de la densité narrative des œuvres du corpus principal et d'une partie du corpus secondaire². D'autre part, des captures d'écran soutiendront l'analyse de l'image, le présent travail n'oubliant en aucun cas que la description manuscrite ne remplacera jamais la citation iconographique d'une œuvre audiovisuelle, à défaut de rendre sensible le son et le mouvement.

Structure de la thèse

Ce travail est conçu de telle manière qu'il puisse être consulté de façon non-linéaire, en s'aidant du lexique en Annexe 1 et des diagrammes en Annexe 2.

La première des trois parties vise à établir un cadre théorique et méthodologique à même de faciliter l'étude d'un phénomène complexe, sous-tendu d'un côté par l'écriture prospective des séries télévisées, de l'autre, par la dimension téléologique de l'intrigue macroscopique des œuvres étudiées.

L'unité narrative des séries télévisées, si tant est qu'elle puisse être conçue dans un cadre aristotélien, diffère grandement de celle des formes closes ; aussi le premier chapitre s'attache-t-il à examiner les comparaisons entre séries et romans, qui sous-tendent souvent la notion controversée de « télévision de qualité ». La causalité régressive, héritée de l'étude des fictions closes – notamment de la narratologie structuraliste – est remise en question et confrontée au modèle de l'économie prospective du récit développé par Marc Escola, dans le cadre de la théorie des textes possibles. Des considérations plus pragmatiques, empiriques,

¹ ÖRNEBRING, Henrik, « The Show Must Go On... And On : Narrative and Seriality in *Alias* », 2007.

² Disponibles en Annexe 2.

centrées sur ce que les scénaristes, et plus largement les auteur.e.s, disent de leur travail, achèvent d'éclairer une dialectique complexe, une tension entre le prospectif et le régressif. Le chapitre s'attarde ensuite sur la capacité des séries contemporaines, sinon à prévoir leur intrigue macroscopique à l'avance, du moins à employer des mécanismes visant à donner l'illusion d'une prévision sur le long terme. Ces procédés sont eux-mêmes enrobés de tout un appareil discursif issus des scénaristes et producteur.ice.s, qui vise à valoriser la fin – au sens de dénouement, de *telos* – d'une série ; des discours promotionnels qui font néanmoins face à la réalité économique de l'industrie télévisuelle américaine, fortement concurrentielle. Pour appréhender les séries qui construisent une intrigue macroscopique à dimension téléologique, et trouver un cadre approprié pour étudier la dialectique du récit télévisuel, il faut encore aller chercher chez les scénaristes américain.e.s un concept dont la flexibilité permet d'explorer l'écriture des possibles au sein de la forme progressive qu'est la série télévisée.

C'est ainsi que je propose, dans un second chapitre, l'analyse de la notion de « mythologie » telle qu'elle est très régulièrement employée par les fans, la critique, les scénaristes et les universitaires (notamment américain.e.s pour ces dernier.e.s), sans jamais avoir été déconstruite et définie de façon approfondie. La mythologie est pourtant d'une importance capitale pour l'étude du récit télévisuel, en ce qu'elle fonctionne dans et en dehors de la sérialité, en combinaison avec la théorie des mondes possibles. Elle permet d'aborder de front des phénomènes spécifiques dont j'entame une typologie.

Le troisième et dernier chapitre de cette première partie se focalise sur *Babylon 5*, la plus atypique des séries du corpus, qui me sert d'exemple pour déployer une analyse génétique, générique et génésique qui présentera de façon systématique la méthodologie employée dans le reste du présent travail. J'y articule notamment une refonte de la méthode de visualisation des arcs narratifs proposée par Henrik Örnebring, afin de m'appuyer sur ces cartes narratives pour décrire la structure inhérente au récit télévisuel.

La seconde partie se veut, dans la tradition narratologique, *descriptive*, en ce qu'elle explore et détaille les différentes étapes qui rythment non seulement les séries du corpus, mais plus largement toute série contemporaine narrativement complexe ; bien qu'elle s'applique en priorité aux séries nord-américaines, elle offre des ponts vers l'étude de séries issues de milieu de production différents.

Les chapitres sont répartis en fonction de la structure tripartite de toute intrigue : le nœud, le développement, et le dénouement. Ces trois étapes, envisagées dans une perspective prospective, posent bien sûr des problèmes d'ordre méthodologique et théorique qu'il conviendra de résoudre, en s'appuyant notamment sur le « point de vue interne », l'immersion dans le monde fictionnel, mais aussi sur les contraintes de production qui canalisent et impactent le récit. Un quatrième chapitre explore les non-linéarités du récit (anachronies) et

de l'histoire (narrations non-naturelles), qui sont inhérentes aux séries du corpus ici rassemblé.

Cette partie descriptive est l'occasion de se nourrir de la recherche internationale sur les séries télévisées, notamment lorsqu'elle s'oriente vers les narratologies ; je propose toutefois une typologie qui vise à combler les vides entre diverses notions, et qui s'applique notamment à définir, au sein d'une intrigue macroscopique, une variété d'étapes plus riches que le triptyque nœud/développement/dénouement, des étapes qui permettent d'envisager le récit sériel de façon plus fluide et modulable, qu'il soit téléologique ou non.

La dernière partie de cette thèse reprend une approche « externe » en s'intéressant au contexte de production et de réception des objets étudiés. La tension entre la construction d'une intrigue macroscopique et l'extension progressive d'un monde fictionnel est explorée dans un chapitre centré sur les contenus transmédiatiques, et plus largement paratextuels, qui orbitent autour des séries étudiées. Ce même chapitre s'intéresse à la façon dont les interprètes du récit font sens de contenus qui tantôt guident la reconstruction de la structure narrative, tantôt la parasitent.

Le pénultième chapitre s'intéresse à un autre élément susceptible de conditionner le dénouement des séries étudiées : le personnage. L'analyse de ce parent pauvre des études narratives, longtemps délaissé par les narratologies classiques centrées sur la séquence narrative, trouve un nouvel éclairage grâce aux narratologies post-classiques. Toutefois, ce chapitre orbite autour de la dialectique entre approches « intellectuelles » et « émotionnelles », et s'appuie sur la réception pour s'interroger sur l'impact du personnage sur la perception du dénouement.

Dans un dernier mouvement, le présent travail retrouve une perspective diachronique, en ce qu'il tire le bilan de l'échec de la promesse d'un dénouement, ou plutôt, de la reconfiguration d'une certaine conception de l'intrigue macroscopique téléologique ; il détaille ainsi les problèmes encore inhérents au genre de l'énigme à la télévision. Au-delà de considérations narratives, le paysage télévisuel américain n'est pas à négliger, et l'analyse de trois séries héritières de la tendance explorée au fil de cette thèse, permettra de fondre les approches variées abordées au cours de ce travail pour formuler, sinon la promesse d'un futur de l'intrigue macroscopique, au moins l'esquisse du champ de ses possibles.

I. « *A Novel for television* » : Unité narrative des séries télévisées

En ouvrant l'acte 1 de la bande dessinée américaine *Rising Stars*¹, dans son édition française compilée par Delcourt, on peut lire une introduction rédigée par l'écrivain Neil Gaiman², dont voici un extrait :

Il y a huit ans, Joe [Joseph Michael Straczynski] m'a envoyé la « bible » et le matériel préliminaire d'une série télévisée qu'il comptait lancer, censée s'appeler *Babylon 5*. C'était une histoire s'étalant sur cinq ans, l'équivalent en épisodes d'un roman avec un début, un milieu et une fin. C'était son plan détaillé. En dépit du fait que, dans le monde de la télé américaine, une série peut être annulée en un clin d'œil, sur un caprice de producteur ou à cause de la nature erratique des goûts du public.

J'ai préféré éviter de proférer une évidence : lui dire que ce qu'il préparait était intégralement et totalement impossible.

C'est sans doute une bonne chose que je n'ai rien dit, car cinq ans plus tard, il avait accompli ce qu'il s'était fixé, et avait réalisé ce qu'il avait promis. *Babylon 5* existait, une histoire énorme qui commençait, continuait et se terminait. [...]

C'était impossible, et pourtant il l'avait fait. Il gagna des prix Hugo, des prix Nebula, et même des prix inventés pour l'occasion parce que c'était rien que du bon, et parfois même du « vraiment » bon, et parce qu'il avait fait quelque chose que personne n'avait réussi, ni même tenté avant. Ils savaient que c'était impossible et ils s'en fichaient. Et Joe s'en fichait aussi. La foi, a-t-il un jour déclaré, l'emporte toujours.

Il y a trois éléments importants dans cette introduction. Le premier, la comparaison avec le roman, la forme unitaire par excellence dotée d'un début, d'un milieu et d'une fin

¹ STRACZYNSKI (scénario), CHA, ZANIER, LASHLEY (dessin), *Rising Stars*, 2012.

² Écrivain britannique à succès, versé dans les genres de l'imaginaire, suspendu entre la littérature, les *comic books* et la télévision.

aristotéliens. Le second, l'aléatoire et l'imprévisible, éléments-clés du milieu de production télévisuel, une problématique qui structurera les chapitres suivants.

C'est sur le troisième élément que je souhaite tout d'abord m'attarder.

« Écrire une série télévisée en prévoyant le déroulement de son intrigue du début à la fin est impossible ». C'est le son de cloche que Joseph Michael Straczynski a reçu de la part des studios qu'il a démarché avec, en main, la bible de *Babylon 5*. Pourtant, *Babylon 5* est la preuve que ce genre d'entreprise n'est pas *impossible*. Elle est, au pire, *improbable*, s'il fallait paraphraser Sherlock Holmes. *Babylon 5* est en effet la seule série connue à ce jour à avoir poussé si loin, au sein du contexte de production nord-américain, cette intention esthétique totalisante, défiant un système fortement concurrentiel et impitoyable pour convoquer à l'écran une version démesurée, revue et corrigée, de l'unité d'action aristotélienne. Aujourd'hui, la série est encore méconnue des universitaires, surtout en France ; l'exploit esthétique et économique qu'elle a incarnée dans les années 1990 semble ne pas avoir atteint celles et ceux qui continuent de voir la série télévisée comme une forme incapable de proposer une unité narrative au-delà de l'épisode. Son influence sur les séries produites ultérieurement a été fondamentale, mais aussi diffuse, puisqu'il faut attendre le début des années 2000 pour voir émerger – et aboutir – d'autres projets aux ambitions similaires.

Approcher un objet aussi atypique requiert d'abord de s'interroger sur les outils à employer. Le premier chapitre de cette partie se focalisera sur les conceptions régressives et prospectives du récit, telle qu'elles peuvent s'appliquer aux séries télévisées : j'adresserai le problème de la prévision de l'intrigue à long terme qui se pose, via les objets eux-mêmes, leur production et les discours qui les entourent aujourd'hui. Un modèle « intermédiaire », fluide et modulable, doit être esquissé, notamment pour les séries télévisées contemporaines narrativement complexes ; c'est pourquoi le second chapitre explorera la notion, commune mais jusque-là jamais vraiment définie, de « mythologie ». Au sein du corpus, *Babylon 5* représente une variation extrême de la tendance étudiée, ainsi que sa première véritable occurrence : la série sera donc analysée en détail dans le troisième chapitre, qui articulera la méthodologie employée pour les autres séries du corpus.

I.1. Une (im)possible unité

I.1.1. Penser l'unité narrative des fictions progressives

Il y a dans les louanges de Neil Gaiman, et de beaucoup d'autres critiques analysant la série *Babylon 5*, un piège à éviter : celui de la comparaison stricte entre l'unité narrative d'un roman, et celle d'une série télévisée. D'une part parce que les objets sont singulièrement différents : l'un écrit puis publié, « fiction close » ; l'autre, conçu en même temps qu'il est diffusé, œuvre en progrès, « fiction progressive¹ ». D'autre part, parce que la notion même d'unité narrative, à percevoir comme une évaluation esthétique encore largement influencée par le modèle aristotélicien², est aujourd'hui encore dominée par le principe de causalité régressive, tel que théorisé par Gérard Genette, dans le cadre d'un projet narratologique structuraliste qui s'intéresse d'abord à la littérature. Une fois explorée la comparaison entre séries et roman, il est impératif de relativiser l'utilité de la causalité régressive dans le cadre d'une description du matériau narratif étudié, et de la confronter au modèle prospectif proposé par exemple par Marc Escola, et notamment repris par Nathalie Maroun dans le cadre d'une analyse des séries télévisées. Cette réflexion théorique doit être complétée par une approche pragmatique centrée : sur le fonctionnement des séries elles-mêmes, en tant que récit ; sur leurs conditions d'écriture et de production ; enfin sur les discours qui aujourd'hui canalisent leur promotion.

¹ MAROUN, Natalie, *Continuité narrative et jeux des possibles dans l'écriture scénaristique des séries télévisuelles*, 2009, pp. 19.

² RYAN, Marie-Laure, « Cheap plot tricks, Plot Holes, and Narrative Design », 2009, p. 57.

Jason Mittell, qui propose en 2006 la notion de complexité narrative des séries télévisées, ou encore Henrik Örnebring explorant la densité narrative de la série *Alias* (ABC, 2001-2006) en 2007, ne sont pas les premiers à avoir observé et décrit l'évolution des séries contemporaines. Le concept de « *quality TV* », qui a émergé plus tôt, reprend déjà en partie une idée qui circule au moins dès les années 1990, notamment sous la plume de critiques et de scénaristes : celle du « roman télévisuel ». Elle englobe les comparaisons entre séries et romans, entre la forme télévisuelle qui fait alors évoluer son esthétique, son économie, et la forme littéraire, légitime, indétronable. Il y a là, bien entendu, l'idée d'une légitimité culturelle bourdieusienne que reprendra à son compte la « *quality TV* » : sont « de qualité » les séries qui parviennent à se « hisser » au niveau du roman, et du cinéma (sous-entendu, du « cinéma d'auteur », légitimé), via la mise en avant du scénariste comme figure auctoriale¹.

Dans « *The Triumph of the Prime-Time Novel*² », publié en 1995 dans le *New York Times*, Charles McGrath isole en une critique la plupart des aspects qui rentreront ultérieurement dans des définitions comme celle de la complexité narrative de Mittell :

- les séries sont plus « audacieuses » en ce qu'elles s'écartent de l'épisodique, de la formule comme seul schéma narratif, en employant des arcs narratifs à long terme, redécouvrant l'art du *cliffhanger* hérité du roman feuilletonnant ;
- le « spectacle » est narratif, là où il peut être visuel au cinéma (grâce aux moyens de ce dernier) ;
- les scénaristes sont désormais aux postes de production, ont un plus grand contrôle sur la gestion et l'avenir des séries ;
- il est possible de voir les personnages évoluer, changer, ne plus rester statiques.

Si McGrath compare les séries des années 1990 à des romans, c'est aussi en raison de leur contenu : selon lui, elles n'hésitent pas à représenter les classes moyennes et ouvrières, tout un monde du travail délaissé au cinéma, et pourtant dans la droite ligne du réalisme américain³. Le critique évoque les séries centrées sur une communauté professionnelle, au rang desquelles *Hill Street Blues* (NBC, 1981-1987) fait figure de modèle. Comme nombre de critiques et universitaires, Jean-Pierre Esquenazi la voit comme la première série chorale évolutive, c'est-à-dire prenant en compte un temps long⁴. McGrath loue les mérites d'une

¹ Voir par exemple MESSENGER DAVIES, Mária, « Quality and Creativity in TV », 2007, p. 173.

² McGRATH, Charles, « The Triumph of the prime-time novel », *The New York Times*, 22 octobre 1995.

³ *Ibid.*

⁴ Esquenazi va jusqu'à qualifier *Hill Street Blues* de « série chronique », se référant là aussi à un genre qui a d'abord émergé dans la littérature. Pierre Beylot, de même, retrace l'influence de la série jusque dans les fictions

autre représentante du genre des *professional drama* : la série chorale *ER (Urgences)*, NBC, 1994-2009), dont il explique qu'au lieu de « ralentir le temps » comme *Hill Street Blues*, elle l'accélère, le sature d'actions, de détails, jouant sur l'hyperréalisme¹.

À la même époque, Joseph Michael Straczynski utilise lui aussi cette analogie avec le roman, qualifiant sa série *Babylon 5* de « roman télévisuel » (« *novel for television* »). Le scénariste utilise principalement cette image pour valoriser le fait que le récit soit soigneusement planifié. Même produite et diffusée de façon progressive, l'histoire est « déjà écrite », comparée à la forme close, taillée en un bloc, qu'est le roman – ou plutôt, *les romans*, car Straczynski explique qu'il s'agit là d'une *saga*, d'une « histoire racontée sur 110 épisodes, comptant à peu près 5.500 pages², soit l'équivalent de cinq romans, chacun pesant bien ses 100.000 mots³. » Au-delà d'une comparaison purement formelle, il faut noter l'influence d'un double discours légitimant : en plus de l'analogie série/roman, il s'agit de présenter l'œuvre comme de la science-fiction littéraire, de la « SF », et non comme de la « *sci-fi* », terme péjoratif souvent associé à la science-fiction *mainstream* audiovisuelle, que dénonce d'ailleurs le prestigieux consultant créatif de la série, la caution littéraire qu'est l'écrivain Harlan Ellison⁴. C'est comme de la SF, et non comme de la *sci-fi*, qu'est perçue *Babylon 5* par ses critiques⁵, et cette identification rejoint une longue histoire de distinction hiérarchique au sein du genre de la fiction spéculative, selon des critères qui remontent au moins aux ambitions de Hugo Gernsback⁶ dans les années 1920-1930 : validité scientifique, sérieux, style littéraire travaillé⁷. Là se trouve l'autre raison de la comparaison de *Babylon 5* avec la forme romanesque : il s'agit de la légitimer aux yeux du public visé, le marché de niche des fans de SF. Straczynski s'avoue en effet paniqué face au manque de considération qu'ont alors les producteurs pour le public amateur de science-fiction⁸.

françaises. BEYLOT, Pierre, *Le Récit audiovisuel*, 2005, p. 59 ; ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Les Séries télévisées*, 2010, p.117-120.

¹ McGRATH, *op. cit.*

² De script, donc au fort interlignage.

³ STRACZYNSKI, Joseph Michael, « The Profession of Science Fiction, 48: Approaching Babylon », *Foundation*, n°64, été 1995, p. 13, reproduit dans LANE, Andy, *The Babylon File*, 1997, p. 26.

⁴ La *sci-fi* est aussi un terme que je ne réemploierai pas, l'opposition SF/*sci-fi* étant réductrice et légitimante, l'équivalent, pour le cinéma, de « cinéma d'auteur.e »/« cinéma de genre ». Voir LANCASTER, Kurt, *Interacting with Babylon 5*, 2001, p. 10.

⁵ Y compris les universitaires : voir notamment l'ouvrage le plus complet publié sur la série, JAMES, Edward (dir.), MENDLESOHN, Farah (dir.), *The Parliament of Dreams*, 1998.

⁶ Une des figures les plus importantes du genre, fondateur du premier magazine de science-fiction américain, *Amazing Stories*, en 1926.

⁷ KUPPERS, Petra, « Quality Science Fiction: *Babylon 5*'s Metatextual Universe », 2004, p. 49.

⁸ Straczynski raconte que, alors journaliste, il interviewe en 1983 les producteurs de la future série *V* (NBC, 1984-1985), qui lui expliquent que « du moment que nous avons des extraterrestres, des pistolets lasers et des vaisseaux spatiaux, nous attirons automatiquement le public amateur de science-fiction. Reste à impliquer un public plus large. » Public qui, selon Straczynski, sera amadoué par des « enfants ou des robots mignons ». Voir STRACZYNSKI, *op. cit.*, p. 9.

Depuis les années 1990, la comparaison inévitable entre séries télévisées et romans refait souvent surface, des scénaristes aux critiques en passant par les universitaires¹. Si la notion de « *quality TV* » a souvent véhiculé une valorisation pétrie de légitimité culturelle, le roman est aussi utilisé comme modèle pour évoquer la structure des séries, et notamment leur intrigue à long terme et leur unité narrative. Pour les scénaristes interviewés à l'occasion du tournage du documentaire *Showrunners* (Des Doyle, 2014), il s'agit d'évoquer l'écriture pour le câble, qui influe aujourd'hui sur l'écriture pour les *networks*. Jonathan Nolan, *co-showrunner* de *Person of Interest*, explique : « L'histoire que nous voulons raconter est vaste, comparable à un roman, similaire aux séries que l'on trouve actuellement sur le câble². » Robert King, *co-showrunner* sur *The Good Wife* (CBS, 2009-présent), renchérit : « Sur le câble, vous écrivez tous les épisodes, puis vous filmez, vous écrivez, vous filmez. [...] Il y a là quelque chose de tout à fait abordable, et plus proche d'un roman, le roman feuilletonnant, que nous apprécions particulièrement³. » Ailleurs, Ivan Askwith évoque le roman pour explorer l'anticipation du dénouement de la série *Lost* :

Lost est structurée et écrite plus comme un roman qu'une série télévisée. [...]

Les *showrunners* ont souvent expliqué que *Lost* a « un début, un milieu et une fin ». Cette seule déclaration – que *Lost* a « une fin » – a fait de la série une anomalie à la télévision américaine, où la plupart des scénaristes doivent se préparer à retarder toute résolution jusqu'à ce que la série soit menacée d'annulation⁴.

Askwith parle de *Lost* comme d'une anomalie, à juste titre⁵ : la série est atypique précisément parce que sa structure cherche à mimer celle d'une fiction close. Lorsque Straczynski dévoile le peu de modifications apportées à l'intrigue prévue à l'avance de *Babylon 5*, au fil de la production de la série, il évoque lui aussi le processus d'écriture d'un roman, tout en précisant qu'à l'écrit comme à l'écran, en littérature comme en télévision, il faut savoir planifier tout en conservant une marge de manœuvre⁶.

¹ MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 18.

² BENNETT, Tara, *Showrunners*, 2014, p. 81.

³ *Ibid.*, p. 221.

⁴ ASKWITH, Ivan, « “Do you even know where this is going?”: *Lost*'s Viewers and Narrative Premeditation », 2009, p. 168.

⁵ Roberta Pearson rappelle, à la suite de Mark Cotta Vaz, que la série était une anomalie avant même ses débuts, à cause de son parcours de production atypique, tardif, très audacieux. Voir PEARSON, Roberta, « *Lost in transition* », 2007, p. 242 et suivantes.

⁶ STRACZYNSKI, *op. cit.*, p. 19.

La question se pose alors : face aux séries structurées de façon téléologique, en direction d'un dénouement qui pèse sur le moindre épisode, quels outils employer ? Faut-il les envisager comme des formes closes ?

I.1.1.2. La causalité régressive : une utilité à relativiser

Pour répondre à cette question, je suivrai les traces de Nathalie Maroun, dont la thèse explore l'écriture progressive des séries, et m'appuierai comme elle sur l'analyse de Marc Escola¹, qui isole les racines du paradigme de la causalité régressive et en explore les limites. Si je procède ainsi, c'est à la fois pour pointer du doigt les atouts de la démarche de Maroun s'inspirant d'Escola ; pour procéder à une analyse plus détaillée de la théorie des textes possibles d'Escola et Sophie Rabau ; et pour prendre plus tard mes distances avec certaines conclusions qu'Escola et Maroun opèrent vis-à-vis de la narration des séries télévisées.

Dans « Le clou de Tchekhov² », Escola part de « l'inaptitude [de la narratologie classique, principalement structuraliste] à décrire les phénomènes les mieux représentés dans les fictions de l'âge classique³ », un paradoxe étant donné que :

[...] si l'on se fie aux déclarations convergentes de ses pères fondateurs, l'ambition de la narratologie fut de constituer une grammaire universelle à partir de laquelle appréhender la totalité des récits existants, et tous ceux encore à naître, quels que soient leur aire linguistique et leur contexte de production respectifs⁴.

D'où provient alors la difficulté de cette narratologie structuraliste, supposée « universelle », à qualifier des phénomènes qui, notamment, remettent en question l'équilibre du tout et de ses parties ? Escola isole la causalité régressive comme principale responsable, en partant de l'analyse faite par Genette d'À *la Recherche du temps perdu*⁵, où « le texte narratif est assimilé à une unique phrase syntaxiquement et sémantiquement *complète*⁶ », un

¹ Qui se trouve être le co-directeur de la thèse de Nathalie Maroun, d'où la proximité de leur raisonnement sur la question de l'écriture progressive.

² À noter que cet article, ici cité dans sa version « développée » disponible en ligne, est issu du colloque « La Partie pour le tout », organisé par Marc Escola et Jean-Paul Sermain en septembre 2008 à l'université Paris 3, et s'interrogeant sur « la digression, l'inachèvement et la dispersion » de la littérature de l'Ancien Régime. ESCOLA, Marc, « Le clou de Tchekhov », 2010.

³ Dans son article, Escola se porte vers le passé, vers la littérature de l'Ancien Régime, pourtant ses conclusions résonnent avec pertinence lorsqu'appliquées aux fictions postmodernes.

⁴ ESCOLA, *op. cit.*.

⁵ Marcel Proust, 1913-1927 (sept tomes).

⁶ *Ibid.*

bloc unique, unifié, « dont chaque moment implique le terminus ad quem de l'ensemble¹. » Escola s'interroge sur cette (re)lecture du roman, propre aux narratologues (plutôt qu'aux destinataires *lambda*) et s'appuyant sur les intentions supposées de l'auteur. Il critique notamment le fait que la causalité régressive tienne plus de l'art d'interpréter que de la description :

Régulièrement présenté comme une loi poétique (la logique même de l'écriture fictionnelle), ce principe de « causalité régressive » est en réalité tributaire d'une exigence herméneutique alors même que l'ambition de la narratologie est seulement descriptive. [...] Il se pourrait donc que la narratologie ait institué en loi poétique ce qui est (encore) une exigence de commentateur — et la condition même de la description narratologique : parce que l'analyse suppose un roman déjà lu, on postule que tout roman s'écrit à partir de son dénouement — que le tout préexiste donc nécessairement à chacune de ses parties².

Il pourrait paraître paradoxal de partager les observations d'Escola au sein d'une thèse portant précisément sur des séries télévisées qui se sont construites dans une perspective téléologique, structurées autour de questions majeures conditionnant leur dénouement. Mais le paradoxe ne subsiste que si l'on pense l'unité narrative de l'intrigue uniquement au sein du paradigme de la causalité régressive, tel que formulé par la narratologie structuraliste au siècle dernier³.

Ce paradigme, comme l'explique Escola, possède une longue généalogie qui « prend sa source dans la lecture communément admise de la *mimèsis* aristotélicienne comme "configuration" de l'intrigue⁴. » Une *mimèsis* dont Aristote expliquait que son unité « résulte d'une unité d'objet » : ainsi faut-il « que l'histoire – puisqu'elle est l'imitation d'une action – soit l'imitation d'une action une et formant un tout [...]⁵. » Une action « complète menée jusqu'à son terme, ayant un commencement, un milieu et une fin⁶ ».

De cet héritage, je ne nierai pas l'utilité, quand bien même les chapitres suivants remettront en question cette unité aristotélicienne, en la confrontant aux évolutions du récit. Le problème, tel qu'isolé par Escola, viendrait plutôt « d'une doxa qui ne doit rien à

¹ Escola s'appuie notamment sur « Discours du récit » (*Figures III*, Seuil, 1972) et « Vraisemblance et motivation » (*Figures II*, Seuil, 1969). ESCOLA, Marc, *op. cit.*

² ESCOLA, *op. cit.*

³ Il faut bien avouer cependant que certaines propositions de l'école structuraliste anticipent, parfois de façon involontaire, les profondes évolutions de la narratologie post-structuraliste ; Claude Bremond, notamment, se révèle encore fort utile pour sa description des trois étapes de l'action (virtualité, actualisation, résultat) et sa logique des possibles des narratifs, qui préfigure sans trop le vouloir des développements de la narratologie cognitive, croisée avec la recherche sur l'intelligence artificielle. Voir notamment sa *Logique du récit*, Paris, Seuil, 1973.

⁴ ESCOLA, *op. cit.*

⁵ ARISTOTE, *Poétique*, 2006 (texte intégral), pp. 23-24.

⁶ ARISTOTE, *op. cit.*, p. 55.

Aristote », mais s'en accommode. Il la fait remonter à « La Genèse d'un poème » d'Edgar Allan Poe, essai dans lequel l'écrivain préconise d'écrire en connaissance de la fin (ou *préconiserait*, puisqu'il n'est même pas certain que Poe n'ait pas analysé son poème a posteriori, après écriture, de la même manière que Genette explora *La Recherche*). Ou bien encore à l'aphorisme d'Anton Tchekhov, tantôt clou qui doit servir, à la fin, au suicide du héros par pendaison, tantôt fusil qui, accroché au mur dans les premiers actes, doit nécessairement faire feu avant le dénouement¹. Citant même Thibaudet, qui cherche à établir une distinction entre nouvelle et roman, Escola résume :

Dans le projet d'une grammaire universelle du récit, les théoriciens du récit des années 1970 héritent donc d'une conception de la production fictionnelle dont ils ne voient plus qu'elle est issue tout autant des débats formels sur les définitions respectives de la nouvelle et du roman que d'une interprétation rigoureuse de la *Poétique* aristotélicienne².

L'unité narrative semble ainsi subordonnée à un.e auteur.e capable de construire son intrigue en partant de la fin. Raphaël Baroni, qui s'intéresse à la mise en intrigue dans une perspective prenant en compte l'actuel et le virtuel au fil de la lecture d'un récit – c'est-à-dire, ce qui est actualisé durant l'interprétation, et ce qui reste encore à lire, donc ce qui reste dans le champ des possibles – parle aussi de « nécessité narrative rétrograde ». En ce qui concerne le dénouement qui donne cohérence à l'histoire, Baroni cite Ricœur, et je me permets de le suivre dans cette voie :

Suivre une histoire, c'est avancer au milieu de contingences et de péripéties sous la conduite d'une attente qui trouve son accomplissement dans la *conclusion*. Cette conclusion n'est pas logiquement impliquée par quelques prémisses antérieures. Elle donne à l'histoire un « point final », lequel, à son tour, fournit le point de vue d'où l'histoire peut être aperçue comme formant un tout. Comprendre l'histoire, c'est comprendre comment et pourquoi les épisodes successifs ont conduit à cette conclusion, laquelle, loin d'être prévisible, doit être finalement acceptable, comme congruante [sic] avec les épisodes rassemblés³.

Suivant cette idée que la conclusion forme un « point de vue d'où l'histoire peut être aperçue comme formant un tout », Baroni explique que « la mise en intrigue [le nœud, le développement, le dénouement] structure *en même temps* l'interaction discursive (elle rythme le discours) et l'action racontée (elle confère sens et unité à l'événement)⁴. »

¹ ESCOLA, *op. cit.*

² *Ibid.*

³ RICŒUR, Paul, *Temps et récit 1*, 1983, p. 130.

⁴ BARONI, Raphaël, *La Tension narrative*, 2007, pp. 140-141.

Je suivrai Baroni dans cette voie, celle d'une intrigue qui structure le récit au fur et à mesure, en commençant par rebondir sur le mot « nécessité ». Il ne s'agit pas tant d'envisager, au fil de la lecture, telle action comme menant *nécessairement* à telle action future, que d'envisager quelles actions futures pourraient être *contingentes* à celle qui vient d'être actualisée ; la fin n'a de valeur totalisante que parce que, du haut du point de vue qu'elle offre, *rétrospectivement*, l'enchaînement des actions fait sens, elles *paraissent nécessaires*. C'est-à-dire que, contrairement à l'interprétation qu'en donnerait peut-être Genette, au sein d'un récit, une action n'arrive pas (forcément) parce qu'elle *devait* arriver (parce que l'auteur.e connaît déjà toute la séquence narrative à l'avance) mais parce qu'elle était *possible* dans le cadre donné¹.

C'est là toute la différence entre la perception classique, structuraliste de l'intrigue comme une « logique actionnelle », et la vision post-classique qui prend en compte les « dimensions discursives et pragmatiques de la narrativité² ». Baroni :

Pour une approche structurale, l'intrigue est une totalité achevée au sein de laquelle nœud et dénouement se tiennent dans un rapport de symétrie, alors que pour le narratologue post-classique, à l'instar de ce que défendait Tomachevski, l'intrigue est une expérience de lecture tendue : nœud et dénouement sont des étapes successives qui rythment une progression incertaine à travers les méandres du récit³.

Au fil de la lecture, le dénouement n'est finalement « que l'un des futurs possibles du récit⁴ ». Jason M. Peck donne un exemple concret de cette différence entre le nécessaire et le possible, en expliquant comment *Lost* met en abyme cette distinction. La série offre deux explications au crash de l'avion sur l'Île. La première, *contingente* : Desmond, enfermé dans la station Cygne, a fait une erreur en oubliant de réamorcer le dispositif qui gère la poche électromagnétique de l'Île – il s'agit donc d'une coïncidence, et l'avion était là au mauvais moment. La seconde, *nécessaire* : l'avion s'est crashé sur l'Île parce que Jacob, son divin gardien, le voulait, et avait *destiné* les rescapé.e.s à le rejoindre⁵. L'ironie est que cette aporie (j'emploie le terme utilisé par Peck), cette « contradiction insoluble⁶ » entre nécessité et contingence, structure jusqu'à la réception du récit : l'une des questions les plus fréquemment

¹ Il ne s'agit pas de concevoir le « possible » dans la tradition mimétique. Toute narration non-naturelle peut figurer des événements impossibles, illogiques au regard des normes du monde réel, mais qui possèdent néanmoins leur propre logique interne.

² BARONI, Raphaël, « Réticence de l'intrigue », 2010, p. 200.

³ Baroni invoque le formaliste Tomachevski pour montrer comment les narratologues structuralistes, plus largement « thématiques », se sont éloignés des effets de l'intrigue sur les lecteur.ice.s, ont ignoré la tension narrative qui forme le cœur des travaux de Baroni. *Ibid.*, p. 211.

⁴ *Ibid.*, p. 212.

⁵ PECK, Jason M., « Lost and Becoming: Reconceptualizing Philosophy », 2011.

⁶ Je cite le *Larousse*.

adressées aux *showrunners* de *Lost* concernait leur (in)aptitude supposée à prévoir le déroulement du récit¹. Les actions mises en scène dans la série étaient-elles nécessaires au sein d'un *master plan*, ou simplement contingentes, envisagées par les scénaristes comme la meilleure option parmi plusieurs possibilités ?

Cependant, Baroni, qui établit un inventaire stimulant de l'héritage structuraliste dans *La Tension narrative*, reste concentré sur la séquence narrative. Une approche structuraliste qui combine fond et forme sur le papier, mais que la théorie des mondes possibles appliquée à la fiction permet d'appréhender sous un jour nouveau, empirique, immersif : les séries, particulièrement les séries feuilletonnantes, étendent et saturent leur monde fictionnel² - le densifient, le rendant plus complexe à chaque épisode³ – à cause, notamment, du temps long de leur écriture et diffusion, un temps répercuté au sein du monde fictionnel⁴. C'est en jouant avec divers degrés de saturation (l'explicite, actualisé ; l'implicite, non-dit mais suggéré ; le degré zéro, l'absence de données sur un élément du monde⁵) que la série se déploie via une écriture progressive, une écriture des possibles, lacunaire. Une écriture dotée de limbes⁶ dans lesquelles attendent personnages et événements potentiels, encore virtuels, et qui ne seront actualisés que si les scénaristes jugent leur survenue contingente avec ce qui a déjà été raconté dans les épisodes précédents, et considèrent que ces ajouts ne mèneront pas à une impasse narrative.

Des mondes possibles, il n'y a qu'un pas vers la théorie des textes possibles développée par Marc Escola et Sophie Rabau. Si le texte est, comme le suppose Lubomír Doležel, un « canal sémiotique⁷ », un intermédiaire donnant accès au monde fictionnel, alors il est possible d'accéder « à plusieurs mondes compossibles à partir d'un même texte⁸ ». Escola :

Envisager toute fabula [toute histoire] comme un monde possible, c'est donc décrire le déroulement de l'intrigue (dramatique ou narrative) comme la succession des différents états d'un même monde possible, doublé par le(s) monde(s) projeté(s) par les attitudes propositionnelles des

¹ Voir ASKWITH, Ivan, « “Do you even know where this is going?”: *Lost*'s Viewers and Narrative Premeditation », 2009.

² MAROUN, Natalie, *Continuité narrative et jeux des possibles dans l'écriture scénaristique des séries télévisuelles*, 2009, p. 77.

³ ESQUENAZI, Jean-Pierre, « Pouvoir des séries télévisées », 2013.

⁴ C'est ainsi que Jean-Pierre Esquenazi parle de « séries évolutives ». ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Les Séries télévisées*, 2010, pp. 117 et suivantes.

⁵ DOLEŽEL, Lubomír, *Heterocosmica*, 1998, pp. 181 et suivantes.

⁶ MAROUN, *op. cit.*, p. 267. Maroun conçoit ces limbes comme autant de mondes possibles satellites autour du monde fictionnel actualisé, suivant en cela la démarche de Marie-Laure Ryan. Il faut d'ailleurs noter que la théorie des textes possibles, si elle se concentre sur le texte (sur sa texture plus exactement), rejoint la façon dont la théorie des mondes possibles est depuis longtemps mise en abyme pour désigner, non pas seulement le rapport entre le monde réel et le monde fictionnel, mais le rapport entre le monde fictionnel actualisé et ses propres possibles. Voir par exemple comme Ryan tente de schématiser ce rapport dans RYAN, Marie-Laure, « Diagramming Narrative », 2007.

⁷ DOLEŽEL, *op. cit.*, pp. 20-21.

⁸ ESCOLA, Marc, « Changer le monde : textes possibles, mondes possibles », 2010, p. 247.

personnages (le cours de l'action tel qu'imaginé, espéré, craint, etc. par tel ou tel personnage), mais aussi les mondes possibles imaginés, attendus, craints, etc. par le lecteur empirique aux différentes disjonctions de probabilités du récit. À ces deux niveaux de « doublage » du monde du texte, étudiés par U. Eco, on peut en ajouter un troisième, mis en évidence de son côté par M. Charles (1995) : les incidents ou « dysfonctionnements » qui signalent dans le programme narratif lui-même une hésitation entre plusieurs topics — hésitation qui n'est donc pas seulement celle du lecteur mais qui est aussi parfois celle du programme narratif lui-même, et qui se marque par le chevauchement observable localement entre deux structurations narratives. À ces trois niveaux, le commentaire cherchera à mettre à profit la prolifération des possibles pour s'autoriser à imaginer le texte autrement¹.

Si Escola reconnaît qu'envisager les mondes compossibles au monde fictionnel présenté par le texte permet d'explorer les « récritures [sic] et les forgeries ou continuations, soit le vaste domaine des transfictions² », il préfère s'employer au commentaire du texte, commentaire qui lui-même pourrait se nourrir de ces compossibilités pour traquer, au sein du texte, ses variantes jamais actualisées, pour « confronter [...] *le texte tel qu'il est à ce qu'il aurait pu être*³ ». Mais c'est une voie alternative que choisit Nathalie Maroun, en insistant sur les devenirs possibles d'une fiction progressive comme la série télévisée, qui se construit au fil des arbitrages des scénaristes, lesquelles accumulent autour du récit actualisé une multitude d'esquisses virtuelles, si l'on paraphrase Michel Charles⁴ ; ou, pour reprendre Escola, un halo de mondes satellites⁵ autour de celui auquel donne accès le texte. Les possibles impactent autant la structure du monde fictionnel que celle du récit, sans compter les attentes des interprètes du récit. Escola, avec la théorie des textes possibles, est en réalité à cheval entre une lecture structuraliste et la théorie des mondes possibles, d'où les rapprochements qu'il établit avec Pavel, Doležel et consorts. Maroun rebondit sur ce lien entre le monde fictionnel et le texte qui en permet l'accès en insistant sur la multiplicité des mondes suggérée par le texte :

[La théorie des mondes possibles] trouve une application originale dans le contexte des œuvres progressives. En effet, la véritable contrainte des œuvres progressives, en somme des *work in progress* et dont le mode de diffusion est épisodique est de manier les différents « mondes possibles » en tentant de préserver indéfiniment la continuité narrative⁶.

¹ ESCOLA, Marc, « Mondes possibles et textes possibles », 2006. Ce passage résume le raisonnement détaillé que Marc Escola propose pp. 250-251 de *La Théorie littéraire des mondes possibles*.

² Escola cite SAINT-GELAIS, Richard, *Fictions transfuges*, 2011. Voir ESCOLA, Marc, « Changer le monde : textes possibles, mondes possibles », 2010, p. 248.

³ *Ibid.*, p. 250.

⁴ Maroun cite son *Introduction à l'étude des textes*, publiée chez Seuil en 1995.

⁵ ESCOLA, Marc, « Changer le monde : textes possibles, mondes possibles », 2010.

⁶ MAROUN, *op. cit.*, p. 78.

C'est pour mieux apprécier ces possibles que Maroun considère comme un délit d'initié le fait d'analyser une série télévisée en partant de sa fin¹ : un vœu pieu qu'il me sera cependant difficile de respecter à la lettre vue la structure téléologique, tendue vers une fin impossible à prévoir mais présente en puissance dans le moindre épisode, des séries étudiées.

Il reste certain, et c'est ici que je rejoins Maroun et Escola, que la causalité régressive n'est pas un cadre approprié pour étudier les séries télévisées – ou du moins, c'est un cadre dont il faut relativiser l'utilité pour analyser les séries faisant la promesse d'un dénouement, comme nous le verrons ultérieurement. Pour sortir de cette analyse uniquement téléologique, il est nécessaire d'insister sur les particularités de l'écriture progressive. Ainsi que le résume Stéphane Rolet², « la notion de textes possibles appliquée au domaine des séries feuilletonesques permet [...] de rendre compte des virtualités de l'intrigue non réalisées mais cependant préparées », et même « d'interroger les séries inachevées – quelles que soient les raisons de leur interruption – pour tenter de voir vers quelles orientations narratives en particulier elles pouvaient tendre. »

I.1.1.3. Écriture des fictions progressives

La littérature des genres de l'imaginaire offre des comparaisons fructueuses avec les séries télévisées feuilletonnantes contemporaines, notamment parce qu'elle est dominée par la forme du cycle, comme le relève Anne Besson. Les ensembles romanesques, marqués par la périodicité « primordiale dans l'histoire de la littérature populaire », procèdent par le « renouvellement par le même³ » : cependant, là où, selon Besson, la série donne « encore au public ce qu'il a déjà plébiscité », le cycle donne « davantage⁴ ». On trouve ici une analogie bienvenue entre série/cycle littéraire, et *episodic/serial* à la télévision⁵. La série littéraire comprend des épisodes à l'intrigue bouclée, à la formule rodée, là où le cycle enchaîne des épisodes successifs en restant toutefois accessible à qui commencerait par un autre tome que le premier⁶. Besson évoque par exemple les résumés intégrés à l'intrigue des épisodes de *La Ligne Verte*, dans lesquels Stephen King rappelle les événements survenus dans les tomes

¹ MAROUN, op. cit., p. 26.

² ROLET, Stéphane, « Le Pilote et la chute » (préface), 2015, p. 4.

³ BESSON, Anne, *D'Asimov à Tolkien*, 2004, p. 6.

⁴ *Ibid.*, p. 19.

⁵ Une analogie qui, incidemment, est aussi développée par Jean-Pierre Esquenazi depuis 2013, à la différence que, arguant que la série « n'est pas un récit », Esquenazi se focalise sur la densification du monde fictionnel plutôt que l'intrigue à long terme. Vladimir Lifschutz, qui travaille sous la direction de Jean-Pierre Esquenazi, propose une analogie plus proche de celle développée dans les pages suivantes, en s'intéressant à la mise en abyme du passage du temps et de la mémoire. Voir ESQUENAZI, Jean-Pierre, « Pouvoir des séries télévisées », 2013 ; LIFSCHUTZ, Vladimir, *Les Séries télévisées : Une Lutte sans fin*, thèse en préparation, dir. BARNIER, Martin, ESQUENAZI, Jean-Pierre, Lyon 2.

⁶ BESSON, op. cit., p. 21.

précédents, procédé qui rappelle les résumés omniprésents au début des épisodes de séries feuilletonnantes. Ce qui importe dans le cycle, c'est le rapport entre la partie et le tout :

La série [littéraire] insiste davantage sur l'indépendance de ses volumes, qui forment un ensemble discontinu ; le cycle, lui, insiste davantage sur la totalité réalisée par l'ensemble, en instaurant une continuité entre ses volumes¹.

Ainsi, « la discontinuité matérielle entre les volumes doit être contrebalancée par la perception d'une continuité ou d'une unité de l'ensemble par le lecteur². » Le cycle possède selon Besson un « double niveau d'intrigue » : l'intrigue « interne » limitée à l'épisode (le volume), et l'intrigue continue qui unifie l'ensemble³. Il serait inadéquat de comparer strictement les saisons aux volumes du cycle, et les épisodes télévisés aux chapitres de chaque volume ; cependant, l'analogie reste opérationnelle. Une série feuilletonnante se compose d'épisodes avec une intrigue microscopique, sinon bouclée, au moins cadrée, et d'une intrigue macroscopique qui la structure à plus long terme. La forme audiovisuelle longue possède aujourd'hui une structure narrative qui évoque le cycle romanesque. Je propose ainsi l'hypothèse selon laquelle les mécanismes qui fondent la continuité entre les épisodes d'un cycle, voire d'un roman-feuilleton linéaire⁴ (intrigue continue, insistance sur une perception d'ensemble), sont similaires à ceux qui donnent cohérence et unité aux séries feuilletonnantes contemporaines. Il est à noter que Besson ne se livre pas à une analyse marquée par la causalité régressive, alors même qu'elle s'intéresse à l'évolution des mondes fictionnels et des intrigues au fil des épisodes, et qu'à la suite de Gérard Genette, elle rappelle « que l'un des motifs récurrents de la "grande" littérature a toujours été celui de l'unité, de l'unicité, de l'œuvre⁵. ». Elle relève cependant un point intéressant, s'appuyant sur Daniel Aranda :

Pour certains critiques, le cycle n'existe que s'il a fait l'objet d'un projet d'ensemble a priori. Daniel Aranda veut ainsi « qu'il accomplisse un programme préétabli, forme une totalité définie dans laquelle chaque personnage récurrent soit situable par rapport à un début et une fin », ce qui implique en outre une nécessaire clôture de l'ensemble cyclique. L'opposition entre cycle et série se trouve alors formulée en termes d'achèvement ou d'inachèvement constitutif [...]⁶.

¹ *Ibid.*, p. 22.

² *Ibid.*, p. 6.

³ *Ibid.*, p. 64.

⁴ Besson isole le roman-feuilleton comme matrice des séries et des cycles contemporains.

⁵ Besson cherche ainsi à montrer que la « paralittérature », la littérature de genre, longtemps déconsidérée, possède un intérêt narratologique aussi important que la « grande » littérature, qu'elle exploite les mêmes motifs. Bien entendu, il ne s'agira pas ici d'isoler de « grandes » séries, mais plutôt de sortir la notion d'unité narrative du cadre légitimant dans lequel on peut la concevoir. Voir BESSON, *op. cit.*, p. 13.

⁶ Besson cite ARANDA, Daniel, *Le Retour des personnages dans les ensembles romanesques*, dir. BESSIÈRE, Jean, thèse de doctorat, Paris III, 1997. Voir BESSON, *op. cit.*, p. 101.

Il faut ici prendre en compte le fait que, tout comme une série télévisée peut être annulée faute d'audience, un cycle, le plus cohérent soit-il, peut prendre fin de façon abrupte – à la mort de son auteur.e, principalement – et rester incomplet, alors même qu'il visait l'achèvement qui marquerait sa *totalité*. Totalité qui ne se mesure pas tant dans une écriture verrouillée, planifiée, supposée « à rebours », que dans l'achèvement *potentiel* d'une intrigue continue¹. Abordant le problème posé par *Lost*, Ivan Askwith rappelle que Dickens lui-même avait déjà remarqué cette ambivalence entre l'unité d'un épisode, et l'unité que doit former l'ensemble des épisodes ; une tension entre renouvellement (des épisodes) et complétion (de l'ensemble) que relèvent aussi, aujourd'hui, les critiques de l'auteur de *Our Mutual Friend*².

On retrouve là, à l'échelle d'un ensemble d'épisodes, le même écart entre ce que l'interprète attend du récit et l'actualisation de celui-ci au fil de la lecture, du visionnage, un écart qui « place [...] l'interprétation sous le signe de l'incertitude, où s'enracinent les dimensions passionnante et temporelle de l'intrigue [...] »³. Au sein des cycles littéraires, une même question, un même nœud, une même intrigue peut jouer de cet écart, de sa réduction progressive au fil de la lecture, sur l'ensemble – ou une grande partie – des épisodes : Harry Potter parviendra-t-il à vaincre Voldemort ? Frodon parviendra-t-il à détruire l'Anneau ? Qui finira sur le Trône de Fer ? Roland le Pistolero atteindra-t-il un jour la Tour Sombre ?

Il est souvent difficile de savoir si un.e auteur.e connaît avec précision le déroulement et la fin de l'intrigue, quand bien même un nombre déterminé de volumes peut être annoncé à l'avance. Francis Berthelot, parmi d'autres, isole deux tendances : « les écrivains "structuraux" (qui construisent avant d'écrire) et les écrivains "scripturaux" (qui écrivent avant de construire)⁴ ». L'auteur G.R.R. Martin utilise une métaphore semblable, parlant « d'architectes et de jardiniers » :

J'ai toujours dit, pour simplifier, qu'il y a deux types d'écrivains. Il y a les architectes et les jardiniers. Les architectes dressent tous les plans avant d'enfoncer le premier clou, ils dessinent la maison en entier, où seront les canalisations, et combien de chambres il y aura, jusqu'à la hauteur de plafond. Alors que les jardiniers creusent un trou et plantent une graine, puis voient ce qui en sort. Je pense que tous les écrivains sont en partie architectes, en partie jardiniers, mais ils tendent vers un bord ou un autre, et je suis plutôt un jardinier⁵.

¹ Jusqu'à ce que l'auteur.e décide d'écrire de nouveaux volumes se situant avant ou pendant les événements déjà décrits : un cycle « dischronique ». Ibid., p. 89.

² Askwith cite notamment la préface de 1837 des *Pickwick Papers*, et les observations de John Butt et Kathleen Tillotson dans *Dickens at work* (Methuen, 1957). Voir ASKWITH, Ivan, « "Do you even know where this is going?": *Lost's* Viewers and Narrative Premeditation », 2009, p. 174.

³ BARONI, Raphaël, *La Tension narrative*, 2007, p. 240.

⁴ BERTHELOT, Francis, « Regard actuel sur le groupe Limite », 2006, p. 15.

⁵ « A Conversation with Game of Thrones author George RR Martin », *The Sydney Morning Herald*, 2011.

Un commentaire d'autant plus intéressant que Martin est connu pour une fiction progressive : le cycle littéraire *A Song of Ice and Fire*, dont il a débuté l'écriture en 1991 (première publication en 1996), et censé être, à l'origine, une trilogie. Au fil de la publication des volumes, qui narrent les guerres intestines agitant les continents fictifs de Westeros et Essos, la trilogie devient une heptalogie dont les sixième et septième volumes se font encore attendre – à moins qu'un huitième ne soit finalement nécessaire... Une extension du récit digne d'un « jardinier », qui promet pourtant un dénouement (la réussite ou l'échec des principaux protagonistes) et anticipe sur les développements futurs, notamment l'arrivée d'un hiver sans fin, scandé dès le premier tome sous la devise « *Winter is coming* ». Si nous devons lire *A Song of Ice and Fire* en usant de la causalité régressive dans un cadre strictement genettien (plus précisément, comme Genette étudia *La Recherche*¹), nous devrions alors supposer que Martin sait exactement comment se termine son heptalogie, et analyser le moindre de ses choix au regard d'une fin programmée, taillée au cordeau, qui se tapit dans l'ombre du plus petit développement de l'intrigue. Sait-il seulement qui finit sur le Trône de Fer ? À l'en croire, il aurait confié certains éléments de réponse aux scénaristes Daniel Brett Weiss et David Benioff, créateurs de l'adaptation télévisée *Game of Thrones*, (HBO, 2011-présent) ; il reste difficile de savoir exactement ce qu'il sait, et de trier le bon grain de l'ivraie dans les nombreuses interviews relayées depuis le début de la publication du cycle, *a fortiori* depuis l'arrivée sur les écrans de la série télévisée. Difficile, aussi, de ne pas imaginer que l'histoire n'ait pas été aménagée, remaniée, lorsque que l'auteur lui-même détaille l'évolution de son projet initial, mené depuis plus de vingt ans. C'est là le propre de l'écriture progressive, de l'œuvre en progrès, que de s'accommoder du temps long de son écriture, simultanément à sa diffusion par épisodes.

Même des formats au temps de diffusion plus court génèrent des questionnements similaires. En écrivant le roman-liste² *La Ligne Verte*³, Stephen King adopte une démarche

¹ Marc Escola et Sophie Rabau notent que « les lignes finales de *Nouveau discours du récit* (Le Seuil, coll. « Poétique », 1983, p. 109. p. 108-109) ont fait couler moins d'encre que les questions débattues par Gérard Genette dans le même ouvrage. Avec cette simple page pourtant, le propos du poéticien prend soudain un tour différent : voici que, pour une part certes "infime" mais qui fait, selon G. Genette, la valeur de la théorie, la poétique semble se trouver soudainement non pas en aval mais en amont des textes ; voici qu'elle ne sert plus à mieux lire, mais bien à produire ; qu'elle ne s'intéresse pas seulement aux textes existants mais à ceux qui pourraient exister [...] ». Escola et Rabau semblent voir là l'amorce d'une démarche différente, relativisant l'accent mis sur la *nécessité* par le principe de causalité régressive, et ouvrant la porte à leur propre théorie, qui consiste à prendre en compte, dans le commentaire, les *possibles* du texte étudié. Voir RABAU, Sophie, ESCOLA, Marc, « Inventer la pratique : pour une théorie des textes possibles », 2012.

² Besson précise qu'un roman-liste voit ses épisodes diffusés par fascicules, et non dans un périodique comme le roman-feuilleton. BESSON, *op. cit.*, p. 21.

³ KING, Stephen, *The Green Mile 1-6*, mars-août 1996, publié simultanément en France par Librio.

entre scriptural et structural, entre jardinier et architecte, dont il fait part dans la préface du premier des six épisodes :

Quoi qu'il en soit, je me décidai de publier *La ligne verte* en épisodes, à la manière des feuilletonistes du XIX^e siècle, et j'espère que vous serez nombreux à m'écrire que vous avez aimé l'histoire et que sa présentation échelonnée vous a plu. Une présentation qui eut en tout cas le mérite de galvaniser mon écriture, bien qu'à ce jour (une soirée pluvieuse d'octobre 1995) le récit soit loin d'être terminé, même le premier jet, et que le dénouement reste encore imprécis. Cela fait partie du jeu et, en ce moment même, je conduis pied au plancher dans un brouillard épais comme de la poix¹.

King est de ces auteur.e.s qui affirment que les histoires « se fabriquent en grande partie d'elles-mêmes », des fossiles enterrés que l'écrivain.e doit mettre au jour petit à petit avec intuition ; l'intrigue prévue à l'avance est un « marteau-piqueur » qui ruinerait ces minutieux efforts². Cette métaphore du fossile que l'on dévoile peu à peu, ce squelette que l'on compose lentement avec les os trouvés sur place, évoque la définition donnée par Escola de l'écriture progressive :

Les romans « par parties séparées » obligent à substituer au « principe de causalité régressive » ce qu'on peut bien appeler un *principe d'économie prospective* du récit, où le tout n'a pas autorité sur la partie. Car, si elle n'impose pas l'établissement d'un canevas préalable complet, la parution « par parties séparées » interdit en pratique au romancier tout repentir, toute révision, ou tout amendement du segment diégétique antérieur dès lors que déjà livré aux lecteurs ; l'interdiction du repentir s'accompagne, on le conçoit, d'une obligation symétrique : tout récit se trouvant logiquement soumis, dans son déroulement, à des restrictions combinatoires conditionnées par les choix antérieurs, de plus en plus contraignants à mesure que la diégèse « avance », le principal souci de l'auteur d'une fiction périodique consiste à lutter contre ce système de restriction progressive, en évitant donc que l'histoire s'engage sans retour possible dans une direction trop déterminée³.

Stephen King aborde le même problème, à sa manière toute particulière, dans son autobiographie doublée d'un manuel d'écriture, exposant les principes de ce qu'il surnomme la « superlogique », l'éclair d'inspiration qui permet de trouver l'événement, parfois tout à fait contingent, parfois plus surprenant, tirant un.e écrivain.e d'une impasse narrative. Il raconte

¹ KING, Stephen, *La Ligne verte 1*, 1996, pp. 10-11.

² KING, Stephen, *Écriture, mémoires d'un métier*, 2001, pp. 192-194.

³ ESCOLA, Marc, « Le clou de Tchekhov », 2010.

ainsi comment, pendant l'écriture de *The Stand*, il eut l'idée de « réduire en poussière la moitié des personnages principaux » pour faire rebondir une intrigue arrivée au point mort¹.

L'auteur.e de fiction progressive évoque ainsi un personnage de *cartoon* qui, à l'avant d'une locomotive, poserait les rails sur lesquels le train s'engage, dans une logique de flux tendu. Maroun rejoint Escola lorsqu'elle définit cette écriture des possibles comme clé de la narration sérielle à la télévision ; une écriture « [basée] sur le double mécanisme de mise en réserve et d'activation des possibles narratifs » qui pousse les scénaristes à « préserver la suite [du récit] sans hypothéquer des segments nécessaires à la continuation² », en évitant les impasses.

Quand bien même l'économie prospective du récit forme l'un des principaux cadres de réflexion de la présente étude, il me faut opposer deux objections à Escola et Maroun. La première est que le repentir est possible dans les fictions progressives. Nous verrons dans le chapitre II.3 que les phénomènes de continuité et de complétude rétroactives visent justement à corriger ou « augmenter » a posteriori certains choix narratifs sans nuire – autant que faire se peut – à la cohérence de la fiction. La seconde, plus importante peut-être, est que la prolepse – les aperçus du futur du récit – est elle aussi possible. Maroun insiste sur l'incapacité des scénaristes de *Six Feet Under* à proposer des prolepses autrement qu'en montrant des possibles, sous forme de rêves, de prédictions, qui peuvent être invalidés, leur nature même poussant à questionner leur authenticité³. Escola est encore plus catégorique lorsqu'il explique que « les scénaristes des séries télévisées écrivent [...] dans l'ignorance de la fin d'une fiction qu'ils livrent au public par livraisons successives [...] et qu'ils poursuivent sans canevas bien établi⁴. » De nombreux exemples de prolepses effectives parsèment cette étude, notamment dans son chapitre I.3. Ces aperçus du futur étaient-ils prévus à l'avance, ou bien étaient-ils des paris sur l'avenir, flirtant avec l'impasse narrative pour donner de la cohérence à une écriture improvisée, et motiver du suspense ? Il est souvent impossible (et peut-être inutile) de le savoir, mais leur effet sur l'intrigue macroscopique de la série reste le même.

¹ KING, *op. cit.*, pp. 244-246. *Spoiler* : qui a lu *The Stand* reconnaîtra le moment dramatique où, commençant à s'installer dans la ville de Boulder, et à vivre une vie post-apocalyptique plutôt rangée, les survivant.e.s sont rappelé.e.s à l'ordre par l'acte terroriste des partisan.e.s du maléfique Randall Flagg. L'explosion clôt le second des trois actes de ce roman aux dimensions épiques (1152 pages dans sa version anglaise remaniée, publiée en 1980) et tue notamment un personnage central, Nick Andros.

² MAROUN, Natalie, *Continuité narrative et jeux des possibles dans l'écriture scénaristique des séries télévisuelles*, 2009, p. 26.

³ MAROUN, Natalie, *op. cit.*, notamment p. 19, 111 et 114.

⁴ ESCOLA, Marc, « Le clou de Tchekhov », 2010.

I.1.2. Anticiper à la télévision

Le but ici n'est pas de déterminer si Damon Lindelof et Carlton Cuse savaient dès les premières saisons comment *Lost* se terminerait¹. Quoi qu'ils en disent, les scénaristes doivent aussi vendre un programme, conserver la confiance des studios et des chaînes, et restent humain.e.s, aptes à se présenter sous leur meilleur jour – à construire leur image d'auteur.e, lorsque d'autres ne le font pas à leur place². Leur discours est à prendre pour ce qu'il est : un aperçu potentiellement partiel et partial de leur travail.

En ce sens, Straczynski reste une exception : ses nombreux échanges avec les fans, certains documents à l'authenticité difficilement discutable, et les témoignages de ses collaborateurs (par exemple, Neil Gaiman, cité plus haut), au-delà de l'entretien d'un mythe, fournissent un tissu de « preuves » solides qui laissent à penser qu'il avait véritablement planifié *Babylon 5* dans ses moindres détails, même si l'intrigue a été aménagée durant la production de la série. C'est pour cette raison que *Babylon 5* est traitée en priorité au sein de cette étude : elle représente une variation extrême et atypique de l'unité narrative d'une série télévisée. Cependant, au-delà de leur valeur de vérité, les discours des scénaristes sur leur travail, relayés de façon de plus en plus instantanée et globale grâce à internet, peuvent avoir une influence sur la perception de la série par les publics.

L'objectif est ici de relativiser l'utilité de la causalité régressive plutôt que de la rejeter en bloc. Si elle ne peut pas être utilisée de façon systématique pour les fictions, notamment progressives, il n'est pas exclu que certain.e.s scénaristes planifient, à divers degrés de détail, l'intrigue d'une série sur le long terme. Comme le dit G.R.R. Martin : en littérature comme à la télévision, les auteur.e.s pratiquent à divers degrés le jardinage et l'architecture. Russel T. Davies, à l'origine du retour sur les écrans de la série *Doctor Who* en 2005, donne par exemple de sa philosophie de travail l'aperçu suivant :

Je lisais une interview de Charlie Kaufman, l'homme qui a écrit *Being John Malkovich* [*Dans la Peau de John Malkovich*] et *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* [...], dans laquelle il disait, avec *force*, que tout écrivain qui commence à écrire en sachant comment l'histoire se termine est amoral [« *morally bankrupted* »], qu'il a cédé son droit à se prétendre dramaturge [au sens large], en se fermant aux possibilités infinies de la narration. Je me suis dit : va te faire foutre ! [« *sod off!* »] [...] Je ne suis tellement pas d'accord avec Kaufman, je pense même qu'il ment, qu'il se ment à lui-même³.

¹ Si l'on en croit le scénariste Javier Grillo-Marxuach, Damon Lindelof avait une vague idée de la nature même de l'Île. J'aurai l'occasion de revenir en détail sur le long essai publié en 2015 par Grillo-Marxuach à la fin de cette partie.

² AMOSSY, Ruth, « La double nature de l'image d'auteur », 2009.

³ DAVIES, Russel T., COOK, Benjamin, *The Writer's tale : the final chapter*, 2010, p. 76.

Il continue en avouant qu'il ne peut s'empêcher d'imaginer le déroulement de l'intrigue d'un épisode jusqu'à sa fin dès qu'il commence un script, et explique plus loin envisager les fins de saison de la série longtemps à l'avance¹. De fait, les saisons 1 à 4 de *Doctor Who*² sont chacune structurée autour d'un fil rouge : un élément de dialogue (« *Bad Wolf* » en saison 1), la mention d'une organisation du monde fictionnel (Torchwood en saison 2), les discrets indices sur la campagne électorale d'Harold Saxon (saison 3). Chaque fil rouge anticipe de manière cryptique sur les événements du *season finale*, l'épisode final de la saison, et s'apprécie surtout au visionnage, en connaissance de cause – on retrouve ici cette idée de Ricoeur sur la fin comme point de vue totalisant sur l'histoire, ici l'intrigue bouclée d'une saison. Le procédé est volontaire de la part de Davies, qui s'interroge sur son accessibilité. À propos de la saison 4, il dit par exemple : « Je crains que les événements de la Cascade de Méduse dans les épisodes S04E12 et S04E13 ne soient plus difficiles à anticiper que la campagne électorale de Saxon en saison 3. Le fil rouge de la saison 4 serait-il trop dur à suivre³ ? » Il s'agit ici de jouer au jeu du chat et de la souris avec le public le plus scrupuleux, celui composé des fans « médecins légistes⁴ » (« *forensic fans* ») théorisés par Jason Mittell, qui vont décortiquer chaque épisode à la recherche du fil rouge caché de la saison.

I.1.2.1. Rêves et prophéties à potentiel proleptique

Des prolepses à plus long terme sont possibles à la télévision. Certaines prennent la forme de rêves, rejoignant la catégorie évoquée par Maroun, que l'on pourrait qualifier de rêve ou vision à *potentiel proleptique**⁵. Les scénaristes se dissimulent alors derrière l'authenticité douteuse du rêve : est-il prophétique ou représente-t-il une exploration des possibles narratifs qui ne seront jamais actualisés ? Évoquant notamment, dans *Battlestar Galactica*, le rêve récurrent de l'Opéra, Sarah Hatchuel explore la complexité de son action sur le récit :

¹ *Ibid.*, p. 100.

² Davies a été *head writer* (l'équivalent d'un *showrunner*) du retour de la série, en 2005, jusqu'en 2009. Il a ainsi supervisé les quatre premières saisons, ainsi que les épisodes spéciaux de 2009.

³ DAVIES, *op. cit.*, p. 72.

⁴ MITTELL, Jason, « Sites of participation: Wiki fandom and the case of Lostpedia », 2009.

⁵ La prolepse, c'est « toute manœuvre narrative consistant à raconter ou évoquer d'avance un événement ultérieur (au point de l'histoire où l'on se trouve) ». On entend souvent la critique anglophone parler de « *foreshadowing* », y compris pour les événements encore non-actualisés. Je préfère insister sur le « potentiel », puisque ces rêves et visions, « jusqu'à preuve du contraire », restent des possibles non-actualisés. Ils ne deviennent pleinement « proleptiques », « *foreshadowed* », qu'une fois qu'ils passent du virtuel à l'actuel, lus rétrospectivement ; un passage du virtuel à l'actuel qui, dans les séries télévisées, peut prendre des années. GENETTE, Gérard, *Discours du récit*, 1972, 1983 (2007), p. 28.

Les rêves prophétiques créent une tension entre le rappel que tout est *écrit d'avance* (dans une mise en abyme du travail d'écriture) et l'impression que tout est *hasard et coïncidence* (dans une mise en abyme des aléas de la production), puisque la prophétie pourra se réaliser... ou pas. Le temps long de la série permet, en effet, aux spectateurs de s'interroger sur la réalisation du rêve et, parce que la vision onirique fonctionne sur le mode métaphorique et cryptique, d'imaginer les formes que pourrait prendre cette réalisation¹.

Buffy the Vampire Slayer (The WB>UPN, 1997-2003) fait une utilisation intensive des rêves à potentiel proleptique – voire des rêves prémonitoires à proprement parler, puisque les possibles évoqués dans ses nombreuses scènes oniriques se sont souvent vus actualisés plus tard. La série a notamment anticipé l'arrivée de la sœur de Buffy, en saison 5, de façon cryptique. Si l'apparition de Dawn sert de *cliffhanger* à l'épisode *Buffy vs. Dracula* (S05E01), c'est parce que Buffy a toujours été fille unique, et qu'aucun personnage – la tueuse de vampire la première – ne semble troublé par cette soudaine modification de sa généalogie. L'événement est annoncé via une scène onirique dès *Graduation Day, Part 2* (S03E22), dans laquelle Faith fait référence à la berceuse *Little Miss Muffet* :

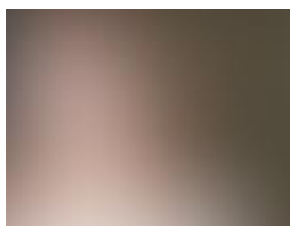
BUFFY – There's something I'm supposed to be doing.

FAITH – Oh yeah. Miles to go. Little Ms. Muffet counting down from 7-3-0.

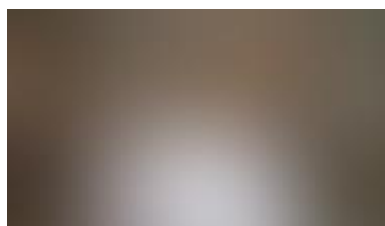
BUFFY – Great. Riddlesⁱⁱ.

Dans *This Year's Girl* (S04E15), durant un autre rêve impliquant Faith, Buffy indique qu'elle doit partir ; Faith répond : « *Little sis coming. I know. So much to do before she gets here.* » (« Ta petite sœur, je sais. Tu as beaucoup à faire avant qu'elle arrive. ») Dans *Restless* (S04E22), un épisode entier construit sur des rêves à fort potentiel proleptique, c'est Tara qui, après que Buffy a noté la présence d'une pendule affichant 7h30, lui dit avant son départ : « *Be back before dawn* », « Soit de retour avant l'aube » – jouant, en anglais, sur le double sens du nom commun (l'aube) et du nom propre (Dawn).

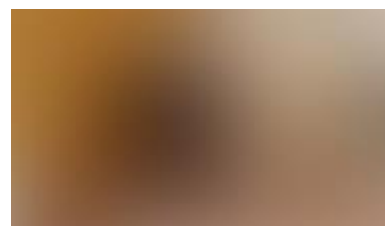
– S03E22 –



– S04E15 –



– S04E22 –



¹ HATCHUEL, Sarah, « *Battlestar Galactica* et rêves prophétiques », *Écrans*, n°3, à paraître.

Joss Whedon, créateur de la série, et David Fury, scénariste et *supervising producer*¹, avouent avoir planifié l'arrivée possible de Dawn, dans une interview pour l'un des bonus de l'édition DVD :

David Fury : Dawn est une idée suggérée dès la saison 3. [...]

Joss Whedon : Nous l'avons implantée dès la fin de la saison 3 avec Faith disant « *counting down from 7-3-0* », ce qui fait deux ans exactement, au jour près. Et c'était ma façon de dire que *Little Miss Muffet* était Dawn².

730 jours. Deux ans. Soit un événement annoncé dans la saison 3, et intervenant dans la saison 5³. L'arrivée de Dawn était-elle vraiment prévue, ou un simple possible narratif, suffisamment cryptique pour être ouvert à l'interprétation ? Un possible que les scénaristes pouvaient choisir (ou pas) d'actualiser si la série se voyait effectivement attribuer au moins deux saisons supplémentaires ?

Il n'est pas vraiment utile de le savoir. L'important est que le fil des indices fasse sens au visionnage : le prénom de Dawn se raccorde parfaitement à la réplique de Tara. De plus, le récit valide, intradiégétiquement, l'analogie Dawn/*Little Miss Muffet*, puisque dans *Real Me* (S05E02), l'une des personnes rendues folles par le démon Glory croise la route de Dawn et lui dit qu'elle est « *curds and whey*⁴ », citant ainsi l'un des vers de la berceuse *Little Miss Muffet* (« *She sat on a tuffet/Eating curds and whey* »). Ainsi, les spectateur.ice.s les plus averti.e.s, qui auront peut-être noté, lors du premier visionnage, la mention récurrente de « 730 » et « Dawn » dans des rêves au décor similaire (tous ont lieu dans des chambres), ressentiront une tension narrative. Liée à la curiosité, à l'établissement d'un diagnostic qui expliquerait cette étrange coïncidence, mais aussi au suspense, lorsqu'il est possible d'établir un pronostic⁵ (quelque chose va arriver, mais quoi ?), cette tension se nourrit de l'écart entre les inférences des interprètes et l'actualisation progressive du récit, qui répondra finalement à la question « ces rêves ont-ils un sens prophétique ? », ici, par l'affirmative.

¹ Je choisis de conserver les désignations de postes en version originale, puisque ces derniers concernent des responsabilités dont le recouplement n'est pas identique dans la production française.

² « Spotlight on Dawn », Intégrale *Buffy contre les vampires*, DVD (1997-2003 ; Twentieth Century Fox, 2011).

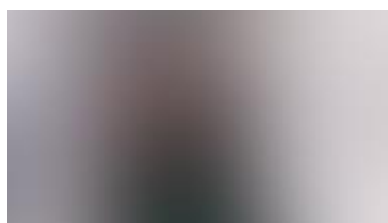
³ En réalité, 442 jours séparent *Graduation, Part 2* (13 juillet 1999) de *Buffy vs. Dracula* (26 septembre 2000). La durée de « deux ans » pourrait être plus métaphorique, puisque l'arrivée de Dawn est annoncée en saison 3 (3^e année de production) et actualisée en saison 5 (5^e année de production). Il est aussi possible que le final de la saison 5 soit visé (soit, *spoiler*, la mort de Buffy) : il est séparé de 680 jours du final de la saison 3, dû à la diffusion tardive de ce dernier (en juillet), mais intradiégétiquement, 730 jours séparent théoriquement les deux événements.

⁴ « La crème et le petit lait », en version française : une traduction littérale, mais qui casse le lien avec *Graduation Day, Part Two* : le doublage français y mentionne une marelle plutôt que *Little Miss Muffet*. Dans la traduction en Annexe 3, j'ai choisi de me rapprocher du texte original.

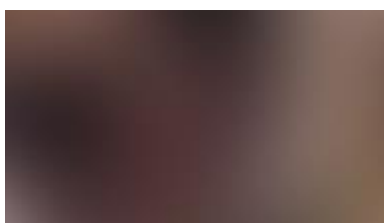
⁵ La curiosité pousse à établir un diagnostic sur ce qui a pu, ou ce qui est en train de se passer, là où le suspense, l'anticipation d'un événement à venir, pousse plutôt à proposer un pronostic. Voir BARONI, Raphaël, *La Tension narrative*, 2007, pp. 110-111.

Lost et *Babylon 5* ont anticipé sur leurs saisons suivantes, mais dans des conditions atypiques pour l'époque. Je reviendrai plus avant sur les conditions d'écriture de *Babylon 5* : planifiée par son créateur, Joseph Michael Straczynski, la série est capable de pointer du doigt des développements majeurs à deux, trois, quatre saisons d'intervalle. Certains sont annoncés via les rêves à potentiel proleptique. Ainsi l'ambassadeur Londo Mollari mentionne-t-il, dès *Midnight on the Firing Line* (S01E01), son rêve prophétique dans lequel G'Kar le tue de ses mains ; le rêve en question est montré dans *The Coming of Shadows* (S02E09) puis actualisé dans *War Without End, Part 2* (S03E17). L'annexion de sa planète natale par les terribles Ombres est un autre événement rêvé dès le S02E09, actualisé dans *The Hour of the Wolf* (S04E01) : si le raccord regard sur les vaisseaux est le même dans le rêve et dans l'événement actualisé, le plan sur Londo diffère, puisqu'il passe d'un désert (d'une plage ?) à l'entrée du palais impérial. Là encore, le caractère cryptique et incertain du rêve excuse cette différence qui passe inaperçue, et le geste de Londo, non seulement conserve la cohérence du raccord regard, mais parachève la connexion entre le rêve et l'événement actuel.

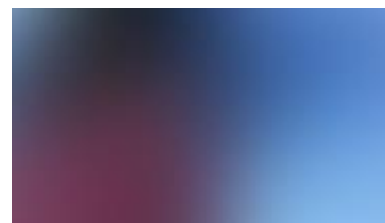
– S02E09 –



– S04E01 –



– S02E09/S04E01 –

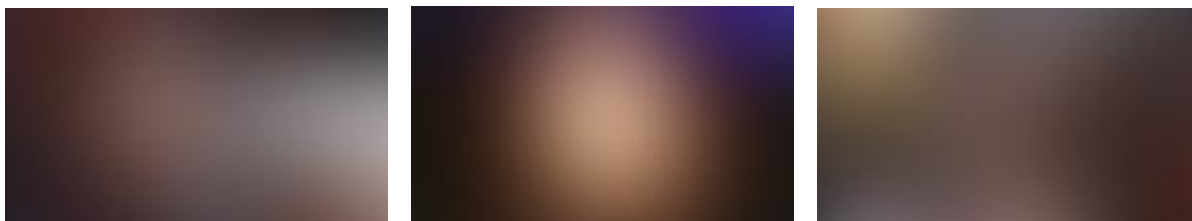


D'autres prolepses sont véhiculées par des visions prophétiques, à l'authenticité tout aussi discutable, comme celles de Lady Ladira dans le bien-nommé *Signs and Portents*¹ (S01E13). Après qu'elle a montré au commandant Sinclair la destruction de la station Babylon 5, celui-ci demande :

SINCLAIR – Is it a vision of what will be, or what might be?

LADIRA – The future is always changing. We create the future with our words, our deeds and with our beliefs. This is a possible future, commander. And it is my hope that you may yet avoid itⁱⁱⁱ.

¹ Ce titre d'épisode est aussi celui de la saison ; il est traduit en français par « *Symboles et présages* ».



Mais *Babylon 5* emploie aussi le voyage dans le temps. Si son récit est relativement linéaire, le déroulement du temps dans le monde fictionnel ne l'est pas¹ : les personnages ont notamment un aperçu du futur lorsqu'ils abordent la mystérieuse station Babylon 4, qui ne cesse de sauter entre différentes strates temporelles, dans l'épisode *Babylon Squared* (S01E20). Ainsi, une partie des événements est vécue par les Sinclair et Garibaldi de l'année 2258 (le présent de la narration couvert par la première saison). Mais des zones d'ombres subsistent, l'intrigue est lacunaire² ; l'étrange Zathras, que l'équipage de Babylon 4 a capturé, croit reconnaître Sinclair, puis revient sur sa déclaration ; la cause de l'anomalie temporelle est inexpliquée ; enfin, l'une des scènes finales de l'épisode dévoile l'identité de l'astronaute qui, comme la station, est piégé dans des rebonds temporels incontrôlés : il s'agit d'un Sinclair visiblement plus âgé. Il faut attendre deux saisons, et le diptyque *War Without End* (S03E16&17), pour découvrir l'envers du puzzle et ainsi le compléter : comprendre comment le Sinclair plus âgé, celui de 2260 – le présent de la narration pour la saison 3 – se retrouve piégé dans le temps ; comprendre comment Zathras est capturé, et pourquoi il pense reconnaître, en Sinclair jeune, le Sinclair de 2260 ; comprendre, enfin, le contexte de la scène finale aperçue dans le S01E20, et la raison pour laquelle Babylon 4 est projetée dans le passé. Les chapitres I.3 et II.3 seront l'occasion d'explorer plus avant ces jeux temporels ; il faut ici remarquer qu'ils anticipent sur le long terme tout en ayant un caractère d'authenticité plus élevé que les rêves et prophéties : dans le monde fictionnel de *Babylon 5*, quoique surprenant, le voyage dans le temps est un phénomène réel, observable, vécu par les personnages. Difficile, donc, de le corriger par la suite... sinon en réécrivant l'Histoire³. Ce qui reste, bien entendu, une possibilité, selon que le temps soit conçu comme fluide ou au contraire verrouillé. Comme nous le verrons par la suite, *Lost*, *Babylon 5* et *Doctor Who* mettent

¹ J'établis ici une distinction sur laquelle je reviendrai en II.3 : lorsque le récit est non linéaire, cela signifie que la narration nous propulse en avant ou en arrière (ou dans des possibles). Cependant, les genres de l'imaginaire, qui lorgnent du côté des narrations non-naturelles, compliquent les anachronies, puisque les personnages eux-mêmes peuvent souvent voyager dans le temps ou dans des réalités alternatives. Ici, c'est *l'histoire*, les événements racontés, qui produisent des anachronies (la chaîne de *causalité* est notamment remise en cause), et non la façon de les raconter, le *récit*, qui lui respecte la chaîne de causalité même s'il peut la présenter dans le désordre.

² Plus précisément, elle possède des « incomplétudes stratégiques » qui s'étendent sur plusieurs saisons. Voir BARONI, Raphaël, « Incomplétudes stratégiques du discours littéraire et tension dramatique », 2002.

³ On me pardonnera je l'espère d'en arriver à l'astuce du grand « H », mais il me faut distinguer « histoire » et « Histoire ».

justement en avant une question centrale sur la malléabilité du temps : le futur entraperçu peut-il être modifié ? Ainsi, même ces aperçus « authentiques » du futur peuvent être remis en cause, mais avec un effort narratif plus important que lorsqu'il s'agit de balayer un rêve prophétique du revers de la main.

I.1.2.2. Le cas de *Lost*

Lost use de rêves prophétiques, de voyage dans le temps, mais aussi d'un autre procédé qui a affirmé une certaine audace narrative, dans le milieu de production imprévisible qu'est la télévision américaine. Le 7 mai 2007, peu avant la fin de la troisième saison, ABC, dans une décision « sans précédent » (pour le *network*, possiblement dans l'histoire de la télévision américaine¹), choisit d'accorder à *Lost* trois saisons supplémentaires, pour une conclusion prévue en mai 2010². Cette décision fait suite à de nombreuses rumeurs évoquées durant la saison 2006-2007, et surtout à des déclarations de la part des *showrunners* eux-mêmes³, craignant que *Lost*, sans date de fin, ne s'enlise dans un « milieu sans fin⁴ ». A posteriori, Lindelof et Cuse proposent aujourd'hui un discours rodé lorsqu'on leur pose des questions sur leur « plan » narratif, et les problèmes rencontrés par la série. Situait le point de rupture en saison 3, ils expliquent :

Lindelof : [...] nous avons anticipé ce gros problème, donc très vite, certainement au début de la saison 2, nous avons commencé à négocier une date de fin pour la série en réalisant que, si nous avons une destination, notre avion allait y arriver mais nous allions devoir tourner en rond [au-dessus de l'aéroport] jusqu'à manquer de carburant. Et on sait tous ce qui se passe dans ces cas-là, ce ne sont pas les atterrissages les plus agréables. Mais le *network* voyait les choses ainsi : « la série est toujours un succès, tout le monde la regarde, c'est du jamais-vu d'annoncer une date de fin avec tellement d'avance », ce à quoi nous avons répondu, « vous ne comprenez pas, c'est notre travail de nous projeter parce que nous savons exactement où nous allons et combien d'histoire [« *how much story* »] nous avons, mais une fois atteint ce point où nous ne pourrions plus avancer vers un but, et nous ne ferons qu'avancer tout court, ça va se voir. » Et ensuite le public a commencé à dire « oh mon dieu, la série ne va nulle part », et le *network* a commencé à comprendre, « oh mon dieu ils ont raison » [...].

¹ La plupart des critiques de la série semblent s'accorder sur le caractère exceptionnel de cette décision.

² Le communiqué de presse d'ABC est toujours accessible à l'adresse suivante : http://www.abcmmedianet.com/Web/dnr/dispDNR.aspx?id=050707_01 [accédée le 30 août 2015].

³ Notamment en janvier 2007, à un meeting de la Television Critics Association. Voir WYATT, Edward, « ABC Sets Spring 2010 as the End for 'Lost' », *The New York Times*, 2007.

⁴ ASKWITH, Ivan, « "Do you even know where this is going?": *Lost's* Viewers and Narrative Premeditation », 2009, p. 162.

Cuse : [...] ensuite nous avons fait des épisodes en saison 3 où les personnages étaient en cage, je crois que nous nous sentions nous-mêmes en cage... puis nous avons écrit l'épisode du tatouage, et le *network* a négocié une date de fin¹.

Les rires qui suivent la mention du « *tattoo episode* », et l'intervention de sa co-scénariste², Elizabeth Sarnoff, leur intimant de le « laisser mourir » (« *Let it die!* »), soulignent le problème posé par *Stranger in a Strange Land* (S03E09) : il est le parangon des épisodes « de remplissage » (les fameux *fillers*), mal reçu par la critique, les fans, et aujourd'hui montré par les *showrunners* comme pesant dans la décision d'ABC³. Un problème illustré par la métaphore de l'aéroport proposée par Lindelof : à en les en croire, lui et Cuse avaient un objectif en tête dès la seconde saison, le succès de la série les contraignant à penser sur le long terme ce qu'ils croyaient être au départ une série destinée à l'annulation, une série culte et courte à l'image de *Twin Peaks* ou *The Prisoner* (ITV, 1967-1968)⁴. Sans date de fin, impossible de savoir quand atterrir : l'avion tourne autour de l'aéroport jusqu'à ce qu'il arrive à court de carburant ; à force de gagner du temps, les scénaristes courent le risque d'arriver « à court d'histoire à raconter⁵ », une situation qui, dans le cas de *Lost*, aurait fini par nuire à une structure narrative articulée autour de questions majeures.

Une fois la date de fin fixée, trois saisons à l'avance, la donne est tout autre. Cuse et Lindelof se retrouvent dans une position semblable à celle de G.R.R. Martin avec *A Song of Ice and Fire*, ou encore de J.K. Rowling et son heptalogie *Harry Potter* : si la capacité de ces auteur.e.s à prévoir leur histoire sur le long terme reste sujette à caution, un cadre est posé pour le récit. C'est d'ailleurs, dans l'interview, la distinction que fait Lindelof entre *objectif** (la « destination », en d'autres mots comment l'histoire se termine) et *plan** (savoir dans combien de temps le récit se termine)⁶. Munis, de façon certaine, d'un plan, et comme ils le prétendent, d'un objectif, Cuse et Lindelof introduisent dès la fin de la troisième saison⁷ des prolepses « authentiques » dans la série, les *flashforwards* opposés aux *flashbacks*, durant

¹ La séance de questions avec le public est disponible sur le DVD publié par la Writers Guild Foundation, *Inside the Writers Room with Lost* (2009). L'interview citée ici est aussi accessible sur la page *Youtube* de la WGF, à l'adresse http://youtu.be/tz6p_Z1OsYI [accédée le 30 août 2015].

² L'épisode a été co-écrit par Elizabeth Sarnoff et Christina M. Kim. On notera que Sarnoff a écrit des épisodes autrement mieux reçus par la critique et les fans (depuis la saison 2 jusqu'à la fin de la série), et que *Stranger in a Strange Land* n'est pas le seul épisode de remplissage de la saison 3 à avoir souffert d'une mauvaise réception. S'il est devenu emblématique, c'est peut-être à cause de la trivialité de ses flashbacks – mais je réserve l'analyse de ce moment de télévision pour la section II.2.1.3.

³ Voir par exemple l'interview entre Lindelof et le critique Alan Sepinwall, pour le *Star-Ledger* et NJ.com en 2009 : http://www.nj.com/entertainment/tv/index.ssf/2009/01/lost_damon_lindelof_qa.html [accédée le 30 août 2015].

⁴ *Inside the Writers Room with Lost*, DVD (2009 ; Writer's Guild Foundation, 2009)

⁵ BENNETT, Tara, *Showrunners*, 2014, pp. 83-85.

⁶ *Inside the Writers Room with Lost*, DVD (2009 ; Writer's Guild Foundation, 2009)

⁷ Considérant le rythme d'écriture et le délai entre l'écriture, la réalisation et la diffusion d'un épisode, le final de la saison 3 a été écrit avant l'annonce par ABC d'une date de fin. Il reste difficile de savoir quand les négociations ont commencé, mais il est fort probable qu'elles aient influencé ce bond en avant narratif.

lesquels le récit donne un aperçu du futur des personnages. Si *Lost* fait mentir Nathalie Maroun quand à ses réserves sur la possibilité de mettre en œuvre cette narration non linéaire à la télévision, c'est toutefois parce que la série a cela de particulier qu'elle est liminale : c'est une fiction progressive écrite avec un objectif supposé, mais surtout, un *plan déterminé* à mi-parcours. Loin des possibles narratifs illustrés par les rêves de *Six Feet Under* ou *The Sopranos*, d'une écriture jouant avec l'infinité des choix de ses personnages, sans cadre à long terme, *Lost* est structurée autour de questions majeures qui appellent une réponse, une clôture narrative. Elle joue avec le déterminisme, la fatalité¹, utilise le voyage dans le temps et abuse de la métaphore du jeu, avec ses règles précises et son but final. Dès qu'ABC a verrouillé sa date de fin, la série a abandonné toute réserve, toute prudence narrative, pour déconstruire sa linéarité et augmenter sa complexité durant les saisons 4 à 6.

Après trois saisons, et devant la perspective de trois saisons supplémentaires, *Through the looking glass* (S03E22) devient d'office le pivot d'un récit de six saisons, son milieu, son point d'équilibre². De même que *Harry Potter and the Goblet of Fire*, tome central de l'heptalogie de Rowling, se veut le point de bascule du récit via la résurrection, longtemps annoncée, du terrible Voldemort, le S03E22 transforme *Lost*, change les objectifs des personnages, et annonce une *montée des enjeux**, un point de non-retour. Le récit passe, en anglais dans le texte, « de l'autre côté du miroir » : les traditionnels flashbacks centrés sur les rescapé.e.s y sont remplacés, de manière d'abord furtive, par des flashforwards. La vision du monde fictionnel par les publics en est modifiée : certain.e.s rescapé.e.s ont quitté l'île, mais désirent y revenir, Jack le premier. *Lost* abandonne ainsi l'influence de la robinsonnade, le récit de retour vers la civilisation, pour s'affirmer comme un récit de « retour vers l'Île³ », dans un virage à 180° qui implique un changement de lecture : la quête menée par les personnages pendant trois saisons peut paraître vaine, et quitter l'île sans comprendre ses mystères est une impasse, une épreuve de laquelle il faut littéralement *revenir*, non sans peine. La saison 4 est toute entière consacrée à rattraper ce futur annoncé, les rescapé.e.s parvenant à quitter l'Île dans le « présent » de la narration, alors que dans les flashforwards, les mêmes personnages organisent leur voyage de retour malgré les embûches.

J'aurai l'occasion de me pencher plus en détails sur ces anachronies et rêves à potentiel proleptique. L'essentiel, ici, est de dresser le portrait d'une situation complexe, dont la description ne sera servie ni par le rejet en bloc de la causalité régressive, ni, en l'occurrence, par la stricte adhésion à ce que Escola appelle « l'économie prospective du récit ». Les séries

¹ Voir par exemple RENNETT, Michael, « Narrative Philosophy in the Series: Fate, Determinism, and the Manipulation of Time », 2011.

² Voir section II.2.2.3 sur le *basculement*.

³ HATCHUEL, Sarah, *LOST, fiction vitale*, 2013, p. 13.

faisant la promesse d'un dénouement possèdent des particularités qui en font des objets liminaux, le terrain idéal pour observer les contradictions encore prégnantes dans la construction d'une intrigue macroscopique à la télévision. De l'aveu même d'Escola,

Mieux vaudrait dire qu'il y a, dans la distinction esquissée, deux façons de décrire le récit, quel qu'il soit, c'est-à-dire aussi : quoi qu'on puisse savoir sur les modalités de sa rédaction. Deux façons d'approcher la poétique d'un roman, ou plus simplement encore de lire une histoire¹ [...].

S'il est virtuellement impossible de connaître avec précision les modalités d'écriture des fictions progressives que sont les séries étudiées, de prendre le discours des scénaristes sans un grain de sel ; il n'est pas non plus possible de les analyser seulement comme des récits improvisés sans *objectif*, et sans *plan* à long terme. De même qu'un hologramme, *Lost*, *Babylon 5* ou *Battlestar Galactica* possèdent des attributs propres à l'angle sous lequel on les étudie : un regard complet sur ces objets impose de les regarder par le début *et* par la fin, prospectivement *et* rétrospectivement, pour saisir la tension inhérente à ces fictions progressives promettant un dénouement. Devant l'impossibilité de trancher entre l'analyse structurale *régressive*, et l'analyse de l'écriture *progressive*, il faut trouver un point d'équilibre, un angle qui conjugue, complète et transforme ces deux pôles de l'analyse narratologique.

L'autre raison de conserver ce double point de vue, peut-être moins évidente du point de vue strict de la narratologie la plus formaliste – de sa démarche *descriptive* – concerne la prise en compte du contexte de production et de réception de ces objets. Les discours des scénaristes ont pu pousser les publics à privilégier un mode de lecture, influencer leur perception des œuvres. La « tendance *Lost* », en effet, n'a pas limité son impact à la seule esthétique du récit télévisuel : les années 2000 ont été le théâtre d'une évolution du discours sur les séries par celles et ceux qui les écrivent et les produisent.

¹ ESCOLA, Marc, « Le clou de Tchekhov », 2010.

I.1.3. Annoncer un plan, une intention : grandes espérances artistiques, réalité économique

La tendance *Lost* n'a pas marqué le début d'une nouvelle façon de communiquer sur les séries, mais a certainement été le catalyseur des discours optimistes, des intentions ambitieuses, et des décisions pratiques qui semblent se généraliser aujourd'hui. L'analyse des discours des producteurs et scénaristes mériterait une thèse à elle toute seule, une enquête de fond que je ne puis me permettre ici. Tout au plus vais-je esquisser quelques hypothèses quant à cette évolution.

La première, dans la droite ligne du travail de Straczynski, est le fruit de la combinaison de deux facteurs : l'accession des scénaristes à des postes-clés de la production, notable dès les années 1990, et le développement de l'utilisation d'internet. À la suite du créateur de *Babylon 5*, évoluant sur les *newsgroups*¹, la présence numérique de ces scénaristes, conscients de leur plus grande influence sur la série, se généralise via les forums, les blogs, les sites professionnels, les réseaux sociaux. Accessibles, les scénaristes le sont aussi pour toute une génération de fans assidus qui mènent des interviews au même titre que de « véritables » journalistes et critiques, à l'heure où la distinction se fait moins évidente. Ainsi, il y a des discours sur l'avenir de la série car il existe de multiples espaces au sein desquels le mener.

Une seconde hypothèse découle de l'accessibilité de ces discours, qui n'échappent pas aux capacités d'investigation toujours plus étendues des fans médiums légistes² tel que les désigne Mittell : il n'est pas une discussion de sériephile qui tôt ou tard ne fasse pas intervenir la parole des scénaristes. Citées, bloguées, partagées, retweetées, ces déclarations, souvent prises pour parole d'évangile, n'en occultent pas moins une réalité économique parfois complexe, mais elles participent à enrichir et complexifier le discours, en ramenant sur le devant de la scène, au-delà de l'intention d'un « mécène » (la chaîne, le studio), celle d'un auteur. Ainsi, c'est autour de la figure auctoriale, de sa maîtrise avérée ou supposée sur l'œuvre, que se construisent ces discours.

Une troisième hypothèse, celle-là déjà largement débattue, est que ces discours vont dans le sens d'une valorisation du produit culturel qu'est la série : une intégrale DVD ou Blu-Ray aura, aux yeux du distributeur (qui est, souvent, lié au studio), un intérêt plus grand

¹ Les *newsgroups*, présent depuis le début des années 1980, fonctionnent grâce à des protocoles similaires à ceux des services de messagerie : Usenet met directement ces forums en réseau. Ils diffèrent des forums contemporains aux interfaces plus fouillées, fonctionnant sous langage PHP.

² MITTELL, Jason, « Lost in a great story : Evaluation in Narrative Television (and Television Studies) », 2009, pp. 128-130 ; voir aussi MITTELL, Jason, « Sites of participation: Wiki fandom and the case of Lostpedia », 2009.

lorsque la série donne l'impression d'une clôture, d'une cohérence. Si quelques séries inachevées ont atteint un statut culte, la fin, l'achèvement, est aujourd'hui un facteur critique dans l'évaluation d'une série télévisée¹, qu'on analyse sa portée esthétique, son potentiel de revisionnage, ou l'intérêt d'une intégrale lorsque distribuée sur support physique, ou proposée à des services de VoD (vidéo à la demande). C'est aussi un facteur économique vital : dans un secteur concurrentiel où l'offre s'est considérablement élargie, le fait qu'une série coûte de plus en plus cher à mesure que les années passent peut devenir un handicap, même pour les plus grands *networks*². Comme l'explique Warren Littlefield, l'ancien président de NBC Entertainment, « à l'ère de la qualité et du choix, les diffuseurs doivent être plus agressifs et apprendre à mettre le passé derrière eux³ », à réviser le modèle infini de production des séries télévisées⁴.

À défaut d'une analyse théorique approfondie de ces discours, je me risquerai à en esquisser une typologie, fondamentalement biaisée par le regard rétrospectif qui peut être aujourd'hui porté sur les déclarations des scénaristes. Trois configurations me viennent à l'esprit. Elles ne sont pas mutuellement exclusives : au contraire, elles peuvent se succéder, voire même se superposer.

Le commentaire prospectif

La première est celle du *commentaire prospectif**, du discours promotionnel visant à valoriser – et souvent, surévaluer – le contrôle qu'ont les scénaristes sur la série, non pas d'un point de vue artistique, mais vis-à-vis des aléas et obstacles de la production qui surviendront à long terme. À l'époque de la diffusion initiale de *Babylon 5*, Straczynski a lui-même été accusé d'en faire trop en maintenant son intention d'écrire cinq saisons. Après que la série a frôlé de peu l'annulation (à cause de la chute de son diffuseur initial), le générique de fin du final de la saison 4, *The Deconstruction of Falling Stars* (S04E22), porte d'ailleurs la mention suivante : « Dédié à celles et ceux qui prédisaient que le projet Babylon échouerait. La foi porte loin⁵. » Straczynski est moins tendre lorsqu'il explique à ses fans l'origine de ce carton sur le service Internet CompuServe :

¹ Voir par exemple ce qu'en disent les scénaristes, dans BENNETT, Tara, *Showrunners*, 2014, pp. 205-211.

² L'une des raisons de cette augmentation est la renégociation à la hausse de leurs contrats par les acteur.ice.s.

³ WAGMEISTER, Elizabeth, « When is the Right Time to Pull the Plug on a Long-Running Show ? », *Variety*, 29 avril 2015.

⁴ Voir section II.2.1.

⁵ Je traduis, autant que faire se peut, « *faith manages* ».

[...] pour les critiques et les experts et les harceleurs qui n'ont rien fait que de cracher sur cette série pendant cinq ans, c'est aussi un énorme doigt d'honneur rouge vif de 50 étages, qui brillera dans la nuit pour l'éternité¹.

Si Straczynski a développé une *persona* complexe, un *ethos* auctorial dont le vernis craque par occasion face à ses détracteurs, c'est aussi parce que son projet était vu comme impossible à réaliser dans les années 1990 : trop content de faire mentir les pessimistes, Straczynski s'est toujours présenté comme un révolutionnaire, ainsi que l'explique Kurt Lancaster².

Aujourd'hui, après la démonstration de force qu'a été *Babylon 5*, les errances de *The X-Files*, mais surtout le succès et l'influence de *Lost*, la question d'un plan est souvent posée aux scénaristes, quand il ne s'agit pas d'une déclaration spontanée de leur part, lors d'interviews, d'événements divers, ou tout simplement sur leurs pages personnelles. Ces quelques exemples variés montrent leur banalisation :

- Simon Barry, créateur et *showrunner* de *Continuum* (Showcase, 2012-2015), considère en mai 2014 pouvoir fournir sept à dix saisons, et ainsi « raconter l'entièreté de l'histoire qu'il a en tête, enrichie par son équipe de scénaristes³ ».
- J. H. Wyman envisage un « plan sur cinq ans⁴ » pour *Almost Human* (Fox, 2013-2014), annulée au bout de sa première saison.
- Jeff Pinkner, *showrunner*, annonce, durant sa troisième saison, que *Fringe* pourrait durer « six à huit ans », chaque saison étant un « chapitre qui enrichit l'histoire globale⁵ ».
- Durant le NBC Universal Summer Press Day, qui présente les programmes de l'été du *network*, John McNamara révèle qu'il a envisagé un arc narratif s'étendant sur six saisons pour la série *Aquarius* (NBC, 2015-présent), dont la diffusion n'a alors même pas débuté. La série raconte la traque du criminel Charles Manson ; s'inspirant de faits réels, elle offre un cadre à McNamara, qui explique envisager la fin de la série comme centrée sur l'année 1983, longtemps après l'arrestation de Manson⁶.

¹ CompuServe n'est plus accessible aujourd'hui, mais les nombreux messages postés par Straczynski ont été archivés par JMSNews. Voir le message cité à l'adresse <http://jmsnews.com/thread.aspx?id=Will%20we%20see%20it%20again?> [accédée le 30 août 2015].

² Voir l'introduction de LANCASTER, Kurt, *Interacting with Babylon 5*, 2001.

³ « Perspectives: Simon Barry and Rachel Nichols talk about *Continuum* », *Flickeringmyth.com*, 14 mai 2014.

⁴ RADISH, Christina, « J.H. Wyman talks Almost Human », *Collider*, 2 janvier 2014.

⁵ Pinkner parle de « overall story ». WIESELMAN, Jarett, « *Fringe* exec producer plays "What If?" », *New York Post*, 4 mars 2011.

⁶ D'ALESSANDRO, Anthony, « The Dawning of 'Aquarius': How Charles Manson returned to TV », *Deadline*, 16 octobre 2014.

- Sam Esmail, créateur de *Mr Robot* (USA Network, 2015-présent), affirme avoir refusé des saisons de 22, ou même 13 épisodes, préférant rester sur un modèle à 10 épisodes, prévoyant quatre ou cinq saisons avec une fin déterminée dont il ne « veut pas dévier¹ ».
- Le scénariste Joseph Mallozi prévoit « un plan en cinq saisons² » pour la série canadienne de science-fiction *Dark Matter* (Space, 2015-présent)
- Mallozi n'en est pas à son coup d'essai, puisque, sur son blog personnel où se côtoient détails biographiques et informations sur l'écriture et le tournage de *Stargate Universe*, il parle en 2010 au nom de l'équipe et annonce : « Idéalement, [la série durerait] cinq saisons³ ».

Dans la plupart des déclarations de scénaristes sur un plan à long terme, dont je ne cite ici qu'un échantillon⁴, le nombre de saisons annoncé est majoritairement égal ou supérieur à cinq. Pour les séries de *networks*, et une partie des séries du câble, cinq saisons (d'une vingtaine d'épisodes) équivalent à une centaine d'épisodes, soit le nombre souvent exigé pour les revendre en syndication et ainsi générer un nouvel apport financier. Le cadre que proposent les scénaristes est donc à la fois influencé par des critères esthétiques (avoir l'espace suffisant pour développer le monde fictionnel et l'intrigue sur le long terme) et des critères économiques (permettre à la chaîne et au studio de rentrer dans leurs frais pour parer à l'augmentation du coût de chaque saison)⁵. Ce souci apparaît prégnant dans les déclarations faites par Straczynski à propos de *Babylon 5* et sa série dérivée *Crusade* (TNT, 1999)⁶, ou encore Jill Soloway, qui explique prendre modèle sur les cinq saisons de *Six Feet Under* (HBO, 2001-2005) pour sa série *Transparent* (Amazon Prime, 2014-présent), même si,

¹ STANHOPE, Kate, « 'Mr. Robot' Creator on the Sony Hack, Antiheroes and the Dangers of Facebook », *The Hollywood Reporter*, 24 juin 2015.

² MIAN, Bilal, « 'Dark Matter' Boss on the Finale and Season 2: "The Past Comes Back to Haunt" », *The Hollywood Reporter*, 28 août 2015.

³ Sur son blog personnel à l'adresse <https://josephmallozi.wordpress.com/2010/11/24/november-24-2010-comic-haul-the-return-of-the-weird-food-purchase-of-the-day-snow-monkeys-go-for-their-sixth-win-eight-games> [accédée le 30 août 2015].

⁴ Je n'ai mentionné ici que les déclarations concernant des séries qui ne sont pas des adaptations de cycles littéraires ou autres. Au fil de la saison 2014-2015, j'ai trouvé nombre de ces déclarations grâce au site d'actualité *Seriable*, qui se spécialise dans les annonces de renouvellement et s'avère friand du moindre commentaire prospectif paru dans la presse en ligne.

⁵ Tristan Garcia note aussi qu'aujourd'hui les chaînes exigent, dans la bible de la série (sa note d'intention détaillée), des arcs narratifs « indicatifs » de cinq ou six saisons. Voir GARCIA, Tristan, « Les Séries qui nous quittent », 2015, p. 104.

⁶ Dans le commentaire audio de *A Call To Arms*, le téléfilm de 1999 qui introduit la série dérivée *Crusade*, Straczynski valorise le modèle quinquennal et donne la syndication comme principale justification. Intégrale *Babylon 5*, DVD (1993-2007 ; Warner Bros. Entertainment, 2009).

diffusée par Amazon, une plateforme de SVoD (VoD accessible par souscription à un abonnement) cette dernière n'est pas soumise aux mêmes règles¹ :

Dans ma tête, c'est cinq ans. C'est cinq ans parce que *Six Feet Under* a duré cinq ans. [...] Cinq ans parce que pour certaines raisons cinq ans cela implique les bénéfices de la syndication, même s'il s'agit d'un contexte radicalement différent, je ne sais même pas si la syndication fait partie du modèle [économique]².

Il est virtuellement impossible de savoir si la chaîne et le studio soutiennent ce type de déclaration, qui est plus souvent motivée par les questions des journalistes, ou par le désir de mettre en avant le contrôle des scénaristes sur la narration à long terme, gage de qualité assurant un minimum d'impasses narratives. On sent aussi un besoin de rassurer le public. Il est à noter que deux des exemples relevés, ceux concernant *Almost Human* et *Stargate Universe*, concernent des séries déjà sous la menace d'une annulation à l'heure des déclarations citées : il s'agit parfois de tenter de ramener le public devant les écrans en lui assurant que l'histoire « va quelque part ».

Le Hail Mary

La seconde configuration, intermédiaire, évoque le « *Hail Mary** » du football américain, cette passe en avant faite en désespoir de cause, souvent juste avant la fin d'une mi-temps, dans l'espoir qu'un.e équipier.e en position rattrapera le ballon et changera le cours de la partie. L'analogie avec le football américain n'a pas un but seulement culturel³ : le « quitte ou double » qui caractérise cette manœuvre résonne dans l'industrie télévisuelle américaine.

Les négociations de Damon Lindelof et Carlton Cuse avec ABC, et leurs déclarations préliminaires concernant le risque que courait *Lost* sans date de fin établie, évoquent moins une valorisation du travail de scénariste qu'une pression visant à pousser la chaîne à collaborer efficacement, afin de combiner ambitions artistiques et impératifs commerciaux⁴.

¹ La question se pose en effet pour les nouveaux diffuseurs comme Amazon ou Netflix : la revente de la série à des chaînes tierces ne semble pas, pour le moment, être le moteur d'une économie qui en est encore à ses balbutiements.

² PATTEN, Dominic, « Transparent Creator Jill Soloway Envisions Five Seasons For Amazon Series », *Deadline*, 25 octobre 2014.

³ La passe en avant est interdite dans le rugby tel que pratiqué en France, pays qui justement n'a pas pour objectif de prévoir sur le long terme les arcs narratifs de ses fictions télévisées... peut-être l'analogie est-elle plus appropriée qu'il n'y paraît.

⁴ ASKWITH, Ivan, « "Do you even know where this is going?": *Lost*'s Viewers and Narrative Premeditation », 2009, p. 177.

Damon Lindelof, parlant d'expérience, assure avoir pensé à une fin pour *The Leftovers* (HBO, 2014-présent), arguant « qu'avec un concept comme celui-ci, je pense vraiment que [l'histoire] devrait être close¹. » Venant de Lindelof, cette déclaration dans *Entertainment Weekly*, un magazine visant un public assez large, semble sous-entendre les prémisses de discussions que le *showrunner* a sans aucun doute entamées avec les représentant.e.s de HBO. Le scénariste a un passif derrière lui : lorsque le co-créateur d'une des séries les plus marquantes des années 2000 explique que *The Leftovers* devrait avoir une fin, son avis ne passe pas inaperçu.

De même, Vince Gilligan n'a jamais vraiment caché son intention de conclure *Breaking Bad* (AMC, 2008-2013). Lorsque le professeur de chimie Walter White (Bryan Cranston) se retrouve atteint d'un cancer, et décide de fabriquer de la méthamphétamine pour protéger sa famille financièrement, il glisse sur une pente sans retour, et passe de protagoniste à antagoniste. Interviewé par le *New York Times* en juillet 2011 (juste avant la diffusion de la quatrième saison), Gilligan explique que *Breaking Bad* est une série racontant la lente transformation d'un personnage, et qui dit transformation dit état initial, et état final :

Gilligan l'admet, la série ne peut pas continuer indéfiniment. Bien qu'il ait changé d'avis par le passé, il pense maintenant que la série devrait se terminer au bout de cinq saisons [...]. « Ça n'était jamais censé être une série ouverte [*open-ended show*] » explique-t-il. « En tant que créateurs de la série, nous nous devons de la superviser jusqu'à son dénouement, de finir ce que nous avons commencé. »

[...] « Le concept de la série reposait sur le diagnostic de deux ans d'espérance de vie pour Walter White. Nous allons tenir cette promesse, et à la fin de la série, je ne peux pas l'imaginer rester en vie. Bien qu'il ne mourra peut-être pas d'un cancer du poumon. »

Gilligan dit encore : « Je serai triste le jour où *Breaking Bad* se terminera, mais la pire chose qui pourrait arriver, et je l'ai appris en travaillant sur *The X-Files*, c'est d'atteindre l'apogée de la série et ensuite de lentement décliner. Mieux vaut quitter une fête trop tôt que trop tard². »

Ayant travaillé sept ans comme scénariste sur *The X-Files*, Gilligan sait en effet, comme nombre de scénaristes et sériephiles, ce qui arrive encore fréquemment à toute série qui perd peu à peu son *élan narratif*³ et qui se retrouve maintenue à l'écran pour sa seule rentabilité. Il y a dans les mots de Gilligan une expression intéressante, l'idée que *Breaking Bad* n'était pas conçue comme une *série ouverte* pouvant continuer indéfiniment ; le programme se pose

¹ « Particularly with a premise like this one, I really do feel that it should be finite. » SNIERSON, Dan, « Damon Lindelof reveals details about his new HBO drama "The Leftovers" », *Entertainment Weekly*, 8 janvier 2014.

² RHODES, Joe, « Shattering All Vestiges of Innocence », *The New York Times*, 15 juillet 2011.

³ Son « *momentum* », dit souvent la critique anglophone (pour n'importe quelle série). Il y a là une idée très intéressante que je réemploierai.

à l'encontre du « modèle infini de narration¹ » évoqué par Jason Mittell, de la résistance à la clôture caractéristique de la série télévisée. La promesse d'un dénouement effectuée par *Breaking Bad* repose à la fois sur l'annonce de la mort prochaine de Walter au fil d'un lent compte-rebours (le temps de l'histoire se déroule plus lentement que le temps de la diffusion initiale), et sur cette intention marquée de montrer une transformation qui devait emmener le personnage d'un point A (protagoniste) à un point B (antagoniste), lui arrachant au passage la sympathie des spectateurs et spectatrices. C'est seulement un mois après ces déclarations largement relayées que la chaîne AMC et le studio Sony Pictures Television entament des négociations serrées, pour aboutir à la décision, le 14 août 2011, de conclure la série au terme de sa saison 5 (dont la diffusion a été étalée sur deux ans). Le *Hail Mary* de Gilligan a donc rapidement porté ses fruits.

Le dernier tour de manège

La troisième démarche est similaire à ce qui a pu se passer avec *Breaking Bad*, mais il s'agit là d'une décision qui vient de la chaîne et/ou du studio : face à une perte d'audience, et une volonté de rentabiliser une série dont on sait qu'elle ne durera pas éternellement, l'offre d'une ultime saison est devenu un phénomène assez commun ces dernières années.

Battlestar Galactica est un exemple canonique. À la 33^e cérémonie des Saturn Awards, le 10 mai 2007, l'acteur Edward James Olmos confie à des journalistes que la saison 4, annoncée au mois de mars, serait la dernière. L'actrice Katee Sackhoff renchérit : « Oui, il se peut que ce soit notre dernière année. Si Eddie le dit, je suppose que je peux le répéter². » Le secret de Polichinelle est lâché, après des mois de rumeurs, et les fans de la série attendent impatiemment une confirmation. Lorsque, le 31 mai 2007, la chaîne Sci-Fi confirme enfin le bruit qui court, le magazine *Variety* explique ainsi :

Voilà qui n'est guère étonnant. Les rumeurs sur le sort de la série circulent depuis des mois, et l'équipe a dû se battre pour obtenir une quatrième saison.

Malgré les meilleures critiques de la télévision – et une *fanbase* loyale – *Battlestar* est une série très onéreuse à produire, notamment pour le câble basique. Sci-Fi a cherché à transformer ce buzz en hausses d'audiences, mais la série n'a jamais vraiment dépassé son cœur de cible.

Sci-Fi s'y est accroché, toutefois, à cause de son statut de programme emblématique [« *signature program* »]³.

¹ « *Infinite model of storytelling* », MITTELL, Jason, « Previously on : Prime time serials and the mechanics of memory », 2010, p. 81.

² SURETTE, Tim, « TV.com's The Gab : *Battlestar*, *Betty*, *Star Trek*, Morgan », TV.com, 12 mai 2007.

³ ADALIAN, Josef, « Sci-Fi Channel drama will end run after fourth season », *Variety*, 31 mai 2007.

Le journaliste Josef Adalian n'est pas dupe sur les difficultés qu'a rencontrées la série, acclamée par la critique, boudée par le grand public et centrée sur un marché de niche. Sci-Fi ne peut se permettre de la maintenir à l'écran trop longtemps pour des raisons de budget, mais doit donner à ce « *signature program* », à cette figure de proue de sa grille de programmes, un départ en bonne et due forme. Ainsi, dans le communiqué de presse, ce sont les scénaristes et producteurs Ronald D. Moore et David Eick qui sont mis à l'honneur, expliquant qu'il s'agit là – et c'est probablement le cas – d'une décision commune :

« La série était toujours destinée à avoir un début, un milieu et, finalement, une fin » disent les producteurs. « L'année dernière, l'histoire et les personnages se sont dirigés vers cette fin, et nous avons décidé de suivre notre instinct et de conclure la série selon nos propres termes¹ ».

Si la décision apparaît définitive, elle n'en est pas moins soumise, elle aussi, aux aléas de la production : l'ultime saison de *Battlestar Galactica* a été diffusée sur deux ans au lieu d'un, à cause des bouleversements provoqués par la grève des scénaristes, plus précisément de la Writers Guild of America entre novembre 2007 et février 2008. C'est pour cette raison que les fans de la série, et ses scénaristes et producteur.ice.s, ont tendance à parler des saisons 4.0 et 4.5², puisque la saison 4 est clairement séparée en deux mi-saisons aux tons et rythmes radicalement différents.

Ce que je me permets de surnommer le *dernier tour de manège** est devenu systématique, et les fins planifiées de séries comme *Lost* et *Battlestar Galactica* n'y sont certainement pas étrangères. Il concerne souvent des séries qui ont une intrigue macroscopique à boucler, et les communiqués de presse mettent alors l'accent sur la fin de l'arc narratif.

The Mentalist (CBS, 2008-2015) s'est vue accorder une ultime saison raccourcie, de treize épisodes³. *Justified* (FX, 2010-2015) s'est vue offrir une sixième et dernière saison, lorsque, durant la « tournée d'hiver » de la Television Critics Association, John Landgraf, le président de la chaîne câblée a annoncé que la décision émanait du créateur de la série,

¹ *Ibid.*

² Cette formulation est de plus en plus utilisée à mesure que les *networks* (et parfois les chaînes du câble) scindent les dernières saisons en deux pour étaler les frais de production. *Breaking Bad* se trouve par exemple dans une situation similaire. C'est l'une des raisons pour lesquelles je n'utilise pas le format « décimal » pour numéroter les épisodes : j'ai ainsi tout le loisir de parler de « l'épisode S04E08, qui fait partie de la saison 4.0 », sans mélanger mes pinceaux.

³ *Spoiler* : dans son avant-dernière saison, *The Mentalist* conclue enfin la traque du tueur en série John le Rouge par le mentaliste Patrick Jane, dans l'épisode *Red John* (S06E08), et prend le temps de s'attarder sur les conséquences de cet événement, et la paix intérieure difficilement retrouvée de Jane. Ainsi, la saison 7 prend la forme d'un épilogue : elle a pour objectif principal d'offrir au couple formé par Jane et l'agent Teresa Lisbon un *happy end*, et la série se termine sur leur mariage, après des années d'une tension romantique évidente, qui rythme quantité de séries mettant en scène un duo mixte.

Graham Yost, et de sa star principale, Timothy Olyphant, qui incarne le *marshall* Raylan Givens. Landgraf fait bonne figure pour mieux valoriser le programme : « Ils sentaient que l'arc narratif de la série et ce qu'ils avaient à dire serait mieux servi par six saisons que par sept, et j'ai accepté leur décision à regrets¹. » On note deux éléments récurrents dans ce genre de déclarations : non seulement l'arc narratif doit se conclure de la meilleure des manières, mais « ce que les scénaristes ont à dire » a été dit – sous-entendu, la thématique d'une série, l'exploitation de sa matrice, et ses intentions esthétiques au sens large, peuvent aussi arriver à court de carburant, pour reprendre la métaphore de l'avion proposée par Damon Lindelof. On trouve là une « clôture narrative » qui va au-delà de l'enchaînement causal des événements, pour atteindre le « potentiel métaphorique, symbolique » du récit, que souligne Susan L. Feagin lorsqu'elle cherche à étendre la notion explorée par Noël Carroll².

Simon Barry, qui envisageait 7 à 10 saisons pour *Continuum*, a dû revoir ses ambitions à la baisse lorsque la chaîne Showcase lui a accordé une quatrième et dernière saison de seulement six épisodes, là où les précédentes saisons en comptaient une douzaine en moyenne. Barry :

Il faut avouer que c'est un raccourci par rapport à notre idée de départ. Je crois toutefois que ça reste fidèle au plan. Nous avons dû faire quelques ajustements par rapport à là où nous nous sommes arrêtés [la fin de la saison 3] et là où l'histoire doit aller, donc nous avons bâti un pont, en quelque sorte, pour lier la fin que nous voulions à la fin de la saison 3. Je reste confiant dans la façon dont les éléments vont se connecter³.

Fringe, d'une manière similaire, a pu conclure ses arcs narratifs lors de sa cinquième et dernière saison, avec J.H Wyman comme dernier *showrunner* (après le départ de Jeff Pinkner). Wyman, qui a toujours entretenu une relation privilégiée avec les fans de la série, pense d'abord à ce qu'il leur doit :

Lorsque je me suis mis à penser « OK, comment vais-je raconter cette histoire durant la dernière saison », mon premier souci, bien sûr, était de raconter une histoire authentique, honnête, dont je sois fier, et de m'assurer que j'offrais aux fans la lettre d'amour qu'ils méritent. [...]

Une fois que je me suis posé ces questions, tout est devenu clair. La réponse, c'est que je veux la vérité. Je veux sentir que *Fringe* fait sens. [...]

¹ AUSIELLO, Michael, « It's official: *Justified* Sets End Date, Season 6 Will Be Show Swan's Song », *TVLine*, 14 janvier 2014.

² FEAGIN, Susan L., « On Noël Carroll on Narrative Closure », 2007, notamment pp. 20-25.

³ MILLER, Liz Shannon, « How the Magic & Economics of Canadian Sci-Fi TV Helped Create 'Continuum' », *Indiewire*, 9 décembre 2014.

Parfois nous avons commis l'erreur de regarder les personnages de haut, d'être déconnectés d'eux d'une certaine façon, mais je voulais vraiment que le spectateur, durant cette dernière saison, soit au plus près d'eux et traverse avec eux les épreuves qu'ils auront à affronter¹.

Cette « lettre d'amour aux fans » vise à jouer sur la relation à long terme entre les publics et les personnages² (ainsi que la relation scénaristes/personnages). Cet élément se retrouve lui aussi dans de nombreux communiqués de presse : il s'agit non seulement de clore l'arc narratif global de la série, mais de rendre le parcours et le développement des personnages cohérents. Une posture cristallisée par l'aphorisme de Ronald D. Moore, « *It's the characters, stupid!* ». Moore, qui a toujours exercé un grand contrôle sur la série, explique ainsi comment il a écrit l'épisode final avec son équipe de scénaristes :

Dans la salle des scénaristes, nous avons passé le premier jour [à diviser l'épisode en séquences] avec difficulté et frustration. Nous savions à peu près quelle était l'intrigue [...]. Nous avons passé ce premier jour à lutter avec les mécaniques de l'intrigue, comment aller de A à B. Nous tournions en rond. Je suis rentré, j'ai pris une douche et j'ai eu un moment de révélation – la série était autre chose que ça. Ce n'est pas pour ça que j'aime cette série. Ce n'est pas pour l'intrigue.

Je suis rentré dans la salle des scénaristes le lendemain et j'ai écrit sur le tableau blanc « Ce sont les personnages, idiot », et les scénaristes ont ri, nous nous sommes assis et nous sommes dit : « Qui s'intéresse à l'intrigue ? Parlons plutôt de ces personnages³ ».

Annoncer un plan, *a fortiori* une fin pour une série télévisée, c'est donner l'assurance aux publics que l'histoire se dirige bel et bien quelque part, qu'elle fera sens, tant du point de vue des questions soulevées par l'intrigue, que du développement des personnages et des thèmes abordés. Il s'agit, aujourd'hui, d'une exigence d'une partie de plus en plus importante du public⁴ : devant l'abondance de programmes, personne ne veut perdre son temps devant une série qui ne tiendra pas ses promesses. Si les scénaristes sont plus à même de s'exprimer sur leurs intentions, ces dernières se manifestent aussi dans l'œuvre elle-même, en tant qu'artefact⁵. C'est ici, au croisement de l'œuvre et de son contexte d'écriture, de production et de réception, que se trouve la *mythologie*.

¹ RADISH, Christina, « FRINGE Showrunner J.H. Wyman Talks the Show's Final Season, Character Arcs, Working Within a TV Budget and Giving Fans a Satisfying Conclusion », *Collider*, 28 septembre 2012.

² Voir chapitre III.2.

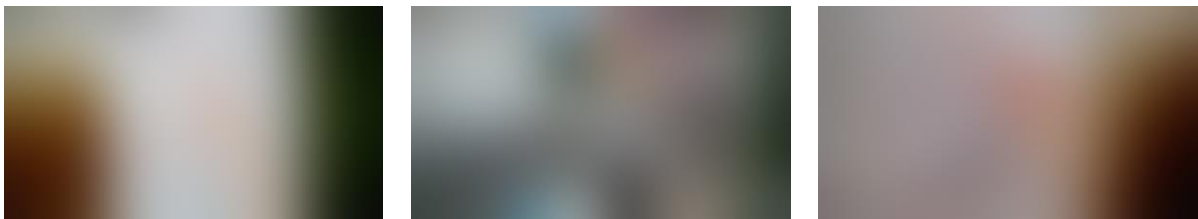
³ RYAN, Maureen, « Talking Battlestar Galactica's finale, Caprica and the Battlestar TV movie with Ron Moore », *Chicago Tribune*, 21 juin 2008.

⁴ MITTELL, Jason, « Previously on : Prime time serials and the mechanics of memory » 2010, p. 80.

⁵ POLAND, Matthew, « Full of Wholes », 2014, p. 80.

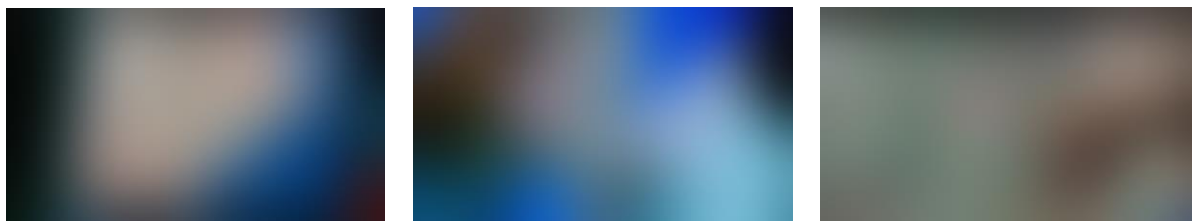
I.2. La notion de mythologie

Dans *There's More Than One of Everything* (S01E20), l'épisode final de la première saison de *Fringe*, Olivia Dunham, l'agent du FBI à la tête d'une équipe chargée d'enquêter sur des phénomènes et actes terroristes aux frontières de la science, a soudain une révélation. Le mystérieux Mr Jones a déjà par deux fois tenté d'ouvrir un portail vers une réalité alternative, causant mort et destruction, et le FBI ne parvient à trouver de lien entre les deux endroits qu'il a choisis, une rue de New York et un terrain de football à Providence. Pour tenter d'y voir plus clair, Olivia rassemble alors tous les cas étranges que son supérieur, Philip Broyles, avait rassemblés sous la dénomination « *The Pattern* » (le « motif », la « structure »).



Il est intéressant de constater que le mot *pattern* est utilisé dès l'épisode pilote, pour désigner les caractéristiques qui lient ces affaires ensemble, de même que l'on parle, par exemple, du *pattern* d'un tueur en série (son *modus operandi*). Or ce qu'Olivia découvre, en pointant sur une carte toutes les enquêtes de la division Fringe – et notamment celles qui composent les épisodes de la première saison – c'est qu'elles forment, à proprement parler, un motif, une structure visuellement signifiante : des lignes convergentes évoquant des impacts sur du verre. À l'intersection de ces lignes se trouvent les deux premiers terrains

d'expérimentation de Mr Jones, là où la trame de la réalité est la plus poreuse. C'est ainsi que l'équipe découvre le troisième point de convergence vers lequel se dirige Jones.



Fringe pointe du doigt la structure signifiante qui émerge d'épisodes qui, auparavant, pouvaient sembler (et ont peut-être été écrits comme) relativement indépendants. À l'intérieur du monde fictionnel, de façon visuelle, la série manifeste la connexion feuilletonnante qui lui donne peu à peu son unité à plusieurs niveaux : l'intrigue se fait plus claire, mais le développement des personnages révèle lui aussi sa structure orientée vers la révélation des méfaits du scientifique Walter Bishop. *There's More Than One of Everything* dévoile ainsi de façon réflexive la *mythologie* de la série.

Mythologie. Le terme évoque tout autant les dieux et déesses de l'Antiquité que les conceptualisations plus récentes, telles celle de Roland Barthes. Pourtant, lorsqu'il est question de séries télévisées, *mythologie* a sa propre acception, et se trouve être une notion indispensable pour penser leur déploiement sur le long terme. Alors même qu'il est cité par les scénaristes, les sériephiles et les universitaires, le terme semble avoir échappé à toute définition concrète, et reste utilisé de façon intuitive, empirique. Aussi, avant de continuer, il me faut procéder à une analyse détaillée de l'origine du terme, de ce qu'il recouvre, avant d'explorer la façon dont il structure histoire et récit. On me pardonnera, je l'espère, une approche qui se nourrit autant du théorique que de l'empirique, évoquant une enquête de terrain à la recherche d'une suspecte introuvable ; le vide analytique autour de *mythologie*, couplé à son utilisation populaire, impose une déconstruction minutieuse en plusieurs étapes¹.

La mythologie est d'abord, selon le *Larousse*, l'histoire des dieux et déesses, demi-divinités et autres héros qu'on a tôt fait d'assimiler à la Grèce et l'Empire Romain, oubliant parfois que d'autres mythologies existent : que Déméter et Jupiter le disputent à Huitzilopochtli, Amaterasu, Teutatès, Bastet. Que si les mythologies du monde entier possèdent de singulières similarités², elles n'en ont pas moins leurs particularités propres.

¹ Je dois ici remercier de nouveau les collègues et sondé.e.s qui ont répondu à un « sondage » informel et nourri nos discussions avec des idées enrichissantes, durant mes recherches portant sur cette notion évasive. Une première version de cette réflexion autour de la mythologie, avec le résultat de ces sondages, est disponible à l'adresse <https://rasebelune.wordpress.com/2015/01/16/mythologie-series-canon> [accédée le 30 août 2015].

² On pensera au monomythe de Joseph Campbell, dans *Le Héros aux milles et un visages*, Escalquens, Oxus, 2010 (première publication en 1949).

Chaque mythologie est un ensemble de mythes¹, de « récits mettant en scène des êtres surnaturels », toujours selon le *Larousse* ; des mythes centrés autour de divers protagonistes appartenant à un panthéon qui les unit au sein d'une unique mythologie, avec ses *histoires*, ses *personnages*, sa *cosmogonie*. La mythologie est aussi, étymologiquement, la science des mythes.

Roland Barthes, étudiant les mythes contemporains, propose une définition qui offre, sinon un cadre, du moins une piste pour définir la mythologie des séries télévisées. Je suis loin d'être le premier à établir cette liaison entre la mythologie d'une série et l'ouvrage de Roland Barthes. Un exemple parmi d'autres : Viviane Golasowski, qui, dans son mémoire de Master 2 consacré à la série *Fringe*, opère la même analogie, mais ne le fait qu'en passant, définissant la mythologie comme « ensemble de mythes » liés à une série, citant Barthes sans plus creuser les fondements de cette notion (ce n'est pas son objectif)².

Pour Barthes, « le mythe est une parole », « un mode de signification, une forme » qui a la particularité de se définir non pas « par l'objet de son message, mais par la façon dont il le profère³ ». Barthes insiste sur le fait que « la parole mythique est formée d'une matière déjà travaillée⁴ » ; voyant la mythologie comme appartenant à la sémiologie, il rappelle l'articulation entre le signifiant (ce qui signifie), le signifié (ce qui est signifié) et le signe, qui naît du rapport d'équivalence entre les deux⁵. C'est ici que Barthes propose une idée qui peut servir à aborder *mythologie* à la télévision : le mythe serait un « système sémiologique second » en ce qu'il utilise cette matière déjà travaillée, le signe, comme signifiant au sein d'un autre signe⁶. Barthes donne l'exemple d'un élève devant son livre de grammaire latine, lisant la phrase *quia ego nominor leo* : la première structure, évidente, est celle formée par le signifiant (les caractères imprimés) et le signifié (le lion, le nom qu'il se donne). Cette première structure devient un signifiant au sein d'une seconde : elle signifie « je suis un exemple de grammaire destiné à illustrer la règle d'accord de l'attribut »⁷.

¹ J'aurai pu, ici, m'appuyer sur l'étymologie que l'on trouve communément, à savoir que « mythe » vient du grec *muthos* qui signifierait « récit ». Mais l'évolution des significations de *muthos* (et notamment son ambivalence avec *logos*) toujours débattue par les historiographes, me pousse à éviter de définir *muthos* au-delà d'un « acte d'énonciation », ou comme disait Barthes, « une parole ».

² Elle en fait toutefois plus que Jason Mittell dans – me semble-t-il – la majeure partie de son travail, lui qui utilise systématiquement *mythologie* à la manière des critiques américain.e.s, comme si le sens du terme s'imposait sans plus d'explications. Voir GOLASOWSKI, Viviane, *La Narration au cœur des séries télé : l'univers de Fringe*, dir. ANDRÉ, Sylvie, mémoire de Master 2, Université de la Polynésie Française, 2011.

³ BARTHES, Roland, *Mythologies*, 1957 (2014), pp. 211-212.

⁴ *Ibid.*, p. 213.

⁵ Par exemple, la colombe symbolisant la paix. La paix est ce qui est signifié, et la colombe le signifiant. Mais la colombe existe aussi en dehors de ce rapport d'équivalence. Lorsqu'elle est utilisée pour signifier la paix, la colombe, et la paix, forment à elles deux un signe. *Ibid.*, p. 216.

⁶ *Ibid.*, pp. 218-219.

⁷ *Ibid.*, p. 220.

Le bond entre sémiologie et narratologie peut être effectué sur la simple base de l'équivalence : [histoire (signifié, ce qui est raconté)] équivalent à [récit (signifiant, comment on raconte)] – une analogie héritée notamment des structuralistes (Greimas, Genette, ...) et même, avant cela, de la narratologie allemande et des formalistes russes¹. Pour ne pas réduire « l'histoire » à la seule séquence d'événements racontés, j'explorerai le cadre « étendu » proposé par les théoricien.ne.s des mondes possibles, qui voient le texte comme un « canal sémiotique » (« *semiotic channel* ») qui permet d'accéder au monde fictionnel². C'est au sein de ce cadre étendu qu'il faut penser la mythologie des séries télévisées, en conservant en tête cette idée de signe devenant signifiant au sein d'un nouveau signe.

Je commencerai par explorer le lien entre le terme *mythologie* et les séries des genres de l'imaginaire, pour ensuite questionner la distinction entre les épisodes mythologiques et les épisodes « indépendants » ; la mythologie sera enfin envisagée hors de la sérialité avant de pouvoir arriver à sa définition.

1.2.1. Une mythologie aux frontières du réel

Lorsque le terme est appliqué aux séries télévisées, « mythologie » semble posséder un lien privilégié avec les genres de l'imaginaire, même si cet état de fait évolue. On parle peu, ou pas encore de façon systématique, de la mythologie de *Grey's Anatomy* (ABC, 2005-présent), de *Mad Men* (AMC, 2007-2015), de *The Young and the Restless* (*Les Feux de l'amour*, CBS, 1973-présent), ou de *The Big Bang Theory* (CBS, 2007-présent), là où le terme est omniprésent, notamment pour les séries du corpus principal de cette étude, mais aussi pour *Alias*, *Continuum*, *The X-Files*, *Person of Interest*, la franchise *Star Trek*, etc. La principale raison semble tenir au fait que la mythologie concerne des récits dont le monde fictionnel est en « porte-à-faux » par rapport au monde réel, si l'on file la terminologie de Pavel.

Mondes et encyclopédies fictionnelles

L'auteur parle en effet du monde fictionnel et du monde réel comme d'une *structure duelle*, avec le monde fictionnel, la structure « secondaire », superposée à une structure « primaire », le monde réel. Il nomme « *structure saillante* » une configuration dans laquelle le monde fictionnel, secondaire, comporte des éléments qui n'ont « aucun correspondant dans

¹ Voir par exemple GENETTE, Gérard, *Discours du récit*, 1972, 1983 (2007), pp. 21-23.

² Voir par exemple DOLEŽEL, Lubomír, *Heterocosmica*, 1998, p. 20.

le monde primaire », dans le monde réel. Pavel fait l'analogie entre structures religieuses et fictionnelles, arguant avec raison qu'elles fonctionnent selon un schéma similaire : dans le rite catholique, l'hostie (monde réel) est le « corps du Christ » (monde religieux), mais Dieu lui-même n'a pas d'équivalent dans le monde réel¹.

De même, dans la fiction qu'est *Stargate*, l'armée de l'air montrée à l'écran a un lien avec l'armée de l'air américaine du monde réel (elle en est une représentation plus ou moins fidèle), là où la Porte des Étoiles, le *novum* de ce monde fictionnel, n'a aucun équivalent chez nous, sinon une base théorique dans le domaine de l'astrophysique (la théorie des trous de ver, qui désigne un objet hypothétique). Pavel distingue cette situation « existentiellement novatrice », celle de la structure saillante, de son opposée, la situation « existentiellement conservatrice », dans laquelle monde réel et monde fictionnel, en quelque sorte, s'alignent parfaitement². Le monde fictionnel, par définition incomplet par rapport au monde réel³, n'en est pas moins composé, dans la situation existentiellement conservatrice, d'éléments qui ont tous leur correspondant dans le monde réel. On pourrait penser à une fiction historique très documentée et visant l'authenticité, bien que, déjà, certaines libertés prises avec l'Histoire puissent générer des éléments fictionnels sans correspondants directs dans notre monde (personnages, décors, faits, ...).

La complexité croissante des séries télévisées, et la saturation du monde fictionnel qu'elles proposent, sont peut-être les raisons pour lesquelles « mythologie » contamine petit à petit les discours sur des séries qui n'appartiennent pas aux genres de l'imaginaire à proprement parler, mais construisent une intrigue qui nécessite, pour être comprise, une connaissance encyclopédique de ce monde fictionnel. Plus précisément, le terme s'étend aujourd'hui aux séries dont le monde est « proche » du nôtre, mais qui produisent des éléments pour lesquels il est difficile de trouver de stricts équivalents dans le monde réel. Le monde fictionnel de *The Blacklist* (NBC, 2013-présent) semble familier : le FBI y collabore avec un criminel d'envergure internationale qui détient des informations sur une sombre organisation, qu'il soumet à jeu de *bluff* et de chantage pour survivre⁴. Une connaissance détaillée du fonctionnement du Bureau Fédéral d'Investigation, ainsi que du gouvernement

¹ Au sens où le Dieu chrétien n'est généralement pas perçu dans une relation d'analogie avec un élément du monde réel, et reste dans le domaine « impénétrable » du monde religieux, « au-delà » du monde réel. Voir PAVEL, Thomas, *Univers de la fiction*, 1988, pp. 76 et suivantes.

² À la suite de Gareth Evans, Pavel reprend l'image des jeux d'enfants, que je me permets de reformuler : un set de dinette complet, accompagné d'invités sous forme de peluches, offrira aux enfants la possibilité de construire une structure secondaire existentiellement conservatrice, où chaque élément du monde fictionnel a son équivalent dans le monde réel. À l'opposé, si les enfants s'imaginent à la poursuite d'un dragon visualisé dans un ciel vide, dénué d'un élément qui puisse tenir ce rôle (un avion, par exemple), alors la structure secondaire ainsi construite sera dans une certaine mesure existentiellement novatrice. *Ibid.*, pp. 74-76.

³ DOLEŽEL, *op. cit.*, p. 22.

⁴ On me pardonnera je l'espère les approximations du présent texte : à l'heure de l'écriture, la mythologie de la série reste aussi obscure que le mystérieux « Fulcrum » autour duquel elle orbite.

américain – c'est-à-dire, des connaissances issues de notre encyclopédie du monde réel¹ – n'est pas suffisante pour démêler l'intrigue, à la fois parce que la mythologie est encore lacunaire, et car elle concerne un mystérieux complot pour lequel les seuls référents sont souvent d'autres fictions aux accents conspirationnistes. Contrairement à l'hôpital de *Grey's Anatomy*, environnement qui, s'il peut ne pas être « familier » à tout le monde, possède des correspondants réels largement documentés, la conspiration de *The Blacklist* se construit « dans le vide », mêlant *correspondants réels approximatifs* (lobbys politiques, décisions prises dans le secret, ...) et *correspondants intertextuels* venus d'autres fictions (le complot de *The Blacklist* n'est pas sans rappeler ceux d'*Alias* et *The X-Files*). Ainsi, *The Blacklist* nécessite, en plus de suivre l'intrigue tortueuse, d'avoir en tête une encyclopédie fictionnelle², que dans le domaine des genres de l'imaginaire on appelle aussi xénoencyclopédie³, soit une encyclopédie de ce qui ne trouve pas, ou difficilement, de correspondant dans notre monde réel. Cette encyclopédie doit, de plus, prendre en compte l'intertextualité, les échanges entre les textes. D'où la formation d'une mythologie qui *possède une dimension encyclopédique, purement informationnelle*, même s'il ne s'agit pas là de sa définition la plus évidente.

Une origine chez The X-Files ?

Si l'emploi de *mythologie* reste encore associé aux séries des genres de l'imaginaire, c'est peut-être aussi car le terme semble d'abord avoir été utilisé, sous l'acception qui nous intéresse, par Chris Carter, créateur de *The X-Files*. La question fait débat auprès des rares universitaires à s'être intéressé au problème : *rare*, car l'une des seules sources d'intérêt à l'heure de l'écriture de la présente étude reste un billet de blog posté par le linguiste Neil Whitman en février 2010⁴. Exploitant la même hypothèse, celle d'une formulation par Chris Carter, et menant des recherches sur les *newsgroups* des années 1990 (c'est-à-dire, du côté des sériephiles échangeant sur la série), il situe l'origine du terme vers 1997-1998. Ayant mené mes propres recherches de façon succincte, cette fois-ci directement via une recherche sur le moteur Google (m'orientant vers des critiques et interviews), j'en arrive à la même conclusion. Un article de David Lipsky, dans le numéro 754 de *Rolling Stones Magazine*, daté de février 1997, détaille ainsi le ressenti de l'actrice Gillian Anderson :

¹ DOLEŽEL, *op. cit.*, pp. 171 et suivantes. Voir aussi Umberto Eco, qui déjà explorait les « attitudes interprétatives » d'un.e destinataire confronté.e à un monde fictionnel où il existe un hôtel au sommet de la Tour Eiffel, destinataire qui « fera des prévisions en accord avec les indications que le texte lui a données à propos du type de monde auquel il doit s'attendre », dans ECO, Umberto, *Lector in fabula*, 1985 (2012), pp. 163-164.

² DOLEŽEL, *op. cit.*, pp. 177 et suivantes.

³ Voir SAINT-GELAIS, Richard, *L'empire du pseudo*, 1999.

⁴ WHITMAN, Neil, « TV Show Mythology », *Literal-Minded*, 2010.

Elle suppose que – à cause de sa grossesse, qui a requis une conspiration suffisamment maléfique pour la tenir hors de vue pendant deux semaines – elle a malencontreusement tourné la série vers ses épisodes mythologiques¹.

Plus lointaine, mais de peu, cette interview de Chris Carter dans le *Vancouver Sun* daté du 25 juillet 1996, signé par Alex Strachan ; le film tiré de la série (*The X-Files : Fight the Future*, Bowman, 1998) y est déjà envisagé :

Carter a expliqué que le film suivrait le fil rouge de la série, les « épisodes mythologiques » ainsi qu'on les appelle, qui traitent de l'invasion extraterrestre et de la conspiration gouvernementale².

Pourtant Neil Whitman, échangeant avec les lecteur.ice.s de son blog, suspecte une origine encore plus ancienne : un commentateur, sériephile de longue date, dit se rappeler avoir utilisé « *mythos* » dès le début des années 1990, pour qualifier la série *Twin Peaks*. Il reste certain que les instances auctoriales de *The X-Files* (son créateur, ses scénaristes, ses producteur.ice.s, ...), et par ce biais, ses fans, ont participé à la popularisation du terme durant cette décennie³, et lui ont attribué son sens contemporain en désignant les épisodes explorant les arcs narratifs majeurs de la série comme « mythologiques ». C'est là la principale définition du terme, qu'il va pourtant falloir déconstruire.

1.2.2. Hybridité épisodique/feuilletonnant et *mythalone*

1.2.2.1. La mythologie comme distinction

L'interview de Chris Carter menée par Alex Strachan cristallise la façon dont l'adjectif *mythologique* sert à distinguer les épisodes indépendants, de ceux liés à la *mythologie* de *The X-Files*. Lorsque Jason Mittell analyse la complexité narrative dans son article inaugural, il

¹ Une transcription de l'article est disponible, avec accord de *Rolling Stones Magazine*, sur un site non-officiel dédié à l'actrice, à l'adresse http://gilliananderson.ws/transcripts/96_97/97rs.shtml [accédée le 30 août 2015].

² Là encore seule une transcription sur le site d'un fan est disponible à l'adresse <http://www.mjg.net/xfiles/xfvansun.htm> [accédée le 30 août 2015].

³ De même que les termes « *shipping* », « *to ship* », « *shippers* », qui désignent les fans désirant voir deux personnages (ou plus) entrer dans une relation romantique (« *relationship* »), qu'elle soit pointée du doigt comme un possible par le texte ou non. La communauté des fans de *The X-Files* a été très influente dans la définition de ce qu'est un *fandom* à l'ère contemporaine, ce qui renforce l'idée d'une dissémination de « *mythology* » via les « X-Files ». Voir par exemple SILBERGLEID, Robin, « "The Truth We Both Know" », 2003.

reprend par exemple l'analyse que Jeffrey Sconce dresse pour *The X-Files*, rebondissant sur le terme *mythology* en l'expliquant en quelques phrases :

[...] chaque épisode de *X-Files* peut se centrer sur la « mythologie » à long terme, un arc narratif feuilletonnant très complexe qui retarde sans cesse toute résolution, toute clôture ; ou bien proposer un épisode indépendant centré sur le « monstre de la semaine », en dehors de l'arc à long terme de la mythologie¹.

La mythologie est liée, voire confondue, avec l'arc narratif majeur, le « *ongoing plot* », l'intrigue macroscopique de *The X-Files*. C'est l'utilisation la plus répandue du terme ; Mittell entretenant une vision où les veines épisodiques et feuilletonnantes se trouvent en équilibre l'une avec l'autre, il utilise l'œuvre créée par Chris Carter comme parangon de la complexité narrative. En cela, il est loin d'avoir tort : *The X-Files* a représenté le prototype de la mythologie comme outil de distinction entre l'épisodique et le feuilletonnant, même si, nous l'avons vu, cette distinction n'est justement plus aussi évidente.

La série met en scène les investigations de deux agents du FBI, et prend pour point de départ l'assignation de Dana Scully (fille de militaire, diplômée de physique et de médecine – sceptique en puissance) au côté de Fox Mulder, surnommé « le Martien » par ses collègues, prompt à croire en la véracité des phénomènes paranormaux depuis l'enlèvement de sa sœur Samantha par des extraterrestres, enlèvement dont il fut témoin dans son enfance. Initialement chargée de monter un rapport à charges contre Mulder, Scully apporte bientôt à leurs enquêtes « non-classées » un esprit rationnel scientifique, qui bute contre des phénomènes inexplicables, et les preuves avérées de l'existence d'une vaste conspiration au sein du gouvernement américain, visant à collaborer avec les envahisseurs extraterrestres lors de la prise de contrôle de la planète.

Les extraterrestres ne sont pas les seuls « monstres » de la série, qui va aussi en chercher dans le répertoire de l'horreur, des mythes et des légendes urbaines : elle met en scène fantômes revanchards, homme « élastique » amateur de foie humain, poupée maléfique et génie dans un tapis. Il serait peut-être trop rapide d'affirmer que les épisodes mythologiques concernent les extraterrestres et le complot, et que les épisodes indépendants se concentrent sur le bestiaire issu des mythes et légendes – ne serait-ce que parce que, comme relevé plus haut par Claire Cornillon, *The X-Files* n'alterne pas tant épisodique et feuilletonnant qu'elle les fait se répondre. Mais force est de constater que, dès l'épisode pilote

¹ Mittell se base sur SCONCE, Jeffrey, « What If? Charting Television's New Textual Boundaries », in SPIGEL, Lynn (dir.), OLSSON, Jan (dir.), *Television after TV: Essays on a Medium in transition*, Durham, Duke University Press, 2004. Voir MITTELL, Jason, « Narrative Complexity in Contemporary American Television », 2006.

– qui se trouve être une affaire d’enlèvement par des extraterrestres – la scène finale montre l’énigmatique « Homme à la cigarette¹ » ranger un implant d’origine inconnue dans l’un des innombrables cartons qui s’entassent dans une salle secrète du Pentagone, établissant un lien entre enlèvements et complot gouvernemental. Rares sont ensuite les épisodes centrés sur les extraterrestres qui ne s’insèrent pas directement dans l’arc narratif centré sur le complot, ou qui ne font pas progresser l’enquête sur la nature des envahisseurs. On peut isoler par exemple l’improbable *Jose Chung’s From Outer Space* (S03E20), son extraterrestre accro à la nicotine, et sa manipulation des points de vue à portée comique. Jason Mittell note d’ailleurs que cet épisode semble avoir pour but de désamorcer la mythologie en sapant tout effort de cohérence².

Plus encore, l’invasion et le complot ne sont pas des cadres statiques servant uniquement de motivation aux deux protagonistes, mais bel et bien un arc narratif – ou plutôt, un ensemble d’arcs, un *arc narratif composite** – qui évolue avec le temps. Si la série est déjà adepte du constant retardement des réponses (un procédé cher à *Lost*), Mulder et Scully en apprennent de plus en plus, et font ainsi passer de nombreux éléments du degré zéro à l’implicite, jusqu’à l’explicite, saturant peu à peu le monde fictionnel, augmentant la densité du texte, pour reprendre le vocabulaire de Doležel³. Mais surtout, l’arc narratif composite se renouvelle et fait *monter ses enjeux** : aux « petits gris », et aux *hybrides* métamorphes issus des expériences du gouvernement, s’ajoutent bientôt l’huile noire, les chasseurs de primes, les extraterrestres rebelles, enfin les super-soldats, tandis que du côté du gouvernement, les jeux de pouvoir du Syndicat laissent éclore plusieurs figures importantes en plus de l’Homme à la cigarette, et brouillent le décompte des alliances et trahisons. La mythologie de la série est complexe, lacunaire et parfois inexplicable, comme en témoigne l’usage prononcé du conditionnel sur le wiki⁴ anglophone dédié à la série et géré par des fans. C’est d’ailleurs l’une des critiques fréquemment adressée à la série, dont la mythologie paraissait trop compliquée, et dont les réponses se faisaient attendre, parfois en vain. Reste que cette mythologie convient parfaitement à une œuvre dont le « modèle concentrique⁵ » renvoie chaque épisode à une totalité, qui met en avant la variation du point de vue, la fluidité de la

¹ C’est ainsi que les fans l’ont longtemps surnommé.

² MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 19. Claire Cornillon n’est d’ailleurs pas de cet avis, voyant justement la richesse de la série dans sa capacité à « se déconstruire, se parodier ». Voir CORNILLON, Claire, « *The X-Files*, hybridation et fiction sérielle » (à paraître), 2015.

³ DOLEŽEL, *op. cit.*, pp. 182-184.

⁴ C’est-à-dire un site géré sur le modèle de l’encyclopédie collaborative *Wikipédia*. Les wikis créés par des fans seront, au cours de cette analyse, une ressource indispensable. Si leur fiabilité doit être testée, leurs données croisées avec d’autres sources, leur richesse en fait un objet d’étude à part entière, que Mittell lie aux fans « médecins légistes ». Les wikis permettent aussi, en complément d’un visionnage intensif des œuvres du corpus, de minimiser les erreurs factuelles en décrivant les mondes fictionnels de séries complexes et denses. Voir MITTELL, Jason, « Wikis and participatory fandom », 2012.

⁵ CORNILLON, Claire, « *The X-Files*, hybridation et fiction sérielle » (à paraître), 2015.

notion de vérité, et un questionnement d'ordre épistémologique qui se retrouvera plus tard dans *Lost* : à la fin de chaque épisode, toute certitude est impossible, la vérité est toujours « ailleurs » comme le précise le générique¹.

I.2.2.2. **Le mythalone**

Il est de plus en plus complexe, dans les séries contemporaines, d'effectuer cette distinction binaire entre épisodes mythologiques et épisodes indépendants, de même que les veines épisodique et feuilletonnante se mélangent aujourd'hui. Même les épisodes « indépendants » peuvent avoir une influence sur la mythologie et ses arcs narratifs majeurs : une influence qui sera plutôt d'ordre thématique, esthétique, ou bien encore comparable à un contrepoint, une mise à distance visant à reconsidérer la mythologie sous un angle inédit. Le recul que les épisodes « bouclés » peuvent apporter aux arcs narratifs majeurs d'une série témoigne d'une fluidité qui, depuis *The X-Files*, a contaminé nombre de séries narrativement complexes. Les *showrunners* de *Fringe*, Jeff Pinkner et J. H. Wyman, ont cherché à qualifier le phénomène :

Jeff [Pinkner] et moi rions souvent parce que vous aurez un épisode indépendant, mais cela ne signifie pas que nous ne savons pas où aller. C'est juste notre rythme. Beaucoup de fans assidus sont là à dire « nous ne voulons pas d'épisodes indépendants [« *standalone* »] ! Nous voulons la mythologie et nous la voulons maintenant ! » Ils sont comme ces enfants qui veulent ouvrir leurs cadeaux avant Noël. Comment gérer ça, comment satisfaire les fans assidus mais aussi la personne qui veut allumer sa télévision et regarder *Fringe* pour la première fois ? C'est très important pour nous, d'accueillir de nouveaux spectateurs. Nous avons trouvé ce mélange à présent, nous appelons ça le « *mythalone* » [...]. Vous aurez un bon épisode indépendant avec une enquête intéressante, mais vous apprendrez aussi des choses très importantes sur la mythologie².

Le *mythalone*³, hybride entre un épisode indépendant (*stand-alone* ou *loner*) et un épisode mythologique, est donc justifié par le rythme : il s'agit de ne pas dévoiler toutes ses cartes d'un coup, de laisser progresser l'arc narratif majeur sans le brusquer. Cherchant à satisfaire fans assidu.e.s (qui seraient d'abord là pour la mythologie) et profanes (qui pourraient être introduit.e.s à la série via un épisode indépendant), Pinkner et Wyman

¹ On notera d'ailleurs que la version originale, « *The Truth is Out There* », n'implique pas la même dynamique que « La Vérité est ailleurs » ; la version française semble montrer la vérité comme dans un ailleurs inatteignable, alors qu'en anglais, elle est dehors, elle est là-bas, dans le vaste monde ; elle conditionne un mouvement continu dans sa direction, qui correspond à la quête de vérité menée par Mulder et Scully.

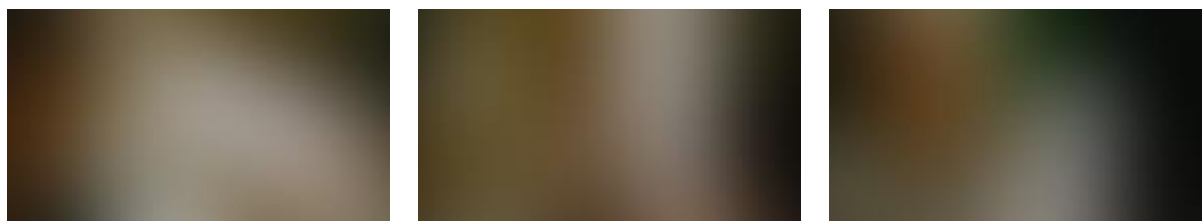
² « Fringe Producers talk Fringe Return & 'Mythalones'. I'll Take 5 for a Dollar », *Fringe Bloggers*, 30 mars 2010.

³ Ancré dans le vocabulaire anglo-saxon, le terme est difficile à traduire, sinon par « mythosodique », qui évoque plus une faute de frappe qu'un élégant néologisme.

théorisent une démarche déjà pratiquée à l'oreille bien avant *Fringe*, et qui révèle l'étendue de l'hybridation subie par les veines épisodiques et feuilletonnantes ces deux dernières décennies. Tous les épisodes « indépendants » d'une série feuilletonnante peuvent potentiellement être des *mythologies*, mais certains le sont plus que d'autres...

Datée de fin mars 2010, l'interview de Pinkner et Wyman, qui annonce des *mythologies* à venir, pourrait suggérer la diffusion de *White Tulip* (S02E18), diffusé le 15 avril 2010. L'épisode est en effet un parfait exemple de ce mélange entre *episodic* et *serialized*. L'intrigue microscopique, bouclée dans le temps de l'épisode, concerne les expériences temporelles menées par Alistair Peck, un scientifique qui espère remonter le temps pour parvenir à sauver sa fiancée tuée dans un accident de voiture. L'épisode montre aussi Walter, l'un des protagonistes de la série, cherchant à remettre à son fils une lettre dans laquelle il lui explique enfin la terrible vérité révélée aux spectateur.ice.s dans *Peter* (S02E16) : il n'est pas son « véritable » père et l'a enlevé, enfant, à un Walter d'une réalité alternative. Walter craint, à raison, que cette révélation ne brise sa relation déjà précaire avec son fils ; c'est aussi cette révélation qui catalyse les événements de la fin de saison 2, lorsque Peter rejoint son « vrai » père dans la réalité alternative, et comprend les objectifs belliqueux de ce dernier. La guerre entre les deux réalités alternatives (provoquée initialement par l'enlèvement de Peter) s'avère être l'un des arcs narratifs majeurs des quatre premières saisons de la série, le fondement de sa mythologie.

Le seul élément qui lie *White Tulip* à l'intrigue de la série est ainsi cette lettre que Walter ne peut se résoudre à confier à Peter ; pourtant, son expérience résonne lorsqu'il se confie à Alistair Peck, expliquant à ce dernier qu'il a lui aussi brisé les lois de la physique pour sauver un être aimé, et en paie encore le prix. Il raconte à Peck qu'il cherche un signe du pardon de Dieu, qui prendrait la forme d'une tulipe blanche. À la fin de l'épisode, Peck, qui remonte le temps pour le modifier (effaçant ainsi ses actions de la mémoire des protagonistes), prend le soin d'envoyer une lettre à Walter. L'enveloppe contient le dessin d'une tulipe blanche, que Walter, ignorant qu'il a raconté ce détail à Peck dans une ligne temporelle désormais effacée, prend pour un signe du destin. Il se sent prêt à tout révéler à Peter.



Le choix de Walter, qui impacte directement l'arc narratif majeur de la guerre entre les deux réalités, est donc ici recréé de façon microscopique, répété comme un *motif fractal*, via l'intrigue autour d'Alistair Peck. Un procédé régulièrement employé par *Fringe*, puisque le motif du « père scientifique¹ », brisant les lois de la nature pour sauver un enfant, résonne dans de multiples épisodes, les plus notables étant *Night of Desirable Objects* (S02E02) et *Of Human Action* (S02E07), mettant en scène des enfants victimes des expériences de leurs pères, ou encore *Os* (S03E16), dans lequel un père expérimente un métal défiant la gravité pour permettre à son fils paraplégique de marcher à nouveau.

1.2.2.3. Résonance des *mythalones*

Le *mythalone* évoque, à l'échelle macroscopique, la façon dont les différentes intrigues bouclées d'un épisode entrent souvent en *résonance* ; dont une intrigue secondaire en apparence déconnectée de la chaîne causale principale des événements, va creuser le thème sous-jacent dans l'intrigue principale, et vice-versa.

Aujourd'hui, les épisodes de séries narrativement complexes combinent énormément d'intrigues, et possèdent une structure en mille-feuille². Les scènes, ou *beats*, sont devenues de plus en plus nombreuses : Terence Winter, créateur de *Boardwalk Empire* (HBO, 2010-2014), estime leur nombre entre 25 et 33 par épisode³, ce que Robert King, co-showrunner de *The Good Wife*, appelle une narration « Bruckheimeresque⁴ », avec une structure en plus de cinq actes qui permet de multiplier les plages de publicité, nuisant selon lui à la narration. Un épisode de série contemporaine alterne ainsi entre des scènes visant à alimenter : les arcs narratifs à long terme ; le développement des personnages ; mais aussi l'intrigue principale bouclée dans l'épisode (la *A-story* telle que la nomme souvent les scénaristes anglophones) ; et des intrigues secondaires tout aussi bouclées (les *B* et *C-stories*), qui ont souvent pour but de contrebalancer le ton de l'intrigue principale. Dans *Castle* (ABC, 2009-présent), par exemple, chaque épisode suit une enquête policière bouclée menée par l'écrivain Richard Castle et les lieutenant.e.s Beckett, Esposito et Ryan. Mais lorsque les deux derniers, amis et collègues de longue date, ne se lancent pas dans un pari ou ne se retrouvent pas impliqués dans une anecdote cocasse, ce sont souvent Castle et Beckett qui motivent, via leur relation romantique, des micro-intrigues domestiques et comiques, qui vont enrichir l'épisode et contraster avec l'enquête criminelle.

¹ CLARKE STUART, Sarah, *Into the looking glass: exploring the worlds of Fringe*, 2011, p. 89.

² Je tire cette comparaison de SOULEZ, Guillaume, « La Double répétition », 2011, paragraphe 34.

³ BENNETT, Tara, *Showrunners*, 2014, p. 98.

⁴ En référence aux séries produites par Jerry Bruckheimer, notamment la franchise *CSI (Les Experts)*. BENNETT, Tara, *Showrunners*, 2014, p. 71.

Une autre utilisation des intrigues secondaires bouclées consiste en ce que je surnomme la *résonance**. Prenons l'exemple de *Help Me*, le S06E22 de la série *House (Docteur House, Fox, 2004-2012)*¹. L'épisode combine au moins quatre intrigues bouclées. La première est celle qui joue avec la formule de la série : l'opérateur d'une grue s'est évanoui, provoquant l'effondrement d'un immeuble. Le docteur House pense qu'il est affligé d'une maladie que les secouristes n'ont pas pu déceler, et l'envoie à l'hôpital où ses collègues vont tenter de le soigner. La maladie est traitée comme le suspect dans une enquête policière (c'est la formule de la série) ; mais ce n'est pas l'intrigue mise en avant par cet épisode. Une autre intrigue, concernant le développement d'un personnage, se déroule en coulisses, et concerne la mystérieuse absence de Thirteen, l'une des collègues de House : elle n'occupe que quelques scènes et n'est là que pour préfigurer un développement ultérieur dans la série. Troisièmement, une autre intrigue concerne la relation compliquée entre House et Cuddy, sa supérieure : dans cet épisode, elle lui annonce que son compagnon Lucas l'a demandée en mariage, et House doit gérer cette information. Enfin, l'intrigue autour de laquelle l'épisode orbite est inhabituelle : House découvre, piégée sous les décombres de l'immeuble, une survivante, Hanna, qui tient à ce qu'il reste avec elle. Elle refuse de perdre sa jambe prisonnière de la structure effondrée, et House tente de l'aider, en vain.

Dans *Help Me*, l'intrigue formulaire (celle du grutier atteint d'un mystérieux mal) est anecdotique, et celle de Thirteen, énigmatique. En revanche, l'épisode conjugue le calvaire d'Hanna avec la vie personnelle de House : Hanna refuse de perdre sa jambe, House refuse de perdre Cuddy. Le moment où House doit amputer Hanna intervient après les scènes où Cuddy lui fait comprendre qu'elle ne reviendra pas en arrière. Cuddy, offusquée par la réaction négative de House, le compare à l'immeuble :

CUDDY – I know you're angry, but please don't put her life at risk just to get back at me.

HOUSE – Really? Wow. So this is all about you now.

CUDDY – You took her side against me right after you heard about my engagement.

HOUSE – Yeah. That must be it. It's not that you're a pathetic narcissist.

CUDDY – I don't love you. So just... accept it and move on with your life instead of making everyone miserable.

HOUSE – That's great. A life lesson from a middle-age single mom who's dating a man-child.

CUDDY – Screw you. I'm sick of making excuses for you. I'm sick of other people having to tiptoe around you and make their own lives worse while they try to keep you from collapsing. I'm done^{iv}.

¹ Je tiens ici à remercier les personnes qui, sur le réseau social Twitter, m'ont aidé à trouver des exemples marquants d'interaction entre intrigue principale et secondaire bouclées.

Ainsi, l'immeuble en train de s'effondrer (« *collapsing* », dirait-on en anglais) symboliserait House. Mais ce n'est pas la véritable valeur de l'histoire d'Hanna. Sa jambe ne symbolise pas Cuddy. D'une manière beaucoup plus directe, elle renvoie House à lui-même. Suite du dialogue :

HOUSE – Fantastic. Just stay away from my patient.

CUDDY – What are you clinging to, House? You're gonna risk her life just to save her leg? Really worked out well for you, didn't it? What do you have in your life, honestly? Tell me. I'm moving on. Wilson is moving on. And you... You've got nothing, House, nothing^v.

C'est ici que les deux intrigues entrent en résonance. Craignant pour la vie d'Hanna, House comprend que Cuddy a raison, et pour convaincre la jeune femme, il lui raconte qu'ayant souffert d'un caillot sanguin, il a failli perdre sa propre jambe mais a tout fait pour la garder. Résultat : il est handicapé à vie et a souffert d'une addiction aux médicaments. Il est mis face à ses propres démons, au pire moment, lorsque Cuddy souligne que tout le monde « *is moving on* » (même Thirteen, qui elle aussi prend un nouveau départ). House, lui, est seul, piégé par le passé, incapable de bouger (biographiquement, mais aussi physiquement, puisqu'il a besoin d'une canne). Quand Hanna meurt d'une embolie graisseuse suite à l'amputation, House est dévasté. Lorsqu'il rentre chez lui, il est prêt à replonger dans son addiction, et en est empêché de justesse par Cuddy, qui vient lui annoncer qu'elle a rompu avec Lucas.

J'aurais pu décrire d'autres épisodes de *House*, ou de toute autre série épisodique contemporaine, aux tendances semi-feuilletonnantes formulaires¹. Mon exemple, un *season finale*, est déjà particulier, en ce qu'il met l'accent sur les trajectoires des personnages, cherche à les placer à un moment décisif de leur vie pour donner l'idée d'une clôture tout en renouvelant les possibles narratifs pour la saison à venir. Les intrigues bouclées concernant les personnages ne sont donc que des séquences isolées au sein d'un long parcours à l'échelle de la série. Mais revenons à l'échelle de l'épisode. Dans *Help Me*, impossible de dire laquelle des deux intrigues, celle de Hanna ou celle de House et Cuddy, est la principale, et laquelle est secondaire : elles tournent l'une autour de l'autre en ne cessant de se répondre. En témoigne, juste après l'amputation d'Hanna, les portes de l'ambulance qui se ferment brutalement, coupant House de Cuddy, restée à l'extérieur ; la comparaison appuyée de House et de l'immeuble par Cuddy ; ou encore l'analogie entre le « *crush syndrome* » subi par la

¹ CORNILLON, Claire, « *The X-Files*, hybridation et fiction sérielle » (à paraître), 2015.

jambe de Hanna, qui risque de l’empoisonner¹, et la drogue qui a ruiné la vie de House après qu’il a « sauvé » sa propre jambe².

Si j’ai pris le temps de détailler la résonance entre les intrigues bouclées d’un épisode, au niveau microscopique, c’est parce que des épisodes comme les *mythalones*, tels que les nomment Pinkner et Wyman, fonctionnent de la même façon à l’échelle macroscopique. À l’image d’un épisode alternant plusieurs intrigues au rythme des *beats*, une série feuilletonnante alterne entre des épisodes centrés sur les arcs narratifs majeurs, d’autres plus indépendants, et d’autres encore qui jouent un double-jeu, qui peuvent être visionnés indépendamment tout en apportant un certain recul sur l’intrigue globale de la série. Il se produit, à l’échelle de la série, un phénomène qui, s’il n’est pas identique, est comparable à la gestion des intrigues principales et secondaires dans un épisode donné. C’est pour cette raison que Claire Cornillon parle de modèle concentrique pour *The X-Files*. C’est aussi pourquoi il est aujourd’hui compliqué d’isoler de façon binaire épisode indépendant et épisode mythologique : de nombreux épisodes indépendants *résonnent* avec l’intrigue globale de leur série, un phénomène d’ailleurs particulièrement remarquable dans *Babylon 5*, comme nous le verrons dans le chapitre I.3.

Le *mythalone*, cet épisode faussement indépendant, sert à alimenter les arcs narratifs majeurs en les faisant progresser de manière discrète, indirecte ; mais il permet aussi de jouer sur les thèmes qu’ils évoquent, afin que le public le plus assidu les conserve en mémoire et n’ait pas l’impression de visionner un épisode de remplissage. Le *mythalone* offre enfin la possibilité d’écrire des épisodes suffisamment indépendants pour ne pas s’aliéner une audience plus large qui découvre ou regarde la série par intermittence. Il n’est pas simplement un compromis : il permet de bâtir une *structure narrative fractale*^{3*}, et donne l’occasion de s’écarter des arcs narratifs majeurs pour mieux les considérer sous un jour nouveau. L’exercice peut s’avérer payant : preuve en est la fascination qu’exerce *White Tulip* sur les fans de *Fringe*, qui, par exemple au San Diego Comic Con de 2012, ont brandi des tulipes blanches lors du panel consacré à la série. Non content d’être un épisode indépendant qui résonnait avec l’arc narratif majeur, *White Tulip* a cristallisé ce qui fait l’essence même de la série, l’a isolée pour mieux la mettre en valeur.

¹ La partie comprimée trop longtemps meurt et fabrique des composés toxiques. C’est aussi ce qui tue Boone dans la première saison de *Lost*.

² On peut même lire dans « *crush* » une référence à un « coup de foudre », un intérêt romantique : Hanna souffre du *crush syndrome*, House souffre d’un *crush*.

³ Cette idée ne sort pas de nulle part. Je me rends compte, à l’heure de l’écriture, que la couverture de *Construire le Récit* d’Yves Lavandier (2011) arbore un chou romanesco – une structure fractale, qui se reproduit elle-même à diverses échelles. Lavandier précise, dans la sixième édition de *La Dramaturgie*, que les structures fractales sont notamment repérables dans des formes progressives comme la sitcom *Friends*, la bande-dessinée *Thorgal* (Rozinski, Van Hamme, 1977-présent), ou encore *Battlestar Galactica*. Il les envisage cependant dans un cadre strictement aristotélien. Voir LAVANDIER, Yves, *La Dramaturgie*, 1994 (2014), pp. 394-397.

Le *mythalone*, l'épisode faussement indépendant qui se révèle mythologique, ne fait pas que marquer l'hybridité des veines épisodiques et feuilletonnantes dans les séries contemporaines. Il se trouve être un nouvel indice dans la définition de la mythologie. Mais de même que dans la série *House*, il y a toujours d'autres symptômes, d'autres tests à faire avant de savoir véritablement à quoi l'on fait face.

I.2.3. La mythologie au-delà de l'épisode

Si une définition de « mythologie » doit être formulée, il faut sortir, ne serait-ce qu'un instant, le terme du carcan de l'adjectif qualificatif. Il ne s'agit pas là de nier la façon dont la mythologie influe sur le degré d'interconnexion entre les épisodes, mais dans la perspective d'une déconstruction, de mieux isoler une notion trop souvent noyée, fondue dans les discours sur l'ambivalence épisodique/feuilletonnant. Une notion qui, par ailleurs, se trouve être employée en-dehors des discours isolés précédemment. Au-delà de l'épisode, de la sérialité, la mythologie existe-t-elle encore ? Et si oui, à quoi ressemble-t-elle ?

I.2.3.1. Mythologie et transmédiatité : saturation du monde fictionnel

La réponse à la première question est évidente : la mythologie existe bel et bien en dehors de la sérialité. Elle est une structure clé de nombreuses séries, y compris celles qui font usage du *transmedia storytelling*. Elle ne sert donc pas uniquement à distinguer le degré d'interconnexion des épisodes.

L'exemple canonique, ici, sera *Lost* : l'œuvre, transmédiatique, n'est pas réduite à la seule « série-mère », autour de laquelle orbitent des jeux de piste transmédiatiques (les ARGs, pour *Alternate Reality Game*) ; des romans à la canonicité variée ; un jeu vidéo ; des webisodes destinés uniquement à une diffusion sur internet (et parfois sur téléphones mobiles, appelés dans ce cas « mobisodes »). Tous ces éléments nourrissent non seulement le monde fictionnel, en participant à sa saturation et son extension, mais aussi plus directement l'intrigue, puisqu'ils peuvent influencer sur la façon dont les interprètes du récit établissent des pronostics et diagnostics. Sur le wiki *Lost Wikia*, un site encyclopédique géré par des fans de la série *Lost*, l'article « Mythology of Lost¹ » comprend plusieurs catégories : le Monstre de

¹ http://lost.wikia.com/wiki/Mythology_of_Lost. On remarquera qu'il existe un article similaire (mais pas aussi complet et précis) sur le site *Wikipédia* : https://en.wikipedia.org/wiki/Mythology_of_Lost au 20 avril 2014 (les

l'Île, les connexions entre les personnages, les nombres ou encore la DHARMA Initiative (l'organisation qui a investi l'Île pour y construire des stations de recherche). L'article définit la mythologie ainsi :

En parallèle du développement des personnages, les épisodes de *Lost* incluent de nombreux mystères qui sont associés à la science-fiction ou à des phénomènes surnaturels¹. Les créateurs de la série s'y réfèrent comme à des parties de la mythologie, et ils forment la base de la spéculation intensive des fans [*« rampant fan speculation »*].

Parmi les éléments mythologiques se trouve le « monstre » qui rôde sur l'île ; un groupe d'autochtones appelés « les Autres » par les survivants ; une organisation appelée la « DHARMA Initiative » qui a construit plusieurs stations de recherche sur l'île ; une suite de nombres qui apparaissent fréquemment dans la vie des personnages, dans le passé comme le présent ; des connexions entre les personnages, dont ils ne suspectent pas l'existence².

Voici l'autre versant du terme mythologie tel qu'il est souvent décrit par les fans : en lisant ce résumé, ce n'est pas l'histoire, la séquence d'événements, les arcs narratifs qui sont mis en avant, pas plus, d'ailleurs, que la distinction entre épisodes « indépendants » et mythologiques. Ici, ce sont les composants du monde fictionnel qui sont catégorisés, qu'il s'agisse d'agents ou de phénomènes particuliers. Ces éléments ne sont pas envisagés en fonction de leur gestion dans le récit, mais d'abord en tant qu'éléments fondamentaux de la structure saillante qu'est le monde fictionnel de *Lost*. On pourrait m'opposer le fait que, tirant précisément cette définition d'un site de nature encyclopédique, j'en propose donc une analyse biaisée ; je défends l'idée que *c'est précisément parce que la mythologie possède une dimension encyclopédique qu'elle se retrouve ainsi utilisée comme une entrée focalisée sur la structure du monde fictionnel*. Je reviendrai bien assez vite sur cette dimension encyclopédique ; pour le moment, continuons ce détour par le transmédia, pour nous intéresser à l'une des sous-catégories, celle concernant la DHARMA Initiative.

pages d'un wiki pouvant être éditées à tout moment par les utilisateurs, je précise la date d'accès au contenu à l'heure de l'écriture, qui peut différer de l'accès final lors des révisions du document).

¹ On note déjà dans cette formulation une hésitation qui me semble caractéristique de *Lost*, entre la science-fiction et la *fantasy*, en faisant un genre nouveau d'*hésitation fantastique*, par rapport à celle décrite par Todorov entre l'étrange et le merveilleux. Le fantastique se nourrit, si l'on suit Todorov puis Doležel, du doute qui porte sur les modalités aléithiques du monde fictionnel, c'est-à-dire, notamment, les lois naturelles de ce monde (voir section I.3.1). Dans *Lost*, la spectatrice est très vite confrontée à des événements qui dépassent les modalités aléithiques du monde réel (des événements surnaturels), mais la série me semble, au-delà de son glissement générique décrit par Claire Cornillon, générer une hésitation entre deux genres de l'imaginaire aux modalités opposées. Lorsque je mentionne le fantastique, c'est toujours dans le cadre brillamment élaboré par Todorov, qui dépasse une définition d'ordre sémantique pour s'intéresser à son effet sur l'interprète du récit. Voir notamment TODOROV, Tzvetan, *Introduction à la littérature fantastique*, 1970, notamment le chapitre 2.

² http://lost.wikia.com/wiki/Mythology_of_Lost [accédée le 20 avril 2014]. *Lostpedia*, le wiki que je cite ici le plus fréquemment, ne possède pas d'entrée dédiée à la mythologie, mais utilise le terme, définit dans son lexique par « les intrigues qui couvrent l'intégralité de la série » [*« plot lines that span the entire series »*]. Voir à l'adresse <http://lostpedia.wikia.com/wiki/Mythology#Mythology> [accédée le 30 août 2015].

Durant la saison 2 de *Lost*, les rescapé.e.s découvrent sur l'Île la première des mystérieuses stations expérimentales DHARMA, mais ne parviennent pas à accéder à la pièce principale, scellée comme a pu l'être le réacteur de Tchernobyl. Il faut attendre la saison 5 pour voir les protagonistes remonter le temps et se retrouver à l'origine de « l'Incident » (qui a conduit à l'isolation d'une partie de la station), mais là encore, la pièce centrale n'est jamais montrée. Le cœur de la station Cygne, à l'origine du crash du vol 815 qui ouvre la série, reste hors-champ, dans le domaine de l'implicite. Or, dans le jeu vidéo *Lost : Via Domus* (Ubisoft, 2008), Elliott Maslow, un rescapé incarné par les joueur.se.s, parvient à entrer dans la salle dite du « réacteur ».

Il s'agit là, avant tout, de satisfaire une curiosité purement *scopique*. Le jeu offre à la vue un élément majeur longtemps occulté, comparable au *MacGuffin* hitchcockien¹ : un objet dont la description est vague, et qui soit génère peu d'intérêt, soit laisse planer un certain mystère, attisant la curiosité jamais satisfaite des interprètes du récit. Le *MacGuffin* sert d'abord de prétexte pour faire avancer l'intrigue. Vu depuis la seule série, la salle du réacteur est un *MacGuffin* : la plupart des personnages, et les interprètes du récit, se questionnent sur son contenu. La station est-elle une véritable centrale électromagnétique ? Ou bien est-elle une simple expérience psychologique poussant les participants à entrer un code dans l'ordinateur central toutes les 108 minutes, pour éviter une prétendue explosion cataclysmique ?

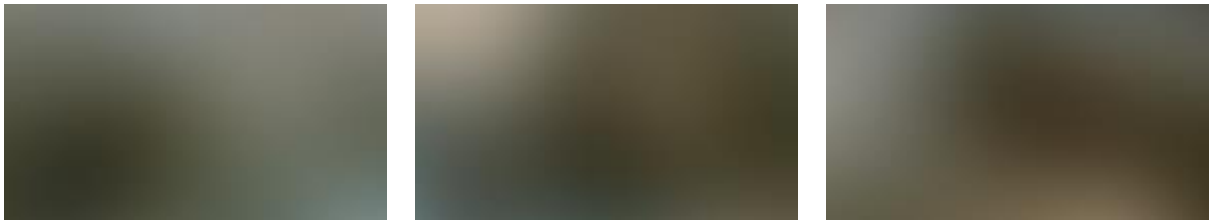
La salle du réacteur alimente les débats, divise les rescapé.e.s, motive tensions et conflits. Mis à part le film de présentation de la station, et l'effet magnétique que peuvent constater les personnages lorsqu'ils s'en approchent, rien ne permet d'assurer de la présence effective d'un réacteur. Mais même invisible, il est – littéralement – le moteur de la saison 2, lié aux mystères entourant l'Île : il peut être rangé sous la question « Que sont exactement les stations DHARMA ? », elle-même sous-question au sein d'une *question majeure**² portant sur la nature même de l'Île. Le réacteur motive curiosité (qu'est-il donc ?) et suspense (va-t-il vraiment exploser ?), et renforce les thèmes véhiculés par *Lost* (notamment l'opposition entre croire et savoir, la foi et la science). À ce titre, il peut être considéré comme un élément mythologique, qui « fait partie de la mythologie », vu son impact non négligeable sur l'intrigue macroscopique de la série, et sa place prépondérante dans la structure et le fonctionnement du monde fictionnel : le réacteur est, avant la découverte du Cœur de l'Île,

¹ Je renvoie par exemple à TRUFFAUT, François, *Hitchcock/Truffaut*, Paris, Laffont, 1966.

² Je m'éloigne ici de la terminologie de Noël Carroll, qui va jusqu'à parler de « *presiding macro-question* » pour parler des questions qui « structurent un texte dans son ensemble ». Je préfère conserver macro- et micro- pour désigner l'échelle des phénomènes, et utiliserai « majeure » et « mineure » pour les niveaux de questions (voir sections I.2.4 et II.1). CARROLL, Noël, « Narrative Closure », 2007, p. 5.

l'un des *nova*¹ les plus importants du monde fictionnel. Son existence est avérée en fin de saison 2 – lorsqu'il implose – mais son apparence reste, dans la série, un mystère jamais résolu.

Si voir le réacteur dans le jeu vidéo *Via Domus* permet d'enrichir la connaissance encyclopédique du monde fictionnel, de satisfaire la « spéculation intensive des fans » mentionnée par le site *Lostpedia*, cette révélation n'apporte rien à l'intrigue pour qui aurait déjà vu la saison 2 – une forte probabilité étant donné que le jeu est sorti plus d'un an et demi après la diffusion initiale de l'épisode final de la saison 2, et qu'il s'adresse avant tout à un public qui connaît la série. De plus, il est conforme aux attentes : énorme aimant au sein d'un dôme similaire à celui de la salle de contrôle de la station, il est *contingent* à ce que les interprètes savent déjà, il est du domaine du possible (au sein du monde fictionnel) et ne remet pas en cause les éléments déjà explicités par la série :



Plus surprenante, et plus importante pour l'intrigue et la connaissance du monde fictionnel, eut été la découverte des hamsters géants tournant dans une roue, mentionnés au second degré par Benjamin Linus dans *The Man from Tallahassee* (S03E13), pour expliquer à John Locke d'où provient l'électricité sur l'Île. Le jeu vidéo *Via Domus* est l'exemple typique d'un contenu transmédia visant à élargir le champ de l'explicite du monde fictionnel, à étendre et compléter son encyclopédie, quitte à effacer l'aura de mystère qui entourait tel élément de la mythologie auparavant laissé dans le domaine de l'implicite, sans viser autre chose qu'une saturation « attendue » du monde fictionnel.

1.2.3.2. Mythologie et transmédiabilité : saturation de l'intrigue

L'intrigue peut aussi être directement affectée par la révélation, via le *transmedia storytelling*, d'éléments influant sur la lecture d'un arc narratif majeur. Ici, il est intéressant de se tourner vers *Battlestar Galactica*, et la façon dont les webisodes intitulés *The Face of the*

¹ Je me permets de mettre au pluriel le terme employé par Darko Suvin pour désigner le *novum*, l'élément « nouveau » d'un monde fictionnel en porte-à-faux par rapport au nôtre. Voir SUVIN, Darko, « Estrangement and Cognition », in GUNN, James (dir.), CANDELARIA, Matthew (dir.), *Speculations on speculation*, 2005.

Enemy (10 épisodes, déc. 2008 - janv. 2009) permettent de mieux comprendre les motivations du lieutenant Felix Gaeta.

Battlestar Galactica met en scène la quête de la Terre par les dernier.e.s survivant.e.s des Douze Colonies, des planètes situées à l'autre bout de la galaxie, et ravagées par une guerre nucléaire provoquée par les Cylons, les intelligences artificielles créées par les Colons. Douze modèles de Cylons à apparence humaine ont infiltré la Flotte de vaisseaux civils, menés par le vaisseau de guerre Galactica.

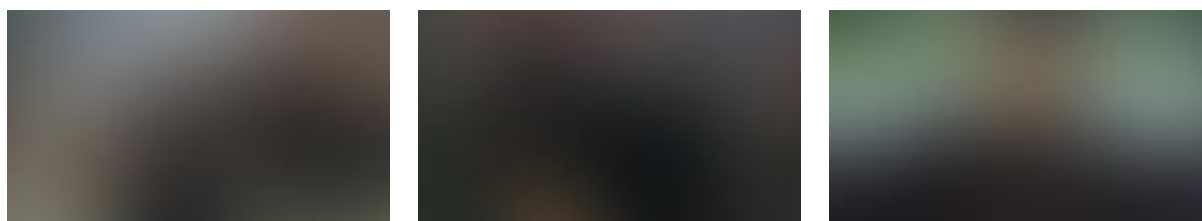
La saison 4, qui conclut la série, est le théâtre d'une lente dégradation du monde fictionnel, entre espoirs brisés suite à la découverte de la « Terre » devenue un *no man's land* radioactif, l'état précaire de la Flotte de survivant.e.s, et les tensions suite à la collaboration avec les Cylons rebelles. Cette lente descente aux enfers, dont nous verrons ultérieurement qu'elle symbolise de façon réflexive la fin de vie de la série, est marquée par une mutinerie : pas la première à bord de la Flotte (il en advient au moins une par saison) mais certainement la plus meurtrière, l'une des plus longues (elle est étendue sur deux épisodes) et peut-être la plus tendue. La série touchant à sa fin, des protagonistes autrefois hors d'atteinte se retrouvent soudain susceptibles d'être tué.e.s pour faire *monter les enjeux* et offrir, en quelque sorte, un bouquet final. On passe ici d'une « situation hypercodée », impliquant la survie évidente des protagonistes (« comment les protagonistes vont-ils survivre ? ») à un pronostic impossible à établir, dans lequel, selon l'expression consacrée, les jeux sont faits, rien ne va plus (« vont-ils survivre à la fin de la série ? »)¹.

C'est le lieutenant Gaeta qui mène cette ultime et tragique mutinerie, convaincu que la collaboration avec les Cylons rebelles mènera l'humanité à sa perte. Lues au travers de la seule série-mère, les motivations de Gaeta paraissent « suffisantes » pour expliquer ses actes (à défaut de les excuser). Gaeta, spécialiste en communications, informatique, et même génétique et chimie, se présente d'abord comme le petit génie de service, assistant quand il le peut le docteur Gaius Baltar sur le détecteur de Cylons, et sauvant le Galactica plus d'une fois, par exemple en lui permettant de retrouver la Flotte coloniale dans *Scattered* (S02E01). « Tout le monde aime Gaeta » comme le constate le colonel Tigh dans *Collaborators* (S03E05), un commentaire qui pourrait évoquer l'avis des fans à l'époque. Le personnage ne fait pas de vagues, mais révèle par moments sa profondeur : par exemple, dans *Final Cut*

¹ On pensera à d'autres « massacres » de fin de série, durant lesquels les personnages principaux sont rayés de l'histoire lorsque sonne le glas du programme : par exemple, *Lost*, dans sa dernière saison, supprime petit à petit des personnages présents depuis six ans à l'écran ; *Alias* tue la moitié des protagonistes dans son final. Sur la question du suspense en situation hypercodée, Baroni prend l'exemple de *James Bond*, dont le public sait pertinemment qu'il survivra, le tout étant de savoir *comment*. Voir BARONI, Raphaël, *La Tension narrative*, 2007, p. 277.

(S02E08), il montre à l'équipe de reporters son tatouage, obtenu après une soirée arrosée, écornant ainsi son image lisse et sage.

Après le fiasco de l'établissement temporaire sur New Caprica, envahie par les Cylons (fin de saison 2, début de saison 3), Gaeta perd toute confiance en Gaius Baltar. Membre du gouvernement de Baltar (devenu entretemps président), il subit le contrecoup de la reddition prononcée par celui-ci à l'arrivée des Cylons. Vu comme un collaborateur, Gaeta fournit en secret des informations à la résistance, ce qui ne l'empêche pas d'être visé, après la fuite de New Caprica, par un tribunal monté à la hâte. Il échappe de peu à une exécution sommaire (S03E05). Lorsque le colonel Tigh, l'un des leaders de la résistance qui l'avaient condamné à mort, reprend son poste de commandant en second sous les applaudissements dans *The Passage* (S03E10), plusieurs plans s'attardent sur la réaction teintée d'animosité de Gaeta.



Cette situation empirera lorsqu'en saison 4, Tigh avoue être l'un des Cylons à apparence humaine encore non-identifiés – et conserve néanmoins son poste. De même, dans *Taking a Break from All Your Worries* (S03E13), l'entrevue de Gaeta avec Baltar, à laquelle assiste ses supérieurs hiérarchiques, tourne à son désavantage lorsque l'ancien président, le traître, l'accuse d'avoir eu la facilité de retourner sa veste, d'avoir pu jouer sur les deux tableaux sans avoir été directement menacé de mort par les Cylons. Baltar murmure à son oreille des paroles inaudibles pour les spectateur.ice.s et les personnages derrière l'écran de surveillance, poussant Gaeta à une tentative de meurtre.



La rancœur du personnage atteint un point de non-retour lorsque, accompagnant Starbuck dans sa quête de la Terre, il finit par perdre sa jambe suite à la mutinerie à bord du *Demetrius*, dans la première partie de la saison 4. Ce qui n'était d'abord qu'un fait biographique a évolué en un positionnement affirmé au sein du réseau de personnages (contre

Tigh, contre Baltar), puis en un halo de possibles narratifs que la série va finalement exploiter à leur plein potentiel.

La quatrième et dernière saison est, je le rappelle, séparée en deux par la grève des scénaristes de 2007-2008 : la saison 4.0 se termine sur la découverte de la « Terre » irradiée, inhabitable. C'est dans l'intervalle entre les saisons 4.0 et 4.5 que se glissent les webisodes *The Face of the Enemy* : ils éclairent la biographie de Gaeta via des flashbacks sur New Caprica, où l'on apprend que, voulant sauver des civils, il a accordé sa confiance à l'une des Cylons à apparence humaine, qui l'a trahi. Dans le présent de la narration, il se retrouve bloqué dans un vaisseau avec elle, et c'est ainsi que la vérité éclate. Les webisodes réutilisent des images de *Taking a Break from All Your Worries* (S03E13), mais complètent la scène avec Baltar en rendant audible le terrible secret que le docteur connaissait : Gaeta a jeté des innocents dans la gueule du loup. À la fin des webisodes, Gaeta prévient son compagnon, le lieutenant Hoshi, qu'il a l'intention de faire bouger les lignes, quitte à risquer des retombées qui restent sous-entendues.

Dans l'ordre de la diffusion initiale, les webisodes *The Face of the Enemy* sont situés avant la reprise de la diffusion de la saison 4, donc deux épisodes¹ avant le diptyque consacré à la mutinerie sanglante de Gaeta. Chronologiquement, ils s'insèrent encore plus près, seulement un épisode avant *The Oath/Blood on the Scales* (S04E13&14), comme le montre le schéma suivant² :

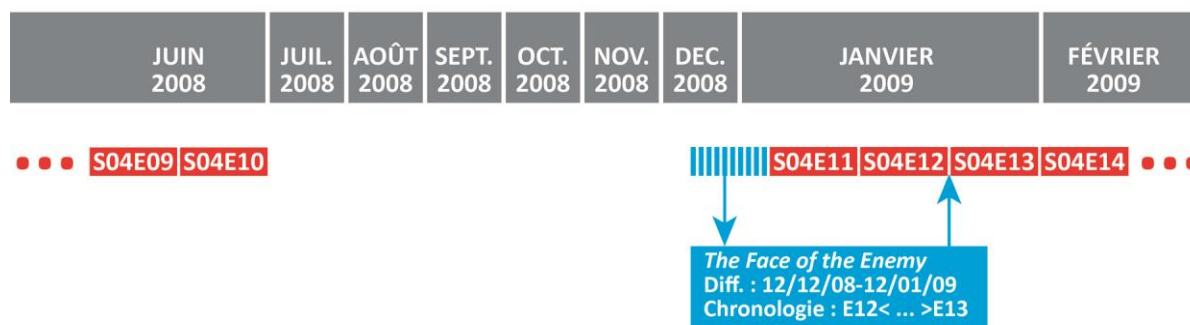


Schéma 1

Il n'est pas nécessaire de visionner les webisodes pour comprendre dans les grandes lignes les motivations de Gaeta. Mais en plus d'éclairer des zones d'ombres et quelques scènes lacunaires de la saison 3, ils permettent de parfaire la transition entre le Gaeta tout juste amputé, chantant une ballade morbide pour fuir sa douleur, à la fin de la saison 4.0, et le

¹ *Sometimes a Great Notion* (S04E11) et *A Disquiet Follows My Soul* (S04E12).

² Je me suis permis de contracter les mois durant lesquels aucun épisode n'est diffusé pour faciliter la lecture.

Gaeta mutin et revanchard de la saison 4.5. *The Oath* (S04E13) laisse aussi entrevoir des éléments révélés par les webisodes : notamment, Baltar, qui tente de raisonner Gaeta, mentionne de nouveau leur « petit secret », sans toutefois le préciser. Ce secret, l'une des motivations de Gaeta – peut-être même la racine de sa rancœur à l'égard, sinon des Cylons, au moins de lui-même – n'est accessible qu'aux spectateurs et spectatrices ayant visionné les webisodes *The Face of the Enemy*.

La portée mythologique de ces webisodes ne touche pas seulement l'encyclopédie fictionnelle de *Battlestar Galactica* : ils ajoutent aussi cohérence et complétude à la biographie de Felix Gaeta, à sa transformation tragique et sans issue. De ce fait, ils viennent renforcer par ricochet l'un des arcs narratifs principaux de la série, cette ultime mutinerie constituant le zénith – ou plutôt, le nadir – de la question majeure centrée sur la capacité de la Flotte à survivre non pas aux Cylons, mais à elle-même¹.

Lorsqu'ils nourrissent les arcs narratifs, les contenus transmédia ont tendance à évoquer un « rattrapage d'informations² » (le récit comble ses brèches) ; ils peuvent influencer la lecture de l'intrigue par les interprètes. Les spectateur.ice.s ayant suivi les webisodes *The Face of the Enemy* lors de leur première diffusion avait théoriquement une longueur d'avance sur celles et ceux qui ne regardaient que la série-mère, puisque la revanche de Gaeta y était montrée comme un possible narratif *contingent* aux actions précédentes du personnage, annoncée comme *prochaine* et potentiellement *dangereuse*. De même qu'un public occasionnel peut rater des épisodes mythologiques, et donc manquer des pièces du puzzle, il est important de prendre en compte la grande variété des pratiques face au transmédia, qui occasionnent des divergences dans les savoirs de chaque interprète, en fonction du nombre de contenus satellites qui ont été visionnés ou pas, et de l'ordre de ce visionnage. Regarder une œuvre comme *Lost* ou *Battlestar Galactica*, en se concentrant uniquement sur la série-mère, c'est découvrir le corps principal de la mythologie. Les regarder en visionnant et participant à tous les contenus transmédia, c'est accumuler plus d'informations sur leur monde fictionnel, informations qui peuvent influencer sur les diagnostics et pronostics que les interprètes établissent à propos de l'intrigue.

La mythologie n'est donc pas liée à la seule sérialité ; il s'agit maintenant de trancher, pas à pas, sur sa dimension encyclopédique.

¹ J'ai isolé quatre grandes questions : l'identité des Cylons à apparence humaine ; la guerre contre les Cylons (j'expliquerai en II.1 pourquoi je distingue ces deux questions) ; la quête de la Terre ; enfin, la survie de la Flotte face à l'espace et à elle-même.

² MAROUN, Nathalie, *Continuité narrative et jeux des possibles dans l'écriture scénaristique des séries télévisuelles*, 2009, pp. 241 et suivantes notamment.

Le mot *canon* est lui-même, dans le domaine des fictions contemporaines, un terme polysémique ; il est aussi aujourd’hui largement employé par les fans, de façon empirique, même s’il conserve intrinsèquement cette idée de régulation, y compris au-delà d’une fiction donnée, lorsque d’autres fictions lui empruntent ses éléments justement canoniques (et deviennent des transfictions), comme le rappelle Richard Saint-Gelais :

Il est incontestable que le canon a une fonction régulatrice : il sert à gérer un système transfictionnel que son ampleur, ses expansions continues et sa dispersion dans plusieurs médias risqueraient de rendre incontrôlable. Cela conduit souvent à baliser l’espace transfictionnel en lui apportant des subdivisions, que celles-ci soient imposées par l’historique de la production (comme les séries successives de *Star Trek*) ou proposées par des commentateurs¹ [...].

De même que le canon biblique distingue ce qui est parole d’évangile de ce qui est apocryphe – donc non-authentique –, le canon fictionnel fonctionne sur un principe d’inclusion et d’exclusion, comme l’explique par exemple François-Ronan Dubois :

[...] l’une des fonctions du canon est de distinguer une hiérarchie de producteurs discursifs, qui n’enrichissent pas le monde possible établi par la fiction à part égale : le canon sépare implicitement les primo-producteurs, régies légitimes des discours, des producteurs seconds qui, comme les fans, font vivre l’univers étendu sans nécessairement respecter ses limites justement canoniques².

Ainsi, par exemple, le canon holmésien inclut toutes les histoires écrites par Sir Arthur Conan Doyle, le créateur du célèbre détective *Sherlock Holmes* – son primo-producteur comme l’appellerait Dubois. Le canon holmésien exclut de même toutes celles écrites par d’autres, des fans anonymes comme d’autres auteur.e.s reconnu.e.s – on songera par exemple à *A Study in Emerald* de Neil Gaiman, un pastiche remplaçant le détective dans un univers lovecraftien. Dubois a raison de parler de *hiérarchie* : le canon ne distingue pas seulement sur un mode binaire, et la nouvelle de Gaiman ne possède pas le même degré « d’authenticité » qu’une fanfiction³ diffusée sur un forum. Matt Hills souligne que le canon est souvent utilisé dans les discours sur la qualité d’un programme, comme par exemple pour distinguer les

¹ SAINT-GELAIS, Richard, *Fictions transfuges*, 2011, p. 390-391.

² DUBOIS, François-Ronan, « Auteur, régie discursive et primo-producteurs », 2014.

³ C’est-à-dire créée par un.e fan : il peut s’agir d’une exploration de l’implicite et du non-dit d’une fiction, de la reconfiguration des relations entre des personnages, d’anticipation sur la suite d’une fiction progressive, etc.

diverses « ères » de *Doctor Who*¹, et décider – souvent arbitrairement et de façon élitiste – que telle période du programme « ne mérite pas » d’y figurer, ou se trouve être inférieure aux autres².

Sur le wiki *Lostpedia*, on trouve une page précisant aux utilisateur.ice.s une distinction à trois degrés pour qualifier les éléments du monde fictionnel³ :

- Le *Canon* concerne les épisodes de la série (la page précise que Damon Lindelof a désigné les épisodes comme étant « *the only true canon* »), les webisodes, l’épilogue de la série disponible dans le coffret DVD de la saison 6, quelques informations données par les ARG (jeux de piste transmédiatiques) et quelques rares éléments révélés par le jeu vidéo *Via Domus* (dont le réacteur mentionné plus haut) ;
- Le *Semi-Canon*, qui regroupe les déclarations des divers primo-producteur.ice.s de la série (scénaristes autres que Lindelof et Cuse), les déclarations presse de ABC, ainsi que les romans et certains aspects des ARG ;
- Le *Non-Canon*, qui contient les scènes coupées, les bêtisiers, les théories et fanfictions des fans, ou encore la quasi-intégralité de *Lost: Via Domus*, dont l’authenticité a été invalidée par les *showrunners* eux-mêmes.

Ce qui fait ici parole d’évangile, ce sont les déclarations de Damon Lindelof et Carlton Cuse, primo-producteurs de la série, maîtres du jeu, séparant ce qui est canon de ce qui ne l’est pas, laissant au milieu une zone tampon au statut incertain. L’épisode reste la source primordiale du canon.

Les choses se compliquent – et là se trouve la partie la plus fascinante des wikis – lorsqu’on envisage ces catégories dans une perspective *diachronique*. Les pages d’un wiki conservent la trace de leurs modifications et des discussions des utilisateur.ice.s, et Jason Mittell, qui a mené une observation participante sur le site (il en a été administrateur) raconte comment, d’une organisation binaire (*canon* et *non-canon*), le site a dû s’adapter lors de la diffusion du premier *alternate reality game* (jeu de piste transmédiatique), *The Lost Experience*, durant l’été 2006, entre les saisons 2 et 3 :

[...] La discussion qui a suivi a forcé les Lospédiens [« *Lostpedians* », formé sur *Lostpedia*] à se confronter aux notions complexes de médias narratifs, d’auctorialité transmédiatique, et

¹ HILLS, Matt, *Triumph of a Time Lord*, 2010, p. 148-149.

² Cette distinction, qui évoque en miniature l’idée de légitimité culturelle, est particulièrement prononcée pour les programmes cultes, que s’accaparent une petite communauté assidue, experte de son objet, s’en sentant souvent propriétaire au même titre que ses primo-producteur.ice.s. Voir par exemple HOLDER, Nancy, « Writing Tie-ins », 2010, p. 193.

³ À l’adresse <http://lostpedia.wikia.com/wiki/Canon> [accédée le 26 mai 2015].

d'intentions auctoriales – par exemple, si une scène supprimée apparaît sur les DVD, compte-t-elle comme un événement canonique du monde fictionnel¹ ?

La typologie finalement choisie par les utilisateur.ice.s reste entièrement dépendante de l'autorité « suprême », l'instance auctoriale qu'est le duo de *showrunners*, Carlton Cuse et Damon Lindelof, qui décide de ce qui est canon ou pas, puisque c'est cette instance qui produit l'histoire, qui déploie la mythologie.

Le terme *canon* est parfois confondu avec *mythologie*. Le réacteur de la station Cygne peut à la fois être défini comme étant « canon » et comme « faisant partie » de la mythologie. Le canon authentifie, la mythologie s'intéresse à une partie de ce qui est authentifié : les deux notions ne s'alignent pas parfaitement. Neil Whitman, le linguiste cité plus haut, se trouve être le frère de Glen Whitman, professeur d'économie qui a officié en tant que scénariste sur la série *Fringe*. Glen Whitman note aussi cette ambivalence entre canon et mythologie, précisant, dans les commentaires du billet déjà cité :

Pour clarifier, lorsque je disais que « mythologie » était utilisé comme un synonyme de « canon », je pensais à des formulations comme « la mythologie de *Seinfeld* » et « la mythologie des *Simpsons* ». Mais je ne crois pas que ce soit commun. Souvent, « mythologie » signifie plus que le canon ordinaire ; cela concerne un arc narratif à long terme, souvent complexe. De plus, le « canon » se porte vers le passé ; n'est canon que ce qui a été établi dans un épisode précédent. La « mythologie » peut signifier l'arc narratif que les scénaristes ont en tête, et dont une grande partie n'a pas été révélée au public. Dans la salle d'écriture de *Fringe*, « mythologie » et « canon » ne sont pas synonymes².

Glen Whitman note que le canon se porte « vers le passé » là où la mythologie contient en puissance les développements futurs de l'intrigue. La mythologie désigne donc quelque chose de progressif et de prospectif, qui évolue dans le temps long de la série. Là où le canon ne fait que s'étendre en authentifiant de plus en plus d'éléments, la mythologie se centre sur les arcs narratifs – tout en possédant aussi, nous l'avons vu, une dimension encyclopédique. Deux hypothèses peuvent permettre d'éclairer cette ambivalence.

¹ MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 280.

² WHITMAN, Neil, « TV Show Mythology », *Literal-Minded*, 2010.

La première ambivalence concerne la différence entre mythologie et continuité, telle que proposée par le scénariste Russel T. Davies (évoquant le retour sur les écrans de *Doctor Who*), et telle que mise en perspective par Matt Hills dans *Triumph of a Time Lord* :

[Davies :] Ce qu'il ne faut pas [dans *Doctor Who*], c'est du, je ne sais pas, « les Cybermen viennent de Telos et Mondas », il ne faut pas ce genre de complexité. Il faut distinguer mythologie et continuité... il y a une différence. La mythologie est simple et émotionnelle ! La mythologie vous fait ressentir des choses. La continuité, c'est « je viens de la constellation de Kasterborous¹ », c'est complètement dispensable. Vous pouvez découvrir ça plus tard.

[Hills :] Cette structure binaire est analogue à *mainstream/culte* : là où la mythologie *mainstream* est pure, simple et a un impact émotionnel, la continuité culte est compliquée et remplie de détails abscons ne générant pas d'émotion².

Il faut replacer dans leur cadre respectif à la fois l'interview de Davies, et le bilan qu'en tire Hills. Davies parle en tant que fan de *Doctor Who* durant la diffusion de la série dite « classique » (BBC1, 1963-1989), devenu par la suite scénariste en chef³ de sa continuation en 2005 (BBC1, 2005-présent)⁴. *Doctor Who* n'a jamais été « annulée », mais plutôt « suspendue⁵ », et la série de 2005 s'affirme bientôt comme la suite de la série classique⁶. Extraterrestre à apparence humaine, voyageant à travers l'espace et le temps dans son vaisseau spatial en forme de cabine de police, le Docteur éponyme est aussi capable, au seuil de la mort, de se régénérer en changeant d'apparence, un artifice narratif qui a permis de voir se succéder dans le rôle-titre plus d'une douzaine d'acteurs à ce jour. Le Docteur qui revient sur les écrans en 2005 est bien le neuvième, après les sept de la série classique, et le huitième du téléfilm américano-britannique diffusé en 1996. La continuation prend donc en charge un monde fictionnel déjà très saturé, riche de décennies de matériau narratif, mais que Davies va choisir de simplifier, en faisant entrer en jeu la destruction de la planète natale du Docteur, Gallifrey. Seul survivant, le Docteur est aussi libéré des intrigues politiques de sa planète, et

¹ La constellation où se situe Gallifrey, la planète du Docteur.

² Hills cite une interview intitulée « *Russel spouts* », parue dans le hors-série *SFX Collection : Doctor Who*, en 2005. Voir HILLS, Matt, *Triumph of a Time Lord*, 2010, p. 212.

³ Je traduis ainsi « *head writer* », le poste étant sensiblement différent du *showrunner* américain.

⁴ Davies est donc un « *fan-turned-producer* », un fan devenu producteur et détenteur des clés du canon du programme. Du braconnier textuel (*textual poacher*) dessiné par Jenkins dans son ouvrage éponyme, Davies est devenu « gardien du temple ». Voir HILLS, *op. cit.*, pp. 12, 54 et suivantes.

⁵ Voir à ce propos CHAPMAN, James, *Inside the TARDIS : The Worlds of Doctor Who*, 2013 (édition révisée), p. 172.

⁶ Ce qui n'était pas le cas au départ : la communication autour du retour de la série promettait un « *brand new Doctor* ». C'est notamment durant la période étudiée dans le présent travail (2010-2013) que la nouvelle série affirme sa filiation, bien que l'ère précédente renoue déjà le lien sous l'égide du Dixième Docteur (David Tennant). Voir par exemple *ibid.*, pp. 184 et suivantes.

des règles établies par ses pairs. La nouvelle série ne renie pas son passé, mais peine à l'assumer durant les premières saisons en se recentrant sur le Docteur : le programme doit être le plus accessible possible, vise une large audience *mainstream* plutôt qu'un marché de niche culte. Il est en effet communément admis (mais encore débattu) que l'une des raisons de la suspension de la série classique ait tenue dans sa propension au *fanwanking*, c'est-à-dire, dans l'omniprésence de références obscures à la continuité, destinées aux fans les plus assidu.e.s¹. C'est cette méfiance par rapport aux détails abscons qui motive la déclaration de Davies, lequel met en regard continuité et mythologie, définissant la seconde comme « simple et émotionnelle ».

Hills parachève cette distinction qui m'apparaît déjà révélatrice autant que problématique, en l'assimilant au schéma binaire *mainstream/cult*, dont j'ai déjà relevé dans l'introduction les limites, pointées du doigt par plusieurs universitaires (y compris Hills, plus tard). Hills associe culte et continuité, y ajoutant une réception essentiellement masculine, là où la mythologie serait *mainstream* et associée à un public féminin².

Hills, qui dans le même ouvrage fait preuve d'un esprit déconstructionniste face à une autre distinction binaire aujourd'hui moins évidente (la division entre publics impuissants, producteur.ice.s omnipotent.e.s³), n'est pas ici à prendre au premier degré. Il cherche à montrer que le discours de Davies s'est souvent construit comme étant en opposition (appuyée, parfois chargée d'insultes) au culte, à l'abondance de références absconses défendues bec et ongles par un groupe de fans dont Davies dessine l'obsession paranoïaque sous un jour peu flatteur. Moffat, le successeur de Davies, est de même montré comme quelqu'un de plus inclusif dans ses discours face aux fans, mais recyclant la même opposition fans/producteur.ice.s : les fans ne doivent pas primer sur l'intérêt « général » d'une plus large audience, et le programme, ne pas « sombrer » dans les affres de la continuité pour conserver une mythologie simple et efficace.

J'aimerais ici pousser jusqu'au bout la réflexion de Hills : s'intéressant avant tout au cadre discursif qui entoure la série, il limite, dans son approche, cette déconstruction aux concepts *mainstream/cult* et fans/producteur.ice.s. Dans une perspective narratologique, il suffit pourtant d'un pas de plus pour voir que continuité/mythologie est aussi invalide aujourd'hui que peut l'être *mainstream/cult*, à cause de la forte hybridité des programmes. « Continuité » semble, chez Davies, presque confondue avec « canon », toujours formulée avec en vue un public expert qui sait l'interpréter dans ses moindres détails. De plus, il me

¹ Je laisse aux lecteur.ice.s le soin de traduire le verbe anglais *to wank*. Le terme aurait émergé dans les années 1980. Voir HILLS, *op. cit.*, pp. 58-59.

² Je reviendrai sur cette distinction genrée en III.1

³ *Ibid.*, pp. 54 et suivantes.

semble que Davies, citant des détails des origines du Docteur et de ses ennemis les Cybermen, utilise *continuité* comme on pourrait utiliser « encyclopédie fictionnelle », pour désigner des éléments appartenant au domaine explicite du monde fictionnel, et dont la mention répétée donne à l'ensemble une impression de cohérence. C'est d'abord cette cohérence que vise la notion de continuité.

Pour le dire plus clairement, la continuité n'est rien d'autre que le respect des éléments authentifiés par le canon, dans le but de maintenir la cohérence du monde fictionnel sur le long terme. *Doctor Who* est d'ailleurs, à cet égard, une bien piètre candidate, ou plutôt, elle se joue de sa propre continuité. La série n'hésite pas à se contredire, à se réviser elle-même, dans un jeu de recombinaison narrative parfois difficile à suivre, et qui dure depuis plus de cinquante ans¹. On peut aussi, à la suite des critiques de *The X-Files*, se demander si le « problème » perçu par certain.e.s fans de *Doctor Who* ne serait pas lié à ce manque (perçu) de continuité. Davies me semble faire une erreur en situant continuité et mythologie aux deux extrémités d'un même continuum ; mais ce faisant, il isole deux éléments intéressants.

Le premier, le lien entre continuité et mythologie : dépositaire de l'unité narrative sur le long terme, la mythologie doit faire preuve de cohérence, ou lorsqu'elle sape cette cohérence, doit le faire intentionnellement². Le second élément isolé par Davies concerne la « simplicité » et surtout la composante « émotionnelle » de la mythologie. C'est en cela que la mythologie n'est pas le canon, qu'elle n'est pas réductible à sa dimension encyclopédique : elle génère une tension narrative sur le long terme. J'irai même plus loin que Davies : la mythologie n'est pas seulement vectrice d'émotion, elle est le fondement même d'un sens du *sublime narratif** que des formes longues progressives comme les séries télévisées savent aujourd'hui produire. J'y reviendrai ultérieurement.

1.2.3.5. Mythologie, texture et incomplétudes manifestes

Une autre approche plus frontale de la mythologie est esquissée par Vladimir Lifschutz, qui propose, dans une perspective beaucoup plus théorique, de s'appuyer directement sur le travail de Doležel :

¹ Voir par exemple à ce sujet FAVARD, Florent, « Continuité, canonicité et complétude dans *Doctor Who* », 2014.

² C'est le contre-argument qu'on pourrait opposer aux déçu.e.s de la mythologie de *The X-Files* : n'était-ce pas là le but de la série que de constamment défier la capacité de son public à trouver *la vérité*, quitte à se « saborder » elle-même ? Je me poserai une question similaire en ce qui concerne *Lost*, digne héritière de l'œuvre paranoïaque de Chris Carter.

Nous pourrions proposer une définition de ce qu'est la mythologie [...] en utilisant la conception des mondes fictionnels de Lubomír Doležel. La mythologie d'une série serait ce qui appartient à la texture implicite d'un univers fictionnel et qu'on ne retrouve pas dans les autres fictions. Par exemple, Milo Rambaldi appartient à l'univers fictionnel d'*Alias* et ses inventions sont exclusivement réservées à la texture implicite de la fiction. On ne retrouvera pas Rambaldi dans *Lost* ou *Fringe*. Aussi, la mythologie développe la partie spécifique implicite de l'univers fictionnel en dévoilant, généralement au compte-goutte, ces éléments implicites, faisant ainsi travailler l'imagination des téléspectateurs¹.

La texture, telle que l'a définie Doležel, n'est ni plus ni moins que la forme que prend le texte², et qui au-delà de sa fonction extensionnelle, (référentielle, neutre), possède une richesse intensionnelle propre (une formulation, un style, « une façon de »)³. C'est la fonction intensionnelle qui est la plus importante pour la texture : c'est elle qui donne à la formulation d'un même motif – une micro-structure narrative élémentaire⁴ – son caractère original, inédit, dans chaque texte. Doležel note, à juste titre, qu'un même monde fictionnel peut être « structuré intensionnellement de nombreuses façons différentes⁵ [...] ». ».

Ce que Lifschutz articule dans cette définition peut sembler évident : la mythologie d'une série a tout intérêt à démarquer son monde fictionnel⁶ d'autres mondes fictionnels. Tout récit en général se doit de proposer quelque chose de singulier, si ce n'est par volonté artistique, au moins par respect de la propriété intellectuelle. Mais cette définition est intéressante en ce qu'elle assigne à la mythologie le rôle de passeuse d'informations, lesquelles transitent du domaine implicite du monde fictionnel, au domaine explicite. Lifschutz rejoint en cela ce que dit par exemple Jean-Pierre Esquenazi de la capacité des

¹ LIFSCHUTZ, Vladimir, *Les Séries télévisées : Une Lutte sans fin*, thèse en préparation, dir. BARNIER, Martin, ESQUENAZI, Jean-Pierre, Lyon 2 (la pagination n'était pas définitive à l'heure de l'écriture).

² « *Texture is the exact form of expression, the original wording in which the motif appears in the literary text.* » DOLEŽEL, Lubomír, *Heterocosmica*, 1998, pp. 35-36.

³ Doležel s'appuie notamment sur le travail de Gottlob Frege. On me pardonnera je l'espère de résumer grossièrement les deux concepts, que Doležel lui-même aborde avec prudence et envisage d'abord dans le cadre d'une théorie littéraire. L'auteur explique aussi que, si les deux termes peuvent sembler proches, orthographiquement et théoriquement, l'intension n'est pas l'intention (de la figure auctoriale supposée par l'interprète du récit). Voir DOLEŽEL, *op. cit.*, pp. 135-143.

⁴ Doležel, s'en remettant à Boris Tomachevski pour définir le motif, mentionne par exemple une arrivée, la tombée de la nuit, un meurtre, ... C'est pour conserver intacte la fonction intensionnelle qu'il préconise d'analyser les textes dans leur version originale. C'est pour une raison similaire (conserver le sens) que je cite les dialogues en version originale dans le corps du texte, et que les images visent à rendre, au mieux, la texture de la forme longue audiovisuelle. *Ibid.*, pp. 33-35. Voir aussi l'analyse de l'article « Thématique » de Tomachevski dans BARONI, Raphaël, « Réticence de l'intrigue », 2010.

⁵ « *One and the same fictional world can be structured intensionally in many different ways [...].* » DOLEŽEL, *op. cit.*, p. 141.

⁶ Je préfère conserver l'expression « monde fictionnel ». « Monde » possède, malgré les apparences, plus de souplesse que « univers » : il est, métaphoriquement, aussi « large », et permet, pour des récits de science-fiction dépassant le système solaire, de parler de l'univers en sortant quand il le faut de la théorie des mondes possibles appliquée à la fiction. *Univers* est aussi utilisé pour désigner des choses qui dépassent la seule structure du monde fictionnel : « l'univers » d'un.e auteur.e, qui touche aussi à des thèmes et des personnages récurrents ; l'univers étendu d'une œuvre transmédiatique va aussi au-delà de considérations poétiques pour évoquer, justement, la transmédialicité.

séries télévisées à se densifier au fur et à mesure, en partant de l'incomplétude inhérente aux mondes fictionnels¹ :

Par définition inexistant quand commence la lecture, [les univers fictionnels] sont enrichis progressivement par le développement du texte fictionnel : celui-ci situe l'action et les personnages principaux, laissant les lecteurs imaginer cadres et contextes. L'incomplétude institue ainsi une dynamique où les propositions du texte et l'imagination du lecteur s'ingénient à compléter l'univers fictionnel. Au fur et à mesure de l'avancée du texte et des hypothèses des lecteurs, l'univers fictionnel se remplit ou se « meuble », selon l'expression des logiciens des mondes possibles².

Cette dynamique évoque, et je rejoins ici Esquenazi, la pulsion de complétude qu'Anne Besson isole dans les cycles littéraires³ ; c'est cette dynamique que Lifschutz attribue tout particulièrement, dans les séries, à la mythologie. Au vu des éléments mentionnés précédemment, notamment le lien entre mythologie et arcs narratifs, la définition proposée par Lifschutz n'est qu'une partie de la solution, mais elle éclaire avec justesse la dimension encyclopédique de la mythologie en l'isolant comme une *dynamique*. Contrairement au canon qui authentifie, ou pas, des éléments, la mythologie insiste sur l'implicite, cet entre-deux informationnel, et la *tension* qui résulte du dévoilement progressif du monde fictionnel.

Je dois ici préciser que j'établis une différence entre les incomplétudes inhérentes aux mondes fictionnels, et les incomplétudes du récit (qu'elles soient nécessaires pour éviter les détails inutiles, accidentelles mais aussi stratégiques) telles que les décrit par exemple Raphaël Baroni⁴. En effet, dans le cas de *Lost* par exemple, le récit est lacunaire, joue avec la non-linéarité temporelle pour mieux cacher des informations, mais le monde fictionnel lui-même est aussi truffé de zones implicites (les indices), et de zones zéro (les lacunes)⁵ bien mises en évidence, et que les personnages eux-mêmes relèvent lorsqu'ils tentent, en vain, de résoudre les mystères de l'Île ; ce sont que j'appelle des *incomplétudes manifestes** du monde fictionnel. Par exemple, *Lost* finit par nous montrer le Cœur de l'Île, mais, fiction audiovisuelle privée de narrateur, elle laisse les spectateur.ice.s devant la seule monstration d'une caverne où trône une fontaine, un curieux mécanisme qui canalise une lumière dorée, sans expliciter son fonctionnement. Alors même que le récit comble enfin une incomplétude stratégique au sens de Baroni, le monde fictionnel conserve une *incomplétude manifeste* sur

¹ *Ibid.*, p. 22.

² ESQUENAZI, Jean-Pierre, « Pouvoir des séries télévisées », 2013.

³ BESSON, Anne, *D'Asimov à Tolkien*, 2004, p. 136.

⁴ BARONI, Raphaël, « Incomplétudes stratégiques du discours littéraire et tension dramatique », 2002.

⁵ Je reprends ici le vocabulaire de Doležel : explicite, implicite, zéro. Voir DOLEŽEL, Lubomír, *Heterocosmica*, 1998, p. 182.

laquelle la Mère, Jacob et Desmond ont des avis différents, mais qu'aucun personnage ne semble en mesure d'expliquer (quand toutefois ils s'en préoccupent). Du point de vue narratif, la mythologie de *Lost* dévoile le cœur du mystère, nous le présente sans fard ; du point de vue informationnel, de la description du monde fictionnel, elle garde pourtant intact le secret de l'Île.

Si les *incomplétudes manifestes* se recoupent souvent (mais pas de façon systématique) avec les incomplétudes stratégique du récit, c'est qu'elles relèvent de la même stratégie, générant une tension qui tient ici à la structure du monde plutôt qu'à celle de la séquence narrative. Il y a là un jeu à double niveau, et il apparaît que la mythologie, liée au dévoilement du monde fictionnel et aux arcs narratifs, joue sur les deux tableaux. La mythologie n'intervient pas seulement comme passeuse d'informations : elle est aussi une encyclopédie des possibles narratifs à venir, les désignant parfois en creux, voire les retenant jalousement dans le domaine de l'implicite.

Mais ce n'est là encore qu'une définition partielle et partielle de la mythologie d'une série, comme toutes les analyses et tentatives de définition relevées au sein de ce chapitre. En réalité, la mythologie est une structure fluide, complexe, mais dans le même temps évidente. Avant d'en arriver à sa définition, rassemblons les données collectées pour les confronter à un exemple précis.

1.2.4. Un exemple de mythologie : *Gravity Falls*

Ce dernier détour va permettre d'observer la mythologie dans toute la complexité de son fonctionnement. Je choisis pour ce faire de sortir du corpus principal de cette étude pour employer un exemple beaucoup plus abordable : la série animée américaine *Gravity Falls* (Disney Channel, 2012-présent)¹. D'un format de 22 min, destinée avant tout à un public pré-adolescent, elle n'en comporte pas moins un tissu de références et des ressorts comiques qui interpellent toutes les générations, ce qui explique peut-être son succès critique². Composée

¹ Je n'exposerai pas ici de raisons particulières au traitement d'une série d'animation. Une fois relevé son format et le public visé, elle ne présente pas de différences fondamentales avec des séries en Prise de Vue Réelle, sinon la méthode de l'animation. Je ne souhaite pas ostraciser, comme cela se fait encore dans les études cinématographiques et télévisuelles, les séries d'animation, qui sont des objets tout aussi fascinants que celles en PVR, et qui narrativement, ne présentent pas plus de différences avec les séries du corpus, qu'il n'y a de différences entre les *dramas* (44 min) et les *sitcoms* (22 min) traitées au fil de cette thèse. Les séries d'animation représentent une branche particulière des séries télévisées, et ne sont en aucun cas incompatibles avec cette analyse sous prétexte qu'elles s'adressent à un jeune public.

² Norma Pecora note avec justesse que la « *children's television* » est notable pour « sa dépendance à l'âge comme caractéristique fondamentale », mais esquisse une approche par le genre (fictionnel). Si l'on suit sa typologie, *Gravity Falls* rentre dans la catégorie « action-aventure », bien qu'elle possède de nombreux éléments de comédie. Voir PECORA, Norma, « The Changing face of children's television », 2005.

d'épisodes d'abord relativement indépendants, elle se découvre peu à peu une veine feuilletonnante ; cependant, elle ne fait pas de promesse explicite de dénouement, proposant plutôt un cadre narratif propice à un renouvellement constant.

Une série d'animation mythologique

La série raconte les aventures des jumeaux Dipper (jeune garçon féru de mystères) et Mabel (jeune fille à l'esprit décalé), qui passent l'été chez leur grand-oncle Stan, dans la ville éponyme de Gravity Falls, perdue au milieu de l'Oregon. Stan, arnaqueur professionnel, est le propriétaire du Mystery Shack, un piège à touristes où il expose contrefaçons et monstres fabriqués de toutes pièces. Ses employés, Soos et la jeune Wendy, complètent le casting principal. Dans l'épisode pilote, Dipper découvre un mystérieux journal, portant le chiffre 3 au milieu d'une main à six doigts, et relatant les recherches d'un auteur inconnu sur les nombreux mystères de la petite ville, qui cache un bestiaire de légende, des phénomènes paranormaux et des secrets bien gardés. La formule de la série est ainsi établie : à chaque épisode, Dipper et Mabel enquêtent sur un « monstre de la semaine » à la manière de Mulder et Scully, en commençant par les gnomes de l'épisode pilote.

La série ne possédant à l'heure de l'écriture que deux saisons, dont l'une en cours de diffusion, la recherche universitaire ne s'en est pas encore emparée, et la critique, qui reste généralement à distance de l'animation, s'y est intéressée avec modération. Voici comment la journaliste Denette Wilford décrit la série :

[...] *Gravity Falls* a toujours été différente. Elle offre une riche mythologie et un sens de l'humour différent – devrais-je dire, plus adulte¹ ?

Parmi les « cinq raisons de regarder *Gravity Falls* », le site *TVequals* note, en numéro 3, la mythologie, en expliquant :

Gravity Falls a déjà tissé une vaste mythologie au sein de l'histoire en seulement neuf épisodes. Tout a commencé dans le premier épisode, lorsque Dipper a trouvé un livre plein de secrets sur Gravity Falls. Ce livre se trouve compter au sein d'un ensemble d'au moins trois. En plus des livres, il y a la pièce secrète de l'oncle Stan... et ce ne sont que des parties du mystère à long terme [« *overarching mystery* »].

La série se permet aussi de plus discrets éléments de mythologie, comme la quête de Mabel et Dipper pour découvrir l'identité du fondateur de la ville, et encourage les spectateurs à chercher

¹ WILFORD, Denette, « 'Gravity Falls' Review: The Shack Is Back, And Scarier Than Ever Before », *Huffington Post Canada*, 23 août 2014.

les œufs de Pâques [...]. Regarder la série devient une expérience immersive similaire au visionnage de *Lost* ou *The X-Files*, sur une échelle plus modeste toutefois¹.

On retrouve dans ces descriptions un vocabulaire commun lorsqu'il est question de la mythologie d'une série télévisée : l'idée d'un « *overarching mystery* », d'un mystère qui englobe le récit ; et les *Easter eggs*, les « œufs de Pâques », qui sont des éléments fonctionnant tantôt comme des clins d'œil aux fans les plus assidue.s, tantôt comme de véritables indices cachés qui permettent de combler les lacunes du monde fictionnel et d'anticiper sur le futur du récit. L'accent est mis sur une expérience conçue comme immersive, qui intéressera notamment les fans « médecins légistes » décrits par Jason Mittell. Enfin, on trouve des mots valises comme « *mythology-heavy* », « riche en mythologie », pour indiquer le degré d'importance de la mythologie – sous-entendu, ici, le degré élevé d'interconnexion entre les épisodes. On retrouve aussi, pour *Lost*, la notion de « *mythological download* », utilisée par Damon Lindelof et Carlton Cuse dans le commentaire audio² de l'un des derniers épisodes de la série, *Across the Sea* (S06E15) : l'épisode remonte loin dans le passé de l'Île pour révéler enfin tous ses mystères, dans une dynamique de saturation « explosive » du monde fictionnel, qui contraste avec la rétention d'informations dont avait fait preuve jusque-là la série. « *Mythology-lite* », « pauvre en mythologie », l'opposé de « *mythology-heavy* », est par exemple utilisé pour qualifier *Undercovers* (NBC, 2010), une autre série créée par J. J. Abrams qui n'a pas connu le succès, car ne contenant pas suffisamment de mythologie, selon ses critiques³.

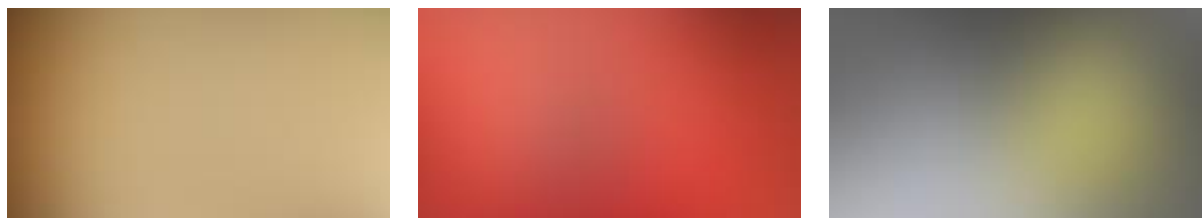
Il y a mythologie dans *Gravity Falls* car, progressivement, apparaît une intrigue macroscopique. La première saison, la plus épisodique des deux, lance peu à peu des questions qui vont structurer le récit. Si le mystérieux journal est d'abord un prétexte à enchaîner des épisodes formulaires, le chiffre 3 qu'il arbore sous-entend l'existence d'au moins deux autres journaux. La scène finale du pilote pose aussi une question sur le long terme : Stan y est vu ouvrir une porte dérobée derrière le distributeur de friandises, et s'y engouffrer après avoir jeté un regard suspicieux alentour. *The Hand that Rocks the Mabel* (S01E04) révèle que l'insupportable Gideon, qui deviendra un adversaire récurrent, possède aussi l'un des journaux, en l'occurrence, le numéro 2. La série joue avec sa continuité : un mystérieux personnage apparaît en arrière-plan dans les trois premiers épisodes ; il s'agit d'un

¹ BOWMAN, Sabienna, « 5 Reasons Why You Should Be Watching Gravity Falls », *TVequals*, 5 septembre 2012.

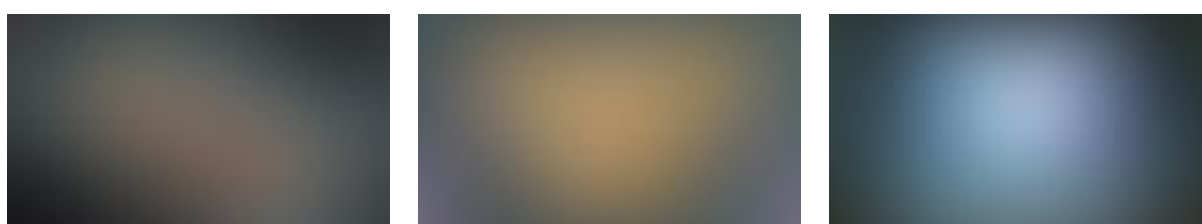
² Le wiki *Lostpedia* propose des transcriptions des commentaires audio disponibles sur les DVD et Blu-Ray ; celui de *Across the Sea* est accessible à l'adresse http://lostpedia.wikia.com/wiki/Across_the_Sea_audio_commentary [accédée le 30 août 2015].

³ « JJ. Abrams Explains Why 'Mythology-Lite' Undercovers Failed », *Serial*, 16 janvier 2011. Voir aussi la section III.3.1.2.

voyageur temporel, Blendin Blandin, autour duquel est centré l'épisode *The Time Traveler's Pig* (S01E09). *Dreamscaperers* (S01E19) introduit le terrible Bill Cipher, un être surnaturel dont l'apparence évoque l'Œil de la Providence. Cependant, son image est déjà visible brièvement à la fin du générique de début de la série, et elle est aussi dissimulée dans de nombreux éléments de décor dans la majorité des épisodes : fenêtres, dos de cartes à jouer, billets, jusque dans l'enseigne du Mystery Shack.



Il s'agit là d'indices proleptiques, c'est-à-dire, des éléments qui peuvent passer inaperçus au premier visionnage, mais anticipent sur la suite du récit. Dans l'épisode final de la saison 1, *Gideon Rises* (S01E20), Gideon tente de s'emparer du Mystery Shack pour trouver ce qu'il croit être le seul autre journal, et découvre que Dipper et Mabel sont en possession du troisième exemplaire. Gideon est finalement arrêté ; Stan subtilise les deux exemplaires et, dans la scène finale, emprunte de nouveau la porte dérobée. On découvre derrière un vaste laboratoire ; Stan, déjà en possession de l'exemplaire numéro un, rassemble les trois journaux pour dévoiler un plan complexe, qui lui sert à activer une mystérieuse machine. « *Here we go* », dit-il avant le générique de fin. La mythologie de la série prend alors le devant de la scène.



De la même façon que *Fringe* manifeste la connexion entre ses épisodes dans le final de la saison 1, *Gravity Falls* fait le lien entre des éléments dispersés du monde fictionnel (les journaux, le laboratoire secret de Stan, et Bill Cipher, qui semble bien connaître le grand-oncle des jumeaux). De plus, chaque épisode présente, dans son générique de fin, un message

codé à déchiffrer. Ces codes utilisent différents procédés de cryptage¹, dont la transcription est facilitée par un site officiel dédié² : cette démarche ludique évoque *Lost* et plus particulièrement *Fringe*, qui fait elle aussi usage, entre les actes d'un épisode, de codes que les fans doivent déchiffrer. Dans *Gravity Falls*, un code revient sans cesse, car il est présent dans l'ultime plan du générique de début (celui, ci-dessus, où figure Bill Cipher) : transcrit, il donne « *Stan is not what he seems* », « Stan n'est pas ce qu'il semble être », un indice proleptique qui résonne, dès l'épisode pilote, avec le laboratoire caché sous le Mystery Shack. *Gravity Falls* fait preuve d'une « feuilletonisation furtive³ », c'est-à-dire que, peu à peu, la série dévoile ses ambitions feuilletonnantes après avoir pris le temps de présenter ses personnages et sa formule/matrice.

Une structure composite

La question autour des véritables intentions de Stan n'en est qu'une parmi d'autres, qui vont nourrir l'*arc narratif composite* de la saison 2. Par « composite », je rappelle que j'entends la présence de plusieurs arcs narratifs mineurs qui fonctionnent ensemble pour former un arc narratif majeur ; vu sous un autre angle, l'arc narratif composite est une *question majeure* alimentée par plusieurs *questions mineures**. Dans le premier épisode de la saison 2, Dipper est d'ailleurs vu en train de rassembler des informations sur les « grands mystères » de la ville : comme Olivia et sa carte des phénomènes inexplicables dans *Fringe*, il tisse des liens entre Bill Cipher, Gideon, Gravity Falls, le Mystery Shack, et l'auteur du journal (les questions soulevées au fil de la série)⁴.

Dans la saison 2 de *Gravity Falls*, les [*questions mineures*]⁵ qui composent la question majeure **[[Que se passe-t-il à Gravity Falls ?]]**⁶ s'organisent ainsi, sans jamais cesser de se répondre et de converger petit à petit :

- [*Auteur*] : Stan rend leur journal à Dipper et Mabel sans rien leur laisser suspecter, se moquant même de la croyance de Dipper en des phénomènes paranormaux. Les jumeaux commencent à s'interroger sur l'identité de l'auteur du journal, lorsqu'ils

¹ Par substitution, notamment le Chiffre de César et le Chiffre de Vigenère. Le détail complet des méthodes à appliquer, et les messages codés de chaque épisode, sont disponibles, sans surprise, sur le wiki dédié à la série, à l'adresse http://gravityfalls.wikia.com/wiki/List_of_cryptograms [accédée le 30 août 2015].

² <http://themysteryofgravityfalls.com> [accédée le 30 août 2015].

³ J'emprunte « *stealth serialized* » au scénariste Damon Lindelof, qui évoque des séries procédurales qui peu à peu s'avèrent feuilletonnantes. Voir BENNETT, Tara, *Showrunners*, 2014, p. 79 ; voir section II.1.3.4.

⁴ Voir, en III.1.2.1, une section consacrée à cet élément récurrent qu'est le *tableau récapitulatif* dans les séries narrativement complexes.

⁵ Dès à présent, et dès que cela sera nécessaire, je noterai, dans le corps de texte, les questions mineures [*en italique entre crochets*], et la question majeure qu'elles composent, **[[en gras entre double-crochets]]**.

⁶ Comme je le disais, *Gravity Falls* ne fait pas de promesse de dénouement explicite, d'où une question assez ouverte propre à l'instauration d'une formule (schéma familial) et d'une matrice (potentiel narratif).

découvrent des informations supplémentaires écrites à l'encre invisible. Ils visitent par exemple un bunker vraisemblablement aménagé par l'auteur dans *Into the Bunker* (S02E02).

- [*Petite ville tranquille*] : jouant sur un cliché maintes fois reformulé, *Gravity Falls* dévoile une société secrète, la *Society of the Blind Eye* (S02E07), qui efface la mémoire des habitant.e.s confronté.e.s aux mystérieux phénomènes de la ville. À cette occasion, le vieux McGucket, personnage récurrent à moitié fou, se révèle être le créateur du pistolet à effacer la mémoire. Il a commencé à l'utiliser sur lui-même près de 30 ans plus tôt, après sa collaboration avec un scientifique pour construire une machine censée aider l'humanité, un projet qui aurait mal tourné.
- [*Machine de Stan*] : Stan continue de travailler sur l'imposante machine cachée dans son laboratoire. Elle provoque des anomalies gravitationnelles : littéralement, la gravité « chute », ce qui rappelle et le titre de la série, et un plan du générique de début où les jumeaux flottent soudain dans les airs. Stan craint pour les retombées potentielles sur les jumeaux, mais reste déterminé.
- [*Gouvernement*] : l'activité de la machine est détectée par une agence gouvernementale, qui n'avait plus vu de tels relevés depuis 30 ans. Les agents Powers et Trigger sont dépêchés sur les lieux dans *Scary-oke* (S02E01), et sont ensuite dissimulés en arrière-plan dans de nombreux épisodes jusqu'au final de mi-saison.

Cette organisation plus rigoureuse des arcs narratifs est due au fait que les saisons de *Gravity Falls* sont divisées en deux par de longues périodes de pause (ce qui explique la diffusion de seulement une saison et demie depuis 2012). Se préparant à un nouveau hiatus, les scénaristes ont décidé de ne pas reproduire le schéma dispersé de la saison 1, et de faire de cette première moitié de saison 2 un chapitre à elle toute seule¹, terminée par un *cliffhanger*, qui bouscule le récit dans une nouvelle direction.

Lectures informationnelle et émotionnelle

Le final de mi-saison, *Not What He Seems* (S02E11) est donc un épisode mythologique, dans lequel Stan est arrêté par le gouvernement ; celui-ci est à la recherche de la machine, qui s'avère être un portail entre les dimensions, lequel pourrait potentiellement détruire la ville (voire l'univers). Dipper, méfiant, comprend que son oncle n'est « pas celui qu'il paraît être » (le titre de l'épisode, mais aussi le code caché dans le générique de début). Lorsque Stan échappe aux agents Powers et Trigger lors d'une nouvelle chute catastrophique de la gravité,

¹ ADAMS, Erik, « 'Gravity Falls' Alex Hirsch on his show's big cliffhanger », *The AV Club*, 11 mars 2015.

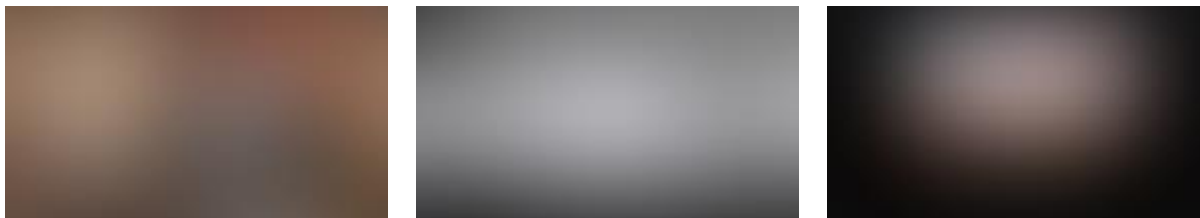
il arrive juste à temps pour voir la machine arriver au bout du compte à rebours entamé au début de l'épisode : le portail est prêt à être activé. Dipper et Mabel sont présents, ainsi que Soos, l'employé fidèle : tous sont confrontés à Stan, questionnant son honnêteté. Lorsque la chute de gravité ravage Gravity Falls, c'est Mabel qui, dans la panique, se retrouve la seule à pouvoir arrêter la machine : Stan cherche à la convaincre que tout ce qu'il a fait jusque-là a été dans l'intérêt de leur famille. Elle choisit de ne pas éteindre la machine, et – *spoiler* – du portail émerge alors un homme à six doigts, que Stan identifie à la fois comme l'auteur des journaux, et comme son frère ; il répond ainsi, au moins partiellement, à [*Auteur*] et [*Machine de Stan*]. Après ce *cliffhanger*, le générique de fin montre deux jeunes garçons sur une balançoire, que l'on identifie sans peine comme étant Stan et son frère dans un lointain passé.

Il s'agit là d'une révélation vers laquelle pointaient de nombreux indices, disséminés depuis le début de la série. Alex Hirsch, son créateur, l'explique ainsi :

Croyez-le ou pas, l'idée que Stan a un frère faisait partie du plan dès le début, et si vous descendez dans les tréfonds de Reddit [site communautaire se vantant d'être la « une de l'internet »], vous risquez d'être surpris par le nombre d'indices pointant vers cette conclusion que nous avons disséminés, même depuis le premier épisode. Des plus évidents comme la plaque d'immatriculation de Stan portant le mauvais nom (vue dans *The Legend Of The Gobblewonker*, S01E02), aux plus métaphoriques comme la balançoire brisée dans l'esprit de Stan (vue dans *Dreamscaperers*, S01E20). Même le titre [du dernier épisode en date, *Not What He Seems*] est une référence au code « *Stan is not what he seems* » caché dans le générique de début dès le premier épisode. Vous vous êtes déjà demandé pourquoi Stan était si choqué par la « mort » de son double de cire dans *Headhunters* [S01E03] ? En tous cas les internautes l'ont fait, et ont été très occupés depuis à rassembler les pièces du puzzle¹ !

Ici, Hirsch mentionne une partie des fans de *Gravity Falls*, les « médecins légistes » mittelliens, qui ont rassemblé des indices *factuels* (plaque d'immatriculation, mais aussi les lunettes que Stan trouve dans la pièce condamnée du Mystery Shack, dans *Carpet Diem* (S01E16)) mais aussi des indices *symboliques*. La balançoire brisée à l'intérieur de l'esprit de Stan dans *Dreamscaperers* (S01E20) évoque ainsi l'absence du frère, absence comblée par la scène post-générique de *Not What He Seems*, dont le code, LAR ZPUHTFTY XWEUPJR GHGZT, une fois transcrit, donne « THE ORIGINAL MYSTERY TWINS ».

¹ *Ibid.*



On trouve en effet quantité de théories établies par les fans de *Gravity Falls*, et Hirsch est conscient qu'une partie de la communauté avait « craqué » les indices laissés au fil des épisodes. L'utilisateur Vailskibum94, qui possède une chaîne Youtube entièrement dédiée à des théories sur *Gravity Falls*, a par exemple rassemblé la majorité de ces indices dans une vidéo de dix minutes¹, publiée le 10 décembre 2014, après la diffusion de *The Love God* (S02E09)². L'usage de l'intelligence collective³ par les fans aurait précipité la révélation de l'existence du frère de Stan⁴. On notera toutefois que cette question est problématisée de façon extrêmement ténue, qui pourra échapper aux interprètes au premier visionnage – aussi je ne la relève pas parmi les questions mineures de la première moitié de saison 2.

Cette révélation a été structurée avec précision, et se trouve être dans la droite ligne de la façon dont Hirsch envisage la narration feuilletonnante :

Les *cliffhangers* sont très excitants, mais on peut aussi en abuser si l'on n'est pas prudent. Le test que j'emploie est le suivant : « Est-ce que l'épisode aurait toujours été satisfaisant en lui-même, sans le *cliffhanger* ? » Si la réponse est oui, le conteur [« *storyteller* »] a gagné le droit à un rebondissement [« *twist* »]. Si la réponse est non, vous faites du *soap opera* – une piste de miettes sans fin, et sans véritable pain⁵.

On retrouve ici le véritable épitomé de la complexité narrative envisagée par Jason Mittell : la narration feuilletonnante ne doit pas laisser de côté l'unité des épisodes. De plus, les mécanismes feuilletonnants doivent mener quelque part plutôt que d'être utilisés pour eux-mêmes. Je ne saurais dire si, dans le discours de Hirsch, la comparaison avec le *soap opera* comporte une dimension légitimante, voire genrée, mais elle a indubitablement une valeur heuristique. Elle discerne d'un côté le *cliffhanger* des *soap-operas*, qui alimente le continuum

¹ « Gravity Falls: Stan's Secret Twin - JUMBO VIDEO », <https://youtu.be/ixvMk6cAfSM> [accédée le 30 août 2015].

² Les deux derniers épisodes de cette mi-saison, *Northwest Mansion Mystery* (S02E10) et *Not What He Seems*, ont été diffusés en février et mars 2015 respectivement.

³ Henry Jenkins a réemployé, dans le domaine des médias et de l'engagement des fans, le concept développé par Pierre Lévy. Il s'agit de la mise en commun des informations via les nouvelles technologies, dont les manifestations utiles pour cette étude sont les wikis et les forums. Voir JENKINS, Henry, *Convergence culture*, 2006 (2008), p. 4.

⁴ Hirsch fait référence au film tourné par Abraham Zapruder le 22 novembre 1963, considéré comme la captation la plus complète de l'assassinat du président John F. Kennedy. ADAMS, *op. cit.*

⁵ *Ibid.*

infini de la narration et participe d'un objet dont « le début peut à peine être entraperçu dans un lointain passé et [qui ne possède] pas de fin en vue¹ » ; de l'autre, le *cliffhanger* comme incarnation de la *péripétéia* distendue, mais souvent annonciatrice d'une fin, d'un *telos* des plus aristotéliens² - quand bien même ce dénouement n'est jamais atteint. Le *twist* de la série feuilletonnante, qui n'entache pas l'intégrité des épisodes, est pour Hirsch une « carotte » narrative qu'il faut « mériter », là où le *twist* qui fonctionne pour lui-même peut rapidement devenir artificiel³.

Quand bien même Hirsch avoue sa passion pour les conspirations, et apprécie que les fans s'engagent dans cette lecture experte de la série, il n'en oublie pas ce que mentionnait déjà Russel T. Davies à propos de *Doctor Who* : la mythologie est aussi émotionnelle. *Gravity Falls* est l'histoire d'un mystère (dont de nombreux éléments, tels le lien entre le démoniaque Bill Cipher et Gravity Falls, restent encore à explorer) ; mais c'est aussi l'histoire d'une famille. Hirsch :

Gravity Falls est une série à propos de mystères et de magie, mais avant tout, c'est une série à propos des personnages. L'arrivée d'un nouveau membre de la famille Pines aura des conséquences dramatiques sur les vies de Dipper, Mabel, Stan, et les autres. C'est excitant de pouvoir enfin révéler cette grande réponse, mais encore plus excitant à mon avis sont les nouveaux mystères qu'elle va dévoiler. Stan a tant sacrifié pour ramener son frère, mais qui est-il au juste ? Pourquoi McGucket était si inquiet ? Comment les enfants sont liés à tout ça ? Que veut vraiment Bill Cipher, et qui est le véritable méchant de Gravity Falls ? Pour les fans de la série, le mystère ne fait que commencer⁴.

En lisant Hirsch, il est fascinant de constater que les veines mélodramatique (trop souvent associée au seul public féminin) et énigmatique (codée comme masculine) se retrouvent inextricablement liées⁵. Ces conceptions genrées sont d'ailleurs transposées et peu à peu remises en question dans la série via l'obsession de Dipper pour les mystères, et l'intérêt de Mabel pour les relations familiales, amicales, romantiques : Dipper se retrouve bientôt au cœur d'une intrigue romantique (il est amoureux de Wendy), et Mabel est un personnage-clé dans l'avancée et la résolution des énigmes de certains épisodes. *Gravity*

¹ ALLEN, Robert, *Speaking about soap-operas*, 1985, p. 14

² Voir section II.2.2.2.

³ Dans le même temps, le cliffhanger est constitutif d'un genre qui se rit, précisément, de toute conception du dénouement, y perdant de fait toute artificialité pour faire partie intégrante de la structure narrative syntagmatique du *soap opera*. Comme l'explique Allen : « Le *soap opera* échange l'investissement dans un ultime *telos* narratif – qui est la principale caractéristique des récits traditionnels – pour une série de "mini-clôtures" qui se chevauchent, qui résolvent une question particulière mais en aucun cas ne font avancer l'histoire vers sa fin. » *Ibid.*, p. 75.

⁴ ADAMS, *op. cit.*.

⁵ Voir section III.2.1.

Falls, si elle entretient comme de nombreuses séries du corpus des communautés de fans orientées tantôt vers ses mystères, tantôt vers ses personnages, ne peut que les rassembler autour d'une mythologie qui combine adroitement les deux. Le mystère de l'identité de l'auteur et les retrouvailles avec le frère forment ses pendants énigmatique et mélodramatique.

C'est dans des scènes comme celle qui conclut *Not What He Seems* que la mythologie révèle son plein potentiel, et donne naissance à ce que j'appelle le *sublime narratif*. J'aurai à réemployer le sublime kantien pour parler de l'esthétique des séries de science-fiction : les sublimes mathématique (l'incommensurable) et dynamique (l'incontrôlable) ont toujours façonné le genre, quel que soit le support¹. Mais ici, c'est un phénomène narratif que je cherche à définir, lié aux œuvres progressives qui densifient leur monde fictionnel et mènent des arcs narratifs à long terme. Dans une scène comme celle qui confronte enfin Stan, sous son vrai visage, à Dipper et Mabel, se combinent l'énigmatique et le mélodramatique, se dénoue une tension narrative subtilement accumulée au bout de plus de 10 heures de matériau narratif, tandis que de nouvelles questions sont soulevées et que le monde fictionnel est reconfiguré de manière dramatique et irréversible. C'est une façon d'écrire le *cliffhanger* qui rappelle *Lost* : la série de Damon Lindelof et Carlton Cuse a toujours fait en sorte d'aménager des *cliffhangers* de fin de saison qui mêlent l'humain au factuel, qui répondent à des questions tout en en amenant de nouvelles, et qui précipitent les publics toujours plus loin dans le terrier – métaphorique – du lapin blanc d'*Alice aux pays des merveilles*². La mythologie de la série est utilisée à son plein potentiel pour relancer l'intrigue et générer de l'émotion, dans un mouvement « superlogique » au sens de Stephen King.

La mythologie d'une série, ce mélange d'arcs narratifs à long terme, d'encyclopédie, de symboles, qui génère continuité, émotion, révélations, est le terrain parfait pour générer des *basculements* comme celui de la mi-saison 2 de *Gravity Falls*, ou des dénouements, comme les épisodes finaux de *Lost*, *Battlestar Galactica* ou *Babylon 5*. Il n'y a qu'une seule raison possible à cela : la « mythologie », cette notion profane sur laquelle les scénaristes ont chacun.e leur point de vue, se trouve être ni plus ni moins que le récit à l'échelle d'une série.

¹ DUFOUR, Éric, *Le Cinéma de science-fiction*, Paris, Armand Colin, 2011, pp. 151-152.

² Une référence assumée par la série dès son épisode pilote.

I.2.5. La mythologie : vers une définition

Une réponse évidente n'implique pas une définition aisée.

Mes premières tentatives pour définir la mythologie d'une série se sont concentrées autour d'une double particularité. Il apparaît évident que la mythologie de chaque série se doit d'être unique, originale, et de caractériser un monde fictionnel. Bien entendu, on pourrait avancer l'idée que toutes les histoires ont déjà été racontées – c'est le propre du postmodernisme – mais les motifs, thèmes, personnages et genres fictionnels sont sans cesse remodelés, revisités, recombinaisonnés. C'est ce que Vladimir Lifschutz relève en parlant de la mythologie comme isolant ce qui rend originale la texture implicite d'une fiction : il s'agit là de variations *paradigmatiques*.

Mais en observant les différentes séries du corpus, de même que les nombreuses façons qu'ont les scénaristes d'employer le terme, il me semble que la mythologie connaît aussi, dans chaque série, des variations *syntagmatiques*, c'est-à-dire que la *structure* d'une mythologie n'est pas forcément semblable à celle d'une autre mythologie. La façon dont *The X-Files* déploie son « modèle concentrique », tente de faire se répondre les plus mythologiques et les plus indépendants de ses épisodes, ne correspond pas à la façon dont *Gravity Falls* – et, j'y viendrai plus tard, *Fringe* – ont d'abord déployé une mythologie *furtive*. *Babylon 5*, qui se comporte comme un cycle littéraire dont la fin est prévue, utilise plutôt une mythologie *totalisante*, tandis que *Lost* se présente comme un jeu, et emploie une mythologie *réflexive* qui met en abyme sa propre narration. Là encore, ces catégories ne sont pas étanches : *Babylon 5*, par exemple, mobilise aussi les aspects furtifs et concentriques de sa mythologie. Mais il existe plusieurs types de mythologie, ou pour le dire plus simplement, *plusieurs façons de mener un récit à long terme dans une série télévisée feuilletonnante contemporaine*. Des procédés qui peuvent se succéder, fonctionner en tandem, voire se parasiter. Il ne s'agit pas de voir les mythologies furtive, concentrique, totalisante, réflexive, comme des absolus, mais comme des directions possibles (parmi d'autres) pour mener le récit sériel.

C'est ici que l'idée du « système sémiologique second¹ » de Barthes peut s'avérer la plus utile pour envisager la mythologie – il faut toutefois sortir ce concept d'un cadre purement sémiologique. De la même façon que le mythe, selon Barthes, compose un signe en utilisant pour signifiant un autre signe déjà établi, une matière « déjà travaillée », la mythologie s'empare des micro-récits que sont les épisodes, et en fait un récit à plus grande échelle. La comparaison peut paraître hâtive ; elle l'est moins quand on écoute les scénaristes, comme Alex Hirsch, qui travaillent chaque épisode en tant que tel (une unité de récit à

¹ BARTHES, Roland, *Mythologies*, 1957 (2014), pp. 218-219.

laquelle il faut donner cohérence) tout en pensant à plus long terme. Chaque épisode visite un même « signifié », un même monde fictionnel, pour proposer un « signifiant » à la structure régulière (en termes de durée, d'agencement des séquences narratives, d'invariants esthétiques, ...). Dans le même temps, scénaristes et sériephiles ont vite perçu, dès les années 1990, le niveau second, macroscopique, du récit sériel, celui dans lequel cette matière première de toute série, l'épisode, forme un ensemble plus vaste. La mythologie n'est rien d'autre que ce que, dans le domaine des cycles littéraires, Anne Besson isole en parlant d'intrigue continue, de pulsion de complétude et d'achèvement¹. Si on la compare au cinéma, la mythologie est l'équivalent de l'effet Kouléchov, ce rapport de dépendance – et souvent, de causalité – que les spectateur.ice.s postulent entre les plans d'un film. Un rapport de causalité qui, combiné à l'organisation chronologique, est aussi l'essence du récit.

Parler de la mythologie d'une série, c'est reconnaître qu'il existe un rapport causal, chronologique, entre les épisodes, et que ceux-ci mis bout-à-bout constituent les séquences d'un ensemble plus vaste, une structure narrative seconde.

La particularité des séries du corpus étudié est que, non contentes d'avoir participé à la formulation et la popularisation du concept de mythologie sous toutes ses variantes, elles ont fait la promesse d'un dénouement. Là où les séries feuilletonnantes contemporaines résistent naturellement à la clôture, *Lost*, *Battlestar Galactica* et *Babylon 5*, parmi d'autres, ont choisi de constituer une mythologie avec une date de péremption. *Gravity Falls* pourrait virtuellement durer indéfiniment, la ville offrant un réservoir de mystères inépuisable qui fait son charme, et celui de la série : elle possède une *intrigue macroscopique ouverte*. *Battlestar Galactica*, prenant en compte le passage du temps et faisant le décompte des survivants encore en vie à chaque épisode, ne pouvait pas se permettre de durer trop longtemps, sous peine de perdre de vue l'intention esthétique qui la caractérise, et les efforts mobilisés par son *intrigue macroscopique téléologique*. Là encore, il est utile de préciser que je ne considère pas les séries faisant la promesse d'un dénouement comme essentiellement « meilleures » que les autres, pas plus qu'elles ne représentent l'avenir de la télévision ; mais elles ont permis de mettre au jour les mécanismes narratifs fondant l'unité du récit sériel, à l'œuvre dans une grande partie de la production actuelle. Preuve en est que cette réflexion sur la « mythologie » aurait été écourtée d'une trentaine de pages si les séries faisant la promesse d'un dénouement n'avaient pas radicalement altéré le paysage télévisuel international.

Mes recherches initiales m'avaient poussé à proposer une définition prenant en compte la variété des points de vue sur la notion de mythologie, et montrant comment ces éléments

¹ BESSON, Anne, *D'Asimov à Tolkien*, 2004.

interconnectés formaient la racine de ce phénomène narratif¹. Il m'apparaît aujourd'hui qu'une telle définition ne faisait que contourner son véritable objet, de même que les aveugles de la fable décrivent chacun une partie de l'éléphant. *La mythologie est le récit à l'échelle de la série*. Si « mythologie » contamine aujourd'hui les séries qui n'appartiennent pas aux genres de l'imaginaire, c'est certainement à la fois parce que toutes les séries mobilisent aujourd'hui des mondes denses, et parce que les scénaristes, critiques et sériephiles ont perçu l'adaptabilité du terme, qui n'a émergé chez *X-Files* et consorts que parce qu'elles ont compté parmi les premières à proposer un monde fictionnel dense dans le cadre de la complexité narrative, et peut-être que leur monde en porte-à-faux a exacerbé la visibilité du phénomène.

Ce qui importe, en réalité, est d'éviter, encore une fois, la stricte analogie entre les définitions du récit adaptées aux formes closes, et la mythologie, qui se trouve être le récit à l'échelle des formes longues, progressives, audiovisuelles, généralement *ouvertes* que sont les séries télévisées – au sens où, contrairement aux formes closes, la mythologie ne respecte pas nécessairement le cadre aristotélicien de l'unité d'action, ne se dirige pas forcément vers un dénouement. Ainsi, une mythologie peut-elle se déployer de plusieurs façons, dont les formes concentriques, réflexives, furtives, totalisantes sont des modalités parmi d'autres. Ce sont ces modalités que la présente étude va maintenant analyser dans le détail, en se focalisant sur les séries qui insistent sur leur unité narrative, à commencer par la plus atypique représentante de ce corpus : *Babylon 5*.

¹ Cette tentative de définition est toujours accessible à l'adresse <https://rasebelune.wordpress.com/2015/01/16/mythologie-series-canon> [accédée le 30 août 2015].

1.3. Babylon 5 : « Light years ahead of anything else on television »

« À des années-lumière de tout ce qui se fait à la télévision. »

Ce slogan, utilisé sur des posters promotionnels pour la saison 4 de *Babylon 5*, possède un fond de vérité. Pendant sa diffusion durant les années 1990, *Babylon 5* a incarné une révolution narrative, économique, technologique encore trop peu étudiée aujourd'hui – notamment par la recherche francophone¹. Reprenant le point de vue de Mittell sur l'évaluation, il ne s'agira pas ici de valoriser *Babylon 5* au détriment de la majeure partie de la production télévisuelle américaine des années 1990, par ailleurs très riche et en constante reconfiguration. Il est en revanche nécessaire de reconnaître que, portée par ses aînées et la complexité narrative grandissante, *Babylon 5* a représenté une percée inédite à la télévision, affirmant un programme esthétique qui évoque trois des quatre critères proposés par Mittell pour analyser *Lost* : unité du texte, investissement des publics et « esthétique opérationnelle » – c'est-à-dire, la démarche réflexive de la série qui se montre comme telle et pousse les spectateur.ice.s à questionner ses mécanismes². Ainsi *Babylon 5* peut être vue comme l'une des précurseuses de toute une tendance des années 2000 au sein des séries des genres de

¹ Rares sont les publications universitaires françaises à analyser, ou même citer dans le détail, les particularités de la série. La raison se trouve peut-être dans la diffusion erratique du programme par la chaîne câblée Canal+. Dans la recherche anglo-saxonne, notamment centrée sur l'histoire des séries des genres de l'imaginaire, *Babylon 5* est considérée comme un passage obligé.

² Le quatrième étant une « esthétique de la surprise », que pratique *Lost* mais dont *Babylon 5* se désintéresse au profit d'une image plus monolithique, qui découle de sa thématique centrale. Mittell emprunte la notion d'esthétique opérationnelle à Neil Harris qui, décrivant les spectacles de P. T. Barnum, explique que la question qui domine chez les spectateur.ice.s n'est pas tant « que va-t-il se passer » que « comment fait-il cela ? ». Voir MITTELL, Jason, « Lost in a great story », 2009 ; MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, pp. 42-43.

l'imaginaire. Mais surtout, elle est celle qui a poussé le plus loin le cœur du programme esthétique réemployé plus tard par *Lost* et *Battlestar Galactica*. *Babylon 5* est en quelque sorte la souche virale de laquelle sont issues de multiples mutations, caractéristiques de la tendance des séries « à promesse de dénouement » des années 2000. Un point d'origine qu'il faut donc analyser dans le détail pour mieux comprendre ses évolutions futures.

Cette exploration de la série me permettra en parallèle d'amorcer la réflexion sur les temporalités de l'objet série, de présenter une mise à jour de la méthode de visualisation des arcs narratifs proposée par Henrik Örnebring, et d'aborder la notion de « narration holographique », qui permet de compléter la description du fonctionnement de la mythologie. *Babylon 5* est le terrain idéal pour commencer à définir l'unité narrative d'une série télévisée, ainsi que les limites de cette unité. Pour amorcer cette réflexion au sein de ce chapitre, on me pardonnera je l'espère de présenter la méthodologie d'analyse de façon itérative et compartimentée, démarche qui sera ensuite réemployée de façon plus organique dans la suite de cette thèse.

Puisqu'il s'agit ici de mener une analyse narratologique détaillée de *Babylon 5*, une présentation de son récit (la façon dont sont racontés les événements fictionnels), de son histoire (l'enchaînement chronologique de ces événements) et de son monde fictionnel (la structure fictionnelle dans laquelle s'inscrivent les événements), s'impose afin de clarifier a priori une discussion qui nécessite une connaissance pointue du programme. Cette analyse sera l'occasion de présenter dans le détail la méthode adaptée d'Henrik Örnebring, qui sert à visualiser l'évolution de la série sur le long terme.

I.3.1. Temporalité et structure du monde fictionnel

I.3.1.1. Temps

L'histoire de *Babylon 5* prend place au XXIII^e siècle et se focalise sur la station diplomatique éponyme, construite par les humains, et qui accueille les ambassadeurs et ambassadrices des grandes civilisations de la galaxie, mais aussi les représentant.e.s de peuples encore minoritaires. La station, monstre de métal en orbite autour d'une planète désertique, à la frontière entre les empires, devient vite le *nexus* d'une guerre d'envergure galactique contre un ancien ennemi, les Ombres (*the Shadows*).

The Gathering, le téléfilm pilote, diffusé en 1993, raconte comment la station est devenue opérationnelle avec l'arrivée – mouvementée – de l'ambassadeur des Vorlons durant l'année 2257 ; les cinq saisons de la série couvrent chacune une année, de 2258 à 2262. Là où la plupart des séries américaines diffusées de septembre à mai font preuve d'un certain

synchronisme avec le calendrier réel de la diffusion (les épisodes de Noël étant diffusés en décembre ou en janvier par exemple), *Babylon 5* a initialement été diffusée en léger décalage. Chaque saison couvre les événements fictionnels de janvier à décembre d'une même année ; or elles ont été diffusées, généralement, entre novembre et octobre (à l'exception de la première saison, de janvier à octobre 1994, et de la cinquième, de janvier à novembre 1998). Le temps de la diffusion initiale et le temps de l'histoire s'avèrent toutefois d'une longueur relativement similaire.

J'ai jusqu'ici conservé un cadre théorique assez souple et général en ce qui concerne les temporalités, pour pouvoir ensuite m'adapter aux emprunts ponctuels à d'autres typologies, ainsi qu'aux particularités des mondes fictionnels dans lesquels le voyage dans le temps est possible. Il est temps de préciser cette distinction. Contrairement aux narrations filmiques (cinéma) et scripturales (littérature) « qui impliquent un écart temporel entre le moment de la création [...] et celui de la réception¹ », les fictions progressives audiovisuelles que sont les séries télévisées s'écrivent en même temps qu'elles sont diffusées, ce qui implique de prendre en compte la diffusion initiale, parfois bouleversée par les aléas de la production. J'ai déjà mentionné, par exemple, les deux segments aux tons distincts, formés par la saison 4 de *Battlestar Galactica*, interrompue par la grève des scénaristes. Si aujourd'hui, il est possible de visionner la série à sa guise, elle porte l'empreinte de cette reconfiguration hâtive.

Les difficultés que Gérard Genette éprouve à cerner les temporalités du roman² ont ici un écho mineur, et je serais tenté de me rapprocher de Christian Metz et de sa « séquence deux fois temporelle³ ». Vladimir Lifschutz propose, dans le cadre d'une analyse des séries télévisées, une conception tripartite de la temporalité : il y aurait selon lui le temps de la production et de la diffusion (une œuvre sérielle mobilise une équipe pendant plusieurs mois, sur plusieurs années) ; le temps de la narration (qui combine la chronologie des événements de l'histoire et leur mise en ordre par le récit, dans une perspective genettienne) ; enfin le temps spectatorial, vécu par les spectateur.ice.s⁴. Lifschutz voit, avec justesse, ces trois temporalités comme le creuset d'une lutte contre le temps, menée par toute série télévisée, une idée que je réemploierai.

Cependant, je ne peux utiliser ce modèle sous sa forme stricte. Considérant la temporalité à l'intérieur du monde fictionnel comme aussi essentielle que celle du récit, je me dois de distinguer les deux. Ainsi, j'utiliserai « temps de l'histoire » pour désigner

¹ BEYLOT, Pierre, *Le Récit audiovisuel*, 2005, p. 151.

² Principalement, le rythme de lecture des interprètes. GENETTE, Gérard, *Discours du récit*, 1972, 1983 (2007), p. 22.

³ Voir notamment, tel que le conseille Genette, METZ, Christian, *Essais sur la signification au cinéma*, Paris, Klincksieck, 1968, p. 27.

⁴ LIFSCHUTZ, Vladimir, *Les Séries télévisées : Une Lutte sans fin*, thèse en préparation, dir. BARNIER, Martin, ESQUENAZI, Jean-Pierre, Lyon 2 (la pagination n'était pas définitive à l'heure de l'écriture).

l'expérience temporelle à l'intérieur du monde fictionnel – d'un point de vue intradiégétique¹, ou « interne », dirait Thomas Pavel. L'auteur, dans *Univers de la fiction*, utilise une « approche interne » pour signifier plus largement qu'il s'isole, au moins temporairement, du monde réel pour s'intéresser pleinement aux objets qui peuplent une fiction :

Les priorités choisies déterminent l'attitude des théoriciens envers l'ontologie de la fiction. S'ils se prévalent d'un point de vue *externe*, en plaçant la fiction dans le cadre plus général d'une théorie de l'être et de la vérité, l'ontologie de référence sera celle de l'univers non fictionnel [le monde réel], les noms des êtres de fiction manqueront d'objet, les propositions qui les contiennent seront fausses ou oiseuses, et le ségrégationnisme métaphysique aura gagné la partie. En revanche, l'approche *interne* évite de comparer les êtres et les propositions de fiction à leurs correspondants non fictionnels (puisque une telle comparaison montre à l'évidence aussi bien la vacuité des noms fictionnels que la fausseté des propositions qui les contiennent), et se donne pour tâche de représenter la fiction telle que ses usagers la conçoivent, une fois qu'ils entrent dans le jeu et perdent de vue le domaine non-fictif².

Pavel utilise une « approche interne » au sein d'un ouvrage focalisé sur la théorie des mondes possibles, là où la présente étude braconne sur plusieurs terrains narratologiques. Je m'éloigne des considérations logiques et ontologiques articulées avec brio par Pavel pour me focaliser sur ce sens large qui me paraît intuitif, empirique et abordable : analyser le monde fictionnel et l'intrigue en les prenant pour « vraies », en quittant le monde réel l'espace de quelques pages (d'analyse) pour mieux apprécier la structure et la dynamique du monde fictionnel.

J'utiliserai « temps du récit » pour le temps figuré par la narration, le récit à proprement parler, les scènes, les épisodes et saisons, ainsi que les déformations et anachronies que le récit peut faire subir au temps de l'histoire. *Babylon 5* raconte ainsi une histoire longue de cinq ans (six ans si l'on compte le téléfilm pilote *The Gathering*), et ce via environ 80 heures de récit, de matériau audiovisuel. J'ajouterai à ces deux catégories deux appendices, le temps de la diffusion initiale – sur sa chaîne de première diffusion – et occasionnellement le temps de la production : les deux sont souvent connectés, comme le montre l'exemple de la saison 4 de *Battlestar Galactica*. Je ne me risquerai guère à parler du temps perçu par les publics : notion subjective par essence, elle peut être mesurée par certains marqueurs, comme les

¹ C'est-à-dire, à l'intérieur de la diégèse. La diégèse est « tout ce qui est censé se passer, selon la fiction que présente le film ; tout ce que cette fiction impliquerait si on la supposait vraie. » (SOURIAU, Étienne, « La Structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie », 1951). Si la notion est équivalente à « monde fictionnel » (quoique souvent utilisée dans une perspective restreinte, notamment par Genette), j'éviterai la confusion en limitant « diégèse » à son usage sous forme d'adjectif, notamment lorsqu'il s'agira de qualifier l'origine d'éléments comme les sons. Voir par exemple ce que dit Genette sur la confusion diégèse/histoire, GENETTE, Gérard, *Discours du récit*, 1972, 1983 (2007), p. 301.

² PAVEL, Thomas, *Univers de la fiction*, 1988, p. 25.

coupures publicitaires de la diffusion initiale¹ ; cependant, la grande variété des modalités de visionnage contemporaines en brouille la lecture². La seule temporalité perçue qui peut être mesurée car suffisamment documentée, est celle vécue par le public qui a suivi la diffusion initiale, et qui a pu faire part de son ressenti sur la base commune de cette diffusion. Éviter de normaliser le temps perçu ne signifie pas qu'il faille ignorer aujourd'hui la capacité des publics à moduler des temps de diffusion différés, en regardant la série a posteriori, en marathon ou à un rythme irrégulier, selon l'envie ; capacité qui peut influencer sur leur perception du temps, et de la cohérence du récit³. Si le rythme des épisodes peut être facilement modulé, on pourrait être tenté de penser que les épisodes eux-mêmes sont visionnés selon deux modalités temporelles : avec ou sans publicité (diffusion télévisée ; téléchargement illégal ou support DVD/Blu-Ray⁴), et toujours à une vitesse constante. À des fins de recherche, j'ai pourtant visionné certaines séries à des vitesses différentes selon les reVISIONNAGES, allant jusqu'à 4x la vitesse de lecture normale. La mainmise sur le temps spectaculaire est aujourd'hui si riche de possibles que je me refuse à le considérer comme un absolu facilement mesurable, et son analyse détaillée n'est pas l'objet de ce travail⁵.

Si j'insiste sur la configuration du temps, c'est parce que là où *Babylon 5* propose un temps de l'histoire d'une durée similaire au temps de la diffusion initiale (une année d'histoire diffusée sur un an), avec une répartition assez synchrone, *Battlestar Galactica* n'a cessé de contracter le temps de l'histoire pour rattraper le temps de la diffusion, quand *Lost* a brouillé les repères entre temps de l'histoire réduit, et bonds temporels de plusieurs années. Le temps a, nous le verrons notamment dans le chapitre II.3, une incidence tout sauf négligeable sur la lecture des séries du corpus.

Mais il est déjà important ici en ce que cette synchronisation temps de l'histoire/temps de la diffusion a permis à *Babylon 5* de mieux marquer ces cinq ans lors de sa diffusion

¹ BEYLOT, *op. cit.*, p. 156.

² Voir par exemple le bilan que dresse Amanda Lotz, arguant qu'on ne peut plus, aujourd'hui, parler de « télévision » au singulier devant les transformations du média et de ses réceptions, au sein du contexte plus large de ce qu'elle nomme « l'ère post-network », qui possède des affinités avec la culture de la convergence dont Henry Jenkins dresse le portrait. LOTZ, Amanda, *The Television Will Be Revolutionized*, 2007 (2014) ; JENKINS, Henry, *Convergence culture*, 2006 (2008).

³ MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 39.

⁴ Je renvoie notamment au chapitre 5 de COMBES, Clément, *La pratique des séries télévisées. Une sociologie de l'activité spectatorielle*, 2013, pp. 273-332. Combes y effectue une synthèse (récente, puisque publiée en 2013) des moyens à disposition des spectateur.ice.s de séries pour « s'approvisionner et conserver des séries », opposant notamment les « logiques de suivi » (de la diffusion initiale) et « logiques de rattrapage ». Au-delà d'un panorama des moyens, le bilan de Combes a l'intérêt de s'interroger sur une dimension particulière du temps spectaculaire, la conservation des séries par les spectateur.ice.s, qu'elles soient sur support légal ou illégal. Il distingue, en pp. 312-324 : la consommation sans conservation, liée principalement à la diffusion initiale de feuillets « immobiles » au sens d'Esquenazi, et au visionnage illégal en *streaming*, mais qu'il relègue un peu vite au seul « plaisir coupable » ; la conservation qui vise un objectif pratique de mise à disposition de l'objet série ; enfin la collection, souvent liée à l'achat des supports physiques légaux, qui fait la fierté de la sériephile (même si elle ne les a pas toutes regardées).

⁵ Je renvoie pour cela au travail de Lifschutz, ou encore à AMES, Melissa (dir.), *Time in TV Narrative*, 2012.

initiale, pour rendre pérnante et sa thmatique, liée à l'écriture de l'Histoire, et les intentions de son crateur – les cinq saisons, les cinq ans promis par Straczynski. Il y a dans *Babylon 5* un sens du droulement du temps qui se retrouve dans une grande partie de la production amricaine, par exemple dans les sries procdures diffusées de septembre à mai, qui soulignent leur synchronisme avec le calendrier du monde réel – et donc, avec le temps effectivement vcu par le public qui suit la premire diffusion. *Babylon 5* se concentre d'autant plus sur ce temps long vcu par les personnages et le public initial, qu'elle y dploie des conflits interstellaires d'une chelle rarement vue à la tlvision¹.

I.3.1.2. Monde

Le monde fictionnel apparait au dpart fractionn entre cinq civilisations. Les humains sont principalement reprsents par la hirarchie militaire qui supervise la station, sous les ordres du commandant Jeffrey Sinclair durant la saison 1, puis du capitaine John Sheridan. Mis à part les tlpathes Lyta Alexander et Talia Winters (laquelle appartient au Psi Corps, une « police de la pense »), les personnages principaux humains sont intgrs dans ce rseau hirarchique, d'une faon qui vogue de nombreuses sries de « science-fiction militariste » contemporaines de *Babylon 5*, telles que *Space : Above and Beyond* (Fox, 1995-1996) et ses soldats d'lites ; *seaQuest DSV* (NBC, 1993-1996) et ses garde-cotes du futur ; et la franchise *Stargate* (Showtime>Sci Fi, 1997-2007, et drites)². Ainsi la commandante en second Susan Ivanova, le mdecin-chef Steven Franklin et le chef de la scurit Michael Garibaldi occupent la moiti du casting principal.

Les Minbaris, reprsents par l'ambassadrice Delenn, sont plus vlués technologiquement que les humains, mais n'en possèdent pas moins une civilisation dont la division ternaire vogue la societ mdivale, avec ses corps religieux, guerriers et ouvriers. Suite à leur premier contact dramatique avec les humains, les Minbaris se sont lancés dans une guerre de deux ans durant laquelle ils sont arrivés aux portes de la Terre, avant de se rendre pour des raisons obscures, lesquelles structurent l'une des grandes questions de la srie et la biographie de Jeffrey Sinclair.

¹ C'tait l'une des intentions de Straczynski : « *What I wanted to show in the first place [was] a big interstellar war on a scale never before attempted on television* » (Introduction à la saison 3, Intgrale *Babylon 5*, DVD (1993-2007 ; Warner Bros. Entertainment, 2009)). On pourrait trouver d'autres exemples (la franchise *Stargate*), mais rares sont les sries à avoir propos une intrigue mlant autant de protagonistes – et par extension, de civilisations, de « camps » – diffrents impliqus dans le mme conflit.

² Mehdi Achouche note que cette tendance est aussi reprsente, dans les annes 1990, par la science-fiction au cinma. *Babylon 5*, *Battlestar Galactica* mais aussi la franchise *Stargate* sont les manifestations tlvisuelles d'un mouvement plus large. Voir ACHOUCHE, Mehdi, « De *Babylon 5* à *Galactica* », 2012, p. 314.

Les Centauris, impérialistes, expansionnistes et égocentriques, dont la civilisation évoque Rome, l'empire napoléonien ou la Russie des tsars, sont représentés par Londo Mollari, figure faustienne tragicomique qui vend son âme aux Ombres avant de chercher une rédemption impossible. Les Centauris sont opposés aux Narns, espèce à l'apparence reptilienne longtemps réduite en esclavage par les premiers, évoquant les revers de la colonisation. L'affrontement entre ces deux peuples nourrit des dissensions meurtrières personnifiées par la relation d'amitié/haine entre Londo Mollari et l'ambassadeur narn, G'Kar.

Les Vorlons, civilisation mystérieuse dont les humains ignorent jusqu'à la constitution physique, sont liés aux Minbaris qui les connaissent et collaborent de façon exceptionnelle avec eux. Si les Minbaris représentent la pointe de l'iceberg que serait le réservoir de questions générées par la chronologie et la structure du monde fictionnel de la série, alors les Vorlons en sont la partie immergée. C'est en répondant à des questions sur leurs origines et leurs ambitions que la série éclaire non seulement les motivations de plusieurs civilisations et personnages en particulier, mais aussi les points nodaux qui précipitent les événements racontés, et les thèmes abordés par le récit au fil des cinq saisons.

Le monde fictionnel de *Babylon 5* possède une structure complexe, hétérogène, qui hésite entre le monde dyadique du mythe, avec ses entités « naturelles » et « surnaturelles » clairement séparées, et le monde hybride du mythe moderne tel que le définit Doležel, avec ses frontières floues et une économie du visible et de l'invisible¹. Si *Babylon 5* appartient au genre de la science-fiction, plus précisément du *space opera* avec ses nombreux systèmes stellaires et civilisations, elle n'en use pas moins de motifs propres à la *fantasy*. Les entités surnaturelles sont ici les Vorlons, les Ombres, et le reste des « *First Ones* », les premières espèces intelligentes de la galaxie, si évoluées que leur technologie, pour paraphraser la troisième loi de l'écrivain Arthur C. Clarke, est « indiscernable de la magie ». Aussi le domaine des Vorlons, dont nul ne revient, est-il analogue à l'Olympe gréco-romaine ou à l'Asgard nordique, voire à l'Eden judéo-chrétien, puisque les Vorlons apparaissent aux autres civilisations sous la forme d'anges lumineux. Le domaine des Ombres, la planète Z'ha'dum, est de même un territoire interdit dans lequel Sheridan frôle la mort à la fin de la saison 3.

La transgression de ces espaces interdits rappelle ainsi la forme du mythe classique, et les envoyé.e.s des Ombres – notamment le surnois Morden – évoquent les démons inférieurs de la Bible ou du Coran. Pourtant, on pourrait avancer l'idée que, non contente de densifier son monde fictionnel, *Babylon 5* lui impose une dynamique, un mouvement qui le fait transiter au fil des saisons du mythe classique au mythe moderne. La saison 4 cristallise cette

¹ DOLEŽEL, Lubomír, *Heterocosmica*, 1998, p. 186 et suivantes.

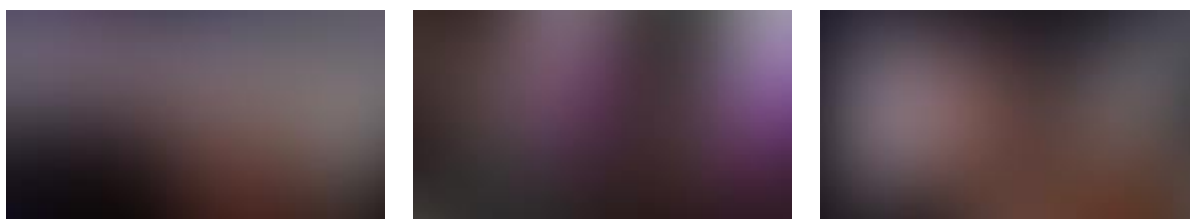
dynamique : les *First Ones*, Vorlons et Ombres compris, descendent de leur piédestal divin et tombent les masques. Publics et personnages découvrent alors des civilisations dont la technologie avancée n'a pas corrigé les élans belliqueux et protectionnistes. Vorlons et Ombres ne pouvant être détruits par les armes conventionnelles de la future Alliance Interstellaire, ils sont finalement sermonnés par le capitaine Sheridan et l'ambassadrice DeLenn dans *Into the Fire* (S04E06) :

SHERIDAN – The Vorlons ask only one question over and over: “who are you?” You [il montre l'Ombre], for you the question is, “what do you want?” I have never heard you answer that question. Who are you? What do you want?

DELENN – You don't know, do you? You've been fighting each other so long, you've forgotten. You've lost your way. So how can you guide us? How can we learn who we are and what we want if you don't even know anymore?

[...]

SHERIDAN – You're as trapped in this cycle as much as we are. But we can't afford it anymore. We don't need it. We don't need you. We've learned how to stand on our own. We'll make mistakes, but they'll be our mistakes, not yours^{vi}.



Babylon 5 évoque le *Seigneur des Anneaux*¹, l'œuvre de Tolkien, qu'elle cite d'ailleurs à plusieurs reprises². La voix de Jeffrey Sinclair, qui rythme le générique de début de la saison 1, explique que les événements racontés se situent « à l'aube du Troisième Âge de l'humanité », évoquant l'aube du Quatrième Âge de la Terre du Milieu :

Et Gandalf dit :

- Voici votre royaume [...]. Le Tiers Âge du monde est terminé, et le nouveau a commencé ; et c'est à vous qu'il appartient d'en ordonner le début [...]. Et toutes les terres que

¹ TOLKIEN, J.R.R., *The Lord of the Rings*, Londres, Allen & Unwin, 1954-1955.

² Le premier des *First Ones* se nomme Lorien ; la Lórien est une forêt de la Terre du Milieu dans *Le Seigneur des Anneaux*. De même, la planète Z'ha'dum, sa cité souterraine et son gouffre sans fond où Sheridan chute pour mieux ressusciter, évoquent Khazad-dûm, les Mines de la Moria, où Gandalf chute, puis renaît. Plus largement, les Minbaris peuvent être comparés aux elfes, les Vorlons et les Ombres aux Valars. Dans *Babylon 5*, un technomage se permet même de citer directement *Le Seigneur des Anneaux* dans *The Geometry of Shadows* (S02E03). Une liste complète des nombreuses similarités et références entre les deux œuvres est disponible sur le site d'un.e fan, à l'adresse <http://www.ruthless.zathras.de/fun/babylon5/b5-lotr.php> [accédée le 30 août 2015].

vous voyez, et celles qui les entourent, seront occupées par les Hommes. Car le temps vient de la Domination des Hommes, et les Parentés Anciennes disparaîtront peu à peu ou s'en iront¹.

Le Seigneur des Anneaux raconte, en l'essence, comment les Hommes prennent possession de la Terre du Milieu pour de bon, après la chute ou le départ des derniers « anges et démons » que sont le maléfique Sauron ou le bienveillant Gandalf. Même les Elfes quittent la Terre du Milieu (les Hobbits Frodo et Sam croisent l'une de leurs processions dès le premier des trois livres, *La Communauté de l'Anneau*). *Le Seigneur des Anneaux* relate ainsi la transition d'un monde mythique classique à un monde moderne. *Babylon 5*, qui n'a jamais caché des accents kafkaïens, va plus loin : non seulement elle inscrit la transition dans la dynamique de son monde fictionnel, mais observe, dans ses saisons 4 et 5, les conséquences de celle-ci. Si les « Dieux » ont quitté la galaxie, ils ont laissé derrière eux leurs technologies et les peuples qu'ils avaient soumis à leur volonté. Pire, la seconde partie de la saison 4 se focalise sur la résolution de la guerre civile terrienne, et la saison 5, sur l'incapacité de l'Alliance Interstellaire à unir tous les peuples de la galaxie dans la foulée de la victoire contre les Ombres. Les vaisseaux de guerre terriens modifiés à partir de la technologie des Ombres, et les agissements des Drakhs, autrefois soumis aux Ombres, précipitent l'hybridité d'un monde où le divin et le profane se diluent l'un dans l'autre. Les frontières entre le visible et l'invisible éclatent : les télépathes deviennent une menace tangible, tandis que les Keepers, ces gardiens parasites contrôlant les actions de leur hôte, sont utilisés par les Drakhs pour corrompre l'empire Centauri. La série insiste sur l'absence de victoire définitive, sur la nécessité de lutter constamment, sous peine de voir l'Histoire se répéter. La prise de responsabilité des « jeunes » civilisations n'est pas une fin en soi, mais signe la montée inexorable de nouveaux défis : elles doivent apprendre à se débrouiller seules, en même temps qu'elles découvrent les secrets des Vorlons et des Ombres. Ces secrets transitent du domaine implicite à l'explicite non seulement pour saturer le monde fictionnel, mais aussi éclairer leurs actions à grande échelle sous un jour nouveau : la dynamique, de l'implicite à l'explicite, prend dans *Babylon 5* la forme d'un passage de relais plutôt que d'être la seule résolution d'une énigme.

La quête épistémologique n'a pas dans *Babylon 5* l'importance qu'elle peut avoir, par exemple, dans *Lost*. La série créée par Straczynski insiste d'abord sur les modalités déontiques et axiologiques qui régissent son monde fictionnel : les normes et conventions

¹ TOLKIEN, J.R.R., *Le Seigneur des Anneaux III, Le Retour du roi*, Éditions Gallimard Jeunesse, coll. « Folio junior », 2000, pp. 396-397.

sociales, tacites ou explicites ; les valeurs partagées ou contestées¹. C'est pourquoi la première saison est consacrée toute entière à la présentation des motivations et coutumes de chaque personnage, de chaque civilisation ; c'est aussi pour cette raison que l'intrigue s'articule autour des décisions prises par chacun.e, à l'échelle de l'épisode comme de la série. Les nœuds de l'intrigue ne sont pas tant impactés par les modalités aléthiques (grossièrement, les lois de la nature) et épistémologiques (l'économie du savoir) que par les prises de positions des personnages et de sociétés toutes entières.

Par exemple, si chaque révélation sur les Vorlons touche d'abord à l'économie des savoirs, c'est toujours dans le but d'influer sur la perception qu'ont d'eux les autres personnages : d'êtres mystérieux, les Vorlons passent ensuite à alliés, jusqu'à ce que de nouveaux éléments ne révèlent leur nature trouble, dictatoriale, et qu'ils ne deviennent des ennemis au même titre que les Ombres durant la saison 4. Le parcours de nombreux personnages est marqué en priorité par ce que Doležel voit comme la triade des marqueurs déontiques : *fall* (la chute suite à la violation d'une norme), *test, predicament* (en anglais dans le texte, une situation inextricable issue d'un conflit interne)². Mais surtout, contrairement à d'autres récits qui, bien entendu, mettent aussi en scène ces modalités déontiques propres à chaque monde fictionnel, les personnages de *Babylon 5* ne cessent de réfléchir à leurs propres actions, leurs prises de position, ne cessent de questionner la portée de leurs décisions, leur impact sur l'Histoire à court, moyen et long terme. C'est ainsi que *Babylon 5* alimente son discours sur l'historicité, l'historiographie, et le devoir de mémoire, au fil de ses cinq saisons ; c'est aussi de cette façon qu'elle devient réflexive, les personnages questionnant régulièrement ce qui aurait pu et ce qui pourrait se passer.

¹ Il est évident que les modalités aléthiques, déontiques, axiologiques et épistémologiques structurent l'immense majorité des mondes fictionnels, mais Doležel, qui emploie cette typologie, ne s'étend guère sur le fait que certains types de modalités puissent être mis en avant (par l'histoire *et* le récit) par rapport à d'autres. DOLEŽEL, *op. cit.*, chapitre V, « Narrative Modalities ».

² *Ibid.*, p. 121.

I.3.2. Visualiser l'intrigue macroscopique : la densité narrative (première partie)

I.3.2.1. La Méthode d'Örnebring

Dans un article publié en 2007¹, Henrik Örnebring propose d'analyser la série *Alias* (ABC, 2001-2006) en produisant des diagrammes pour mieux démontrer la façon dont la « sérialité » (que je préfère nommer les *degrés d'interconnexion entre les épisodes*) s'organise et évolue au fil de ses cinq saisons². J'aurai l'occasion de reparler d'*Alias*, puisque la série sort de la maison de production de J. J. Abrams, Bad Robot – de même que *Lost* et *Fringe*. Elle narre les aventures de l'agente Sydney Bristow ; initialement engagée par le SD-6, une branche secrète de la CIA, elle découvre, au début de la série, que l'organisation est en fait un leurre, contrôlé par un groupuscule aux accents terroristes et complotistes. Elle devient alors un agent double pour la véritable CIA. Le SD-6, qui est démantelé en milieu de saison 2, n'est finalement que la première étape dans le développement d'une intrigue plus étendue, tournant autour des prophéties et inventions du mystérieux Milo Rambaldi (génie du XV^e siècle à mi-chemin entre Léonard de Vinci et Nostradamus). *Alias* est aussi et avant tout une histoire familiale : au père, l'agent double Jack Bristow, et à la mère, la redoutable Irina Derevko, s'ajoutent la figure paternelle/antagoniste de Arvin Sloane, l'ancien chef du SD-6 ; sa fille, la demi-sœur de Sydney, Nadia Santos ; et l'agent Michael Vaughn, avec qui Sydney entretient bientôt une relation romantique.

Örnebring, qui place *Alias* dans la droite ligne de la « *quality TV* » américaine, cherche à mesurer la densité narrative de la série, c'est-à-dire, le nombre d'arcs narratifs à long terme que mobilise chaque épisode. Il ne s'intéresse donc pas aux intrigues microscopiques, bouclées dans le temps d'un épisode, mais à l'intrigue macroscopique de la saison/série. Ce qu'il propose n'est ni plus ni moins que de la rétro-ingénierie : il s'agit de recomposer, à partir du produit fini que sont les épisodes, l'organisation des arcs narratifs telle qu'envisagée par les scénaristes, dont les tableaux blancs des *writing room* sont souvent montrés couverts de post-it et de cartes. Publiée dans un ouvrage dédié à la série *Alias*, sa proposition méthodologique semble n'avoir fait aucun émule³ : elle est pourtant très utile pour quiconque

¹ ÖRNEBRING, Henrik, « The Show Must Go On... and On: Narrative and Seriality in *Alias* », 2007.

² Örnebring n'est bien entendu pas le seul à avoir eu une idée de ce type ; Vanessa Loubet-Poëtte a, par exemple, employé un diagramme à double entrée pour relever les mécanismes narratifs utilisés régulièrement dans la série *Sons of Anarchy* (FX, 2008-2015), dans sa communication « Les Fonctions de l'écrit intime dans la constitution du héros : Jackson Teller, volonté intime et destin tragique », donnée le 26 mars 2015 lors du colloque *Littératures et séries*, à l'Université de Bretagne Sud (Lorient).

³ Lui-même, à ma connaissance, ne la réemploie pas.

cherche à envisager le récit sériel au-delà de l'échelle de l'épisode. Si cette méthode ne suffit pas à définir l'unité narrative, elle offre une « carte du récit¹ » qui dévoile en un clin d'œil l'articulation de ses saisons. Marie-Laure Ryan souligne l'importance des diagrammes dans la description *des* récits, et *du* récit. La démarche d'Örnebring consiste à explorer *un* récit – la série *Alias* ; il reste donc dans les limites de la troisième catégorie des diagrammes narratifs telle que proposée par Ryan². Au fil des pages suivantes, je m'efforcerai d'y apporter des améliorations pour établir une méthodologie de visualisation qui, si elle n'atteint pas la seconde catégorie de Ryan³ (des diagrammes capables de décrire les actions des agents dans le temps, dans *tous* les récits), cherche toutefois à systématiser plusieurs procédés pour rendre la visualisation à la fois applicable à une grande partie des fictions télévisées sérielles, et modulable pour s'accommoder des particularités narratives de chacune. L'intérêt de ces diagrammes se porte principalement sur la dimension temporelle du récit, plutôt que sur ses dimensions spatiales ou mentales⁴. Avant de présenter ces améliorations, il me faut toutefois décrire la démarche analytique intuitive de Örnebring concernant la série *Alias*.

1.3.2.2. Hiérarchie des questions formulées par le récit

Örnebring propose de lister, dans chaque épisode, ce qu'il appelle les « *subplots* ». Je ne peux que supposer qu'il utilise « *subplots* » pour les comparer au « *plot* » général, que l'on pourrait résumer, comme je l'ai fait plus haut, de la façon suivante : Sydney Bristow est une agente de la CIA qui lutte contre des organisations criminelles, et se retrouve malgré elle au cœur du mystère entourant l'œuvre de Milo Rambaldi. Un tel résumé peut être assimilé au *pitch* de la série. Il ne s'agit pas exactement de sa formule : je n'ai mentionné ni le fait que Sydney se déguise très régulièrement, ni la fâcheuse habitude des antagonistes de dissimuler leurs laboratoires/planques dans des boîtes de nuit, deux des points nodaux qui structurent la plupart des épisodes. Il ne s'agit pas non plus de la matrice au sens de Soulez : j'aurais dû, pour cela, parler du questionnement sans cesse renouvelé sur la famille et la responsabilité des anciennes générations sur les nouvelles. Le *plot*, c'est d'abord, dans son acception générale, ce que le *Oxford Dictionary* désigne comme « *the main event [...] presented as an*

¹ Stephen Mamber propose de baptiser « cartographie narrative » (« *narrative mapping* ») l'activité qui consiste à « représenter visuellement des événements [d'un récit] se déroulant au fil du temps ». MAMBER, Stephen, « Narrative Mapping », 2003, p. 145.

² Ryan distingue : les diagrammes explorant les structures « universelles » du récit, dans une perspective atemporelle ; ceux incluant les actions des agents du récit en prenant en compte leur chronologie ; les diagrammes explorant des récits en particulier ; enfin les diagrammes s'intéressant au « discours », à la narration (focalisation, texture, ...). RYAN, Marie-Laure, « Diagramming Narrative », 2007, p. 16.

³ *Ibid.*, p. 16.

⁴ *Ibid.*, p. 19.

interrelated sequence », soit « l'événement principal [...] présenté comme une séquence d'éléments interconnectés ». Le *pitch*, c'est la prémisse de l'histoire distillée sous sa forme la plus concise, voire « en une seule phrase¹ ». *Babylon 5* parle d'une station spatiale du futur qui devient le *nexus* d'une guerre interstellaire. *Lost*, de rescapé.e.s d'un crash d'avion qui se retrouvent sur une île où se déroulent des phénomènes inexplicables. Bien entendu, au sein du *plot* se déploient alors des sous-intrigues, des « *subplots* » en anglais dans le texte, ceux-là même que l'on nomme arcs narratifs pour les séries télévisées : Yves Lavandier définit par exemple la sous-intrigue comme « une action moins importante et moins présente que l'action principale, traitée parallèlement à cette dernière, et qui a – c'est important – une incidence sur l'intrigue principale, donc qui participe indirectement à l'unité de l'action². »

C'est ce que mesure Örnebring, en définissant un *subplot* comme « tout élément de l'histoire présenté par le récit comme un *nœud* appelant un *dénouement*³ ». Une intrigue, ou plutôt une sous-intrigue en l'occurrence. J'insiste sur l'existence de deux niveaux car, contrairement à Örnebring, j'ai tenu, en adaptant sa méthode, à garder en vue l'arc narratif *composite majeur* autant que les arcs narratifs *mineurs* qui le composent, lorsque ce cas se présente. L'arc narratif, nous l'avons vu avec *Gravity Falls*, est une structure qui est d'abord alimentée par une question : d'où l'analogie tissée, d'une part, entre arc narratif majeur (composite ou pas), *plot*, et **[[question majeure⁴]]** ; et d'autre part, entre arc narratif mineur, *subplot*, **[question mineure]**. Je précise que « majeure » implique un niveau d'intrigue, et non des dimensions : une question majeure peut être assez courte à l'échelle de la série, intervenir en plein milieu et pas forcément dès le début, du moment qu'elle est traitée comme une question importante et possède suffisamment d'indépendance⁵.

À cette hiérarchie, j'ajoute les ((*questions intermédiaires*)), qui se manifestent dans au moins deux cas. Il peut s'agir, en premier lieu, d'une question qui s'apparente à une question majeure, mais alimente d'autres questions sans pour autant être mineure. Dans *Battlestar Galactica* par exemple, ((*Laura Roslin, Dying Leader*)) est une question qui est liée à **[[Trouver la Terre]]**, car Roslin est annoncée comme le « Leader Mourant » des Écritures saintes des Colons, celle qui les mènera vers la Terre. Son cancer, qui la tue à petit feu, fait paradoxalement d'elle l'espoir de la Flotte. La question se trouve aussi être liée à **[[État général de la Flotte]]** puisque qu'elle se sert de ce statut de messie pour conserver son poste,

¹ TRUBY, John, *L'Anatomie du scénario*, 2010, p. 22.

² LAVANDIER, Yves, *La Dramaturgie*, 1994, p. 158.

³ Je traduis ainsi « *any element of the story that is framed within the discourse as a conflict moving toward a resolution* » ; notez que « *conflict* » étant trop restrictif, je choisis de le traduire par « nœud » qui a le mérite d'être plus général, et de me rapprocher de la typologie utilisée par Baroni, largement reprise dans le présent travail. ÖRNEBRING, *op. cit.*, p. 12.

⁴ Je rappelle que je reformule ici le terme « *macro-questions* » au sens de CARROLL, Noël, « Narrative Closure », 2007, p. 5.

⁵ Je conviens que juger de « l'importance » d'une question peut s'avérer subjectif.

et qu'elle est régulièrement attaquée sur cet argument religieux. Il s'agit, en l'essence, d'une question qui a sa propre indépendance, mais alimente d'autres questions majeures, s'avérant moins compartimentée.

Le second cas concerne des questions mineures qui se sont émancipées de la question majeure qui les contenait, si cette dernière trouve un dénouement. Il s'agit souvent de possibles narratifs que les scénaristes ont trouvés plus riches que prévu. Une question mineure « émancipée » ne forme pas forcément une question intermédiaire – elle peut devenir une question majeure du récit ; dans le cas de *Babylon 5*, toutefois, ces questions mineures devenues intermédiaires concernent souvent un personnage en particulier, dont l'influence sur d'autres questions est notable.

Cette distinction intermédiaire peut paraître étrange ; elle est, il faut l'avouer, très subjective. Mais elle est nécessaire face à des récits qui se développent de façon organique, et subissent des reconfigurations successives ; elle exprime l'interrelation fluide, modulaire, entre les questions qui structurent une série. Si toutes les questions d'un récit ont tendance à fonctionner les unes en fonction des autres, il s'agit ici d'isoler celles qui semblent les plus fluides, ou se sont émancipées de l'articulation plus rigide entre majeure et mineure, entre *plot* et *subplot*.

Je dois toutefois ajouter aux deux cas théoriques mentionnés plus haut, un troisième cas pratique, toujours lié à la nature progressive du récit : j'isole comme intermédiaires des questions qui ne sont pas majeures (elles ne semblent pas avoir un impact déterminant sur tout ou partie du récit), mais qui ne manifestent aucune connexion ou résonance explicite avec les autres questions. Il s'agit souvent de questions qui auraient pu devenir majeures, ou qui auraient pu interagir avec leurs semblables : des tentatives, de la part des scénaristes, d'amorcer un possible narratif qui n'a jamais trouvé sa place au sein de l'intrigue macroscopique. Certaines questions intermédiaires sont donc des appendices devenus « inutiles » au sein de la séquence narrative, souvent abandonnés pour ne plus jamais être mentionnés. Un exemple parmi d'autres : la première saison de *Fringe* tente d'articuler une intrigue tournant autour de Peter et de ses liens avec la mafia de Boston. On sent bien, durant les premiers épisodes, que les mafieux pourraient représenter une menace, et la question, interagir avec les autres questions du récit. Mais elle n'en aura pas le temps, puisqu'elle disparaît rapidement. La catégorie intermédiaire permet ainsi de relever et distinguer des questions dont les natures sont variées, des plus résonnantes aux plus discrètes, en passant par certaines questions mineures émancipées.

Les règles tacites que j'ai employées pour constituer les diagrammes de l'Annexe 2 sont donc les suivantes, que je formule ici sous forme de questions pratiques :

- *Est-ce une question rattachée à une question d'ordre supérieur ?* Si oui, alors il s'agit d'une question mineure qu'il faut lier à sa majeure. Dans le cas contraire, elle est intermédiaire ou majeure.
- *Est-ce une question qui produit des questions mineures, ou à tout le moins, est-on en droit de supposer qu'elle le fera au vu de son importance à l'échelle du récit ?* Si oui, c'est une question majeure, comme **[[Trouver la Terre]]** pour *Battlestar Galactica* : on se doute qu'elle sera certainement le prétexte à des questions d'ordre inférieur.
- *Si cette question ne produit pas de questions mineures, reste-t-elle toutefois clairement formulée, délimitée, et semble-t-elle d'une grande importance pour la course du récit ?* Si c'est le cas, alors c'est une majeure. Pour *Babylon 5*, j'ai choisi de classer **[[Qui sont les Vorlons ?]]** comme une majeure plutôt qu'une intermédiaire, puisque la question, formulée comme une énigme, reste délimitée et indépendante. De même, **[[Franklin et son addiction]]** est classée comme une majeure qui ne couvre que la saison 4, est clairement délimitée et n'alimente pas d'autres questions de façon flagrante, tout en étant d'une grande importance (le personnage lutte contre son addiction et manque de mourir).
- *La question est-elle fluide, alimentant voire soutenant d'autres questions sans apparaître comme une mineure ?* Si oui, il s'agit d'une intermédiaire.
- Enfin, et c'est là une règle qui permet de trancher sur les cas les plus problématiques : *la question apparaît-elle comme indépendante, sans toutefois être d'une importance capitale pour la course du récit ?* Il s'agira alors d'une intermédiaire, qui ici se traduit par un possible narratif jamais vraiment exploité, une question qui aurait pu devenir majeure, ou alimenter d'autres questions.

Il faut aussi noter que les niveaux majeurs et mineurs peuvent ne pas fonctionner ensemble dans un même épisode, c'est-à-dire qu'une question mineure peut être convoquée sans que la question majeure à laquelle elle est rattachée ne soit mentionnée¹. Ces cas se présentent généralement lorsque la question mineure est suffisamment différente – en termes d'enjeux, de mise en avant, de personnages associés peut-être, pour que, si l'épisode est visionné au hasard par un.e interprète ne connaissant pas la série, la question majeure n'apparaîtra pas prégnante. Un exemple, que je tire de *Battlestar Galactica* : au début de la saison 2, une partie des protagonistes se retrouve sur la planète Kobol, à la recherche du tombeau d'Athéna, lequel renferme un indice vital pour la quête de la Terre, l'une des questions majeures qui structurent la série. Le diagramme de la saison 2 de *Battlestar*

¹ Et inversement, on s'en doutera. Une question majeure peut se manifester sous sa forme la plus « élevée » sans faire référence à ses questions mineures.

Galactica, [Annexe 2 – BATTLESTAR GALACTICA-S02], montre pourtant que, dans les épisodes S02E01 et S02E02, la question mineure que je nomme [*Objectif Kobol*] est manifestée sans que [[**Trouver la Terre**]] ne le soit. Cela signifie que, pour un.e interprète qui prendrait la série en court de route, et aurait ignoré le résumé des épisodes précédents, la question [*Objectif Kobol*] n'apparaît pas comme subordonnée à un objectif d'ordre supérieur pour les personnages.

Certes, aujourd'hui, un.e interprète est souvent familier.e des « normes extrinsèques » (un terme que Mittell emprunte à Bordwell¹), qui évoquent les attentes architextuelles (génériques, notamment), et les schèmes séquentiels² (scripts et matrices évoquant des actions communes et leurs enchaînements attendus, mais souvent subvertis). C'est-à-dire qu'un.e interprète voyant l'épisode S02E01 pour la première fois sans connaître la série pourrait toutefois deviner, au vu de la structure narrative de l'épisode, que [*Objectif Kobol*], qui est une action complexe³, pourrait elle-même être une composante d'une plus vaste action complexe. On retrouve ici la notion de plan-acte de Bertrand Gervais, que Baroni voit comme étant « au cœur de la dynamique narrative, parce que sa nature projective permet de structurer séquentiellement l'intrigue⁴ [...] » (j'aurai l'occasion d'y revenir bientôt). [[**Trouver la Terre**]] est une action complexe, qui n'est pas régie par des normes familières, qui doit être planifiée et connaît plusieurs étapes, chacune problématisée par une question mineure.

Lorsque la majeure et la mineure cohabitent au sein d'un épisode, cela signifie soit que chacune a guidé les actions d'au moins un personnage dans une scène ; soit que la mineure est clairement présentée comme la composante d'une majeure. Dans le S02E03 de *Battlestar Galactica*, les deux cas se présentent simultanément. D'un côté, les personnages parviennent à se débarrasser des Cylons sur Kobol, permettant de faire progresser cette question mineure. De l'autre, à bord du vaisseau Galactica, la présidente manque d'être démise de ses fonctions par le colonel Tigh, qui veut déclarer la loi martiale. Elle parvient à déjouer ses manipulations grâce à l'aide d'autres protagonistes qui voient en elle le Leader Mourant (« *Dying Leader* ») annoncé par les Écritures, qui guidera la Flotte de survivant.e.s vers la Terre. En l'occurrence, ici, la question intermédiaire ((*Laura Roslin, Dying Leader*)), est employée, de même que l'est [[**Trouver la Terre**]], puisque c'est précisément en se justifiant via son statut de Leader

¹ MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 168.

² Voir par exemple BARONI, Raphaël, *La Tension narrative*, 2007, chapitre 5.

³ Il faut atterrir sur la planète, survivre aux Cylons, puis enfin trouver le tombeau en espérant que Starbuck, de son côté, arrive à temps avec la pièce manquante qui doit y être retournée.

⁴ BARONI, Raphaël, *La Tension narrative*, 2007, p. 208.

Mourante que Roslin est parvenue à convaincre une partie des protagonistes de l'importance du Tombeau d'Athéna, sur Kobol¹.

Un dernier point doit être clarifié. Je ne relève que deux niveaux de questions – en plus des questions intermédiaires, qui sont liminaires – en ce qu'il m'apparaît que, si des questions de « troisième niveau » peuvent exister, elles se manifestent au niveau microscopique. [*Objectif Kobol*], question mineure, est je le rappelle une action complexe constituée de plusieurs étapes. Mais la résolution de chacune des étapes occupe, au mieux, deux épisodes consécutifs ; elles sont visibles au niveau *microscopique*, mais leur relevé au niveau macroscopique ne ferait qu'alourdir le diagramme, qui s'intéresse à des structures macroscopiques. Si toutefois cette méthode adaptée d'Örnebring était transposée sur un support interactif, le problème de la surcharge d'informations serait vite réglé² : c'est un objectif possible pour les suites du présent travail.

1.3.2.3. Distinguer les questions formulées et les éléments non problématisés par le récit

Örnebring établit une distinction vitale entre, d'un côté, les *subplots*, et de l'autre, ce qu'il rassemble sous le terme général de *themes*, les thèmes. Si je suis en désaccord sur la terminologie, qui risque de provoquer la confusion avec les thèmes au sens propre, je suis Örnebring dans l'idée (certes, évidente) que certains éléments narratifs ne forment pas de question, ou du moins, pas de question claire.

Une question formulée « clairement » est une question « posée là par l'auteur d'une façon telle que le public visé l'évitera difficilement³ ». On pensera à l'aphorisme proposé par l'écrivain John le Carré, que je traduis ainsi : « "Le chat se coucha dans son panier" n'est pas une histoire. "Le chat se coucha dans le panier du chien" est une histoire⁴. » Les termes employés par le Carré sont inexacts : « le chat se coucha dans son panier » est une histoire : un chat se couche dans son panier, vit donc une succession d'états qu'il provoque lui-même,

¹ La lectrice assidue aura sans doute remarqué que je ne classe pas ((*Laura Roslin, Dying Leader*)) parmi les quatre questions qui me semblent les plus importantes pour le récit. Cela ne signifie pas qu'elle soit anecdotique, mais elle me semble moins prégnante que le quatuor formé par [[**Trouver la Terre**]], [[**État de la Flotte**]], [[**La Guerre contre les Cylons**]] et [[**Identifier les 12 Modèles**]]. ((*Laura Roslin, Dying Leader*)), interagit surtout avec la quête de la Terre, et l'évolution de l'état de la Flotte.

² Marie-Laure Ryan aborde le problème des diagrammes narratifs en conseillant un passage au support interactif, notamment pour les diagrammes centrés sur les séquences organisées temporellement – tel que ceux adaptés de la méthode d'Örnebring. Voir RYAN, Marie-Laure, « Diagramming Narrative », 2007, p. 37.

³ Je traduis, avec une certaine marge, « *They have been planted in a way that makes them practically unavoidable for the intended audience.* » CARROLL, Noël, « Narrative Closure », 2007, p. 4.

⁴ « "The cat sat on the mat" is not a story. "The cat sat on the dog's mat" is a story. » Voir BARBER, Michael, « John le Carré: An Interrogation », *The New York Times*, 25 septembre 1977.

puisqu'il désire se coucher dans son panier. C'est aussi un récit, puisque l'histoire est racontée, sous la forme d'une simple phrase. Mais si les deux phrases possèdent de la narrativité (« ce qui est narratif ») c'est surtout la seconde qui constitue un « ensemble doublement orienté qui implique une forme de conflit¹ » (le chat va-t-il subir les conséquences de son affront envers le chien ?).

« Le chat se coucha dans son panier » correspond aux critères de la définition scalaire du récit par Ryan², jusqu'au point (5) : nous sommes en présence d'un agent individualisé (1), dans un monde situé chronologiquement, qui subit des changements d'états (2), causés par des événements externes puisque le chat n'est pas « naturellement » tombé dans le panier (3) ; il a une vie mentale (quoique différente de celle d'un humain) et l'on présume qu'il réagit « émotionnellement » à ce changement d'état (4) ; l'action est volontaire (5), la chaîne causale mène à une « clôture » (6). En revanche, aussi loin que l'on puisse tordre la définition, cette histoire est anodine, et contrevient au point (7). C'est là qu'apparaît la valeur du conflit anticipé par les interprètes de l'histoire « le chat se coucha dans le panier du chien » ; c'est là que se noue l'intrigue. Si j'ai décrit l'exemple du chat donné par John le Carré, c'est parce que déterminer le moment où se noue une intrigue est une activité éminemment subjective, notamment lorsqu'il s'agit de créer des visualisations³. Le problème, il me semble, est tripartite : un nœud peut se manifester de façon « progressive » au sens de Raphaël Baroni⁴, c'est-à-dire qu'une question est formulée, mais pas de façon clairement localisée ; chaque récit, de par son rythme, sa texture, sa configuration, manifeste les questions à sa façon ; enfin chaque interprète ressent la tension narrative de façon différente. C'est pour cette raison qu'un.e lecteur.ice avisé.e ayant suivi les séries du corpus ne classerait peut-être pas les arcs narratifs comme je l'ai fait. Il s'agit, là encore, d'ouvrir un dialogue plutôt que de verrouiller une unique vision de la structure de chaque série.

Par exemple, Örnebring, différenciant « *themes* » et « *subplots* » en étudiant *Alias*, mentionne la relation entre Sydney, qui découvre la vraie nature du SD-6 dès l'épisode pilote, et son collègue Marcus Dixon, qui comme la plupart des employés du SD-6, pense vraiment travailler pour la CIA et servir son pays :

Sydney et son collègue au SD-6, Marcus Dixon, ne font d'abord pas partie d'un *subplot*, c'est-à-dire qu'il n'y a pas de conflit identifiable menant vers une résolution. Le *theme* (la relation Sydney/Dixon) devient un *subplot* quand Dixon commence à suspecter Sydney d'être un agent

¹ PRINCE, Gerald, « On Narratology », 1995, p. 80.

² Voir introduction, section « qu'est-ce qu'un récit ? ».

³ Marie-Laure Ryan le rappelle, en s'appuyant notamment sur MORETTI, Franco, *Graphs, Maps, Trees: Abstract Models for Literary History*, Verso, 2005. Voir RYAN, Marie-Laure, op. cit., p. 18.

⁴ BARONI, Raphaël, *La Tension narrative*, 2007, p. 53.

double. Le conflit de ce *subplot* se dirige ensuite vers une résolution qui contient la réponse à la question « Dixon va-t-il griller la couverture de Sydney ? » ainsi que « Comment Dixon va-t-il réagir à cette révélation¹ ? »

Örnebring souligne avec justesse que, dans les premiers épisodes de la saison 1, le fait que Dixon puisse suspecter Sydney de travailler contre le SD-6 – et donc, la croire traître à son pays – n’est pas mis en avant. Si les interprètes peuvent pronostiquer l’activation de ce possible narratif, le récit reste muet sur cette éventualité, formule à peine la question dans *Doppelgänger* (S01E05), avant d’exploiter ce possible narratif dans *Mea Culpa* (S01E09). Lorsque Dixon, blessé par balle, se retrouve en danger de mort, Sydney rompt le protocole et contacte la CIA en utilisant son nom de code d’agente double plutôt que celui du SD-6. Dixon, à moitié inconscient, ne se rappellera que plus tard de ce détail.

Si je n’utilise pas « thèmes » comme le fait Örnebring, c’est que la relation entre Sydney et Dixon s’apparente d’abord, non pas à un thème, mais à un cadre relationnel. Dixon fait partie du réseau de personnages avec lesquels la série va jongler. Sa suspicion vis-à-vis de Sydney est un possible narratif parmi d’autres pour le personnage ; mais en l’essence, il est d’abord le collègue de l’agente. Pour aller dans le sens de Örnebring, je ne relève pas ce qui appartient au développement biographique d’un personnage, au développement de son réseau de relations, et n’est pas codé clairement comme un nœud appelant un dénouement (à quelques rares exceptions, que je détaillerai plus loin).

Par exemple, dans *Babylon 5*, le fait que la commandante en second Ivanova ait des capacités télépathiques n’est pas un arc narratif. Ce secret qu’elle ne confie qu’à ses plus proches amis (et que les spectateur.ice.s apprennent très vite) ne forme pas une question mineure, n’appelle pas de dénouement. En revanche, il impacte le développement du personnage, via la révélation progressive de son héritage et de son deuil : sa mère, télépathe refusant d’être embrigadée par le Psi Corps, a été maintenue sous médicaments, dont les effets secondaires l’ont menée au suicide. Les faibles capacités télépathiques d’Ivanova ne sont pas ce qui fait d’elle un personnage d’envergure (sa mémoire infailible et son flegme d’acier lui sont autrement plus utiles). Et lorsqu’elles sont utilisées, ces capacités psychiques ne font pas l’objet d’une question mineure. Il s’agit simplement d’une propriété du personnage. Il en va tout autrement des capacités télépathiques de Lyta Alexander, mystérieusement décuplées par les Vorlons, à un point tel que les interprètes du récit peuvent être poussé.e.s à se demander jusqu’où la porteront ses pouvoirs ; une question qui devient prégnante lorsqu’elle prend sous son aile les télépathes renégats de Byron durant la saison 5, préparant le terrain à la Guerre des Télépathes.

¹ ÖRNEBRING, *op. cit.*, p. 13.

Örnebring dresse donc des tableaux comme celui-ci, qui concerne les saisons 1 et 2 de la série *Alias* :

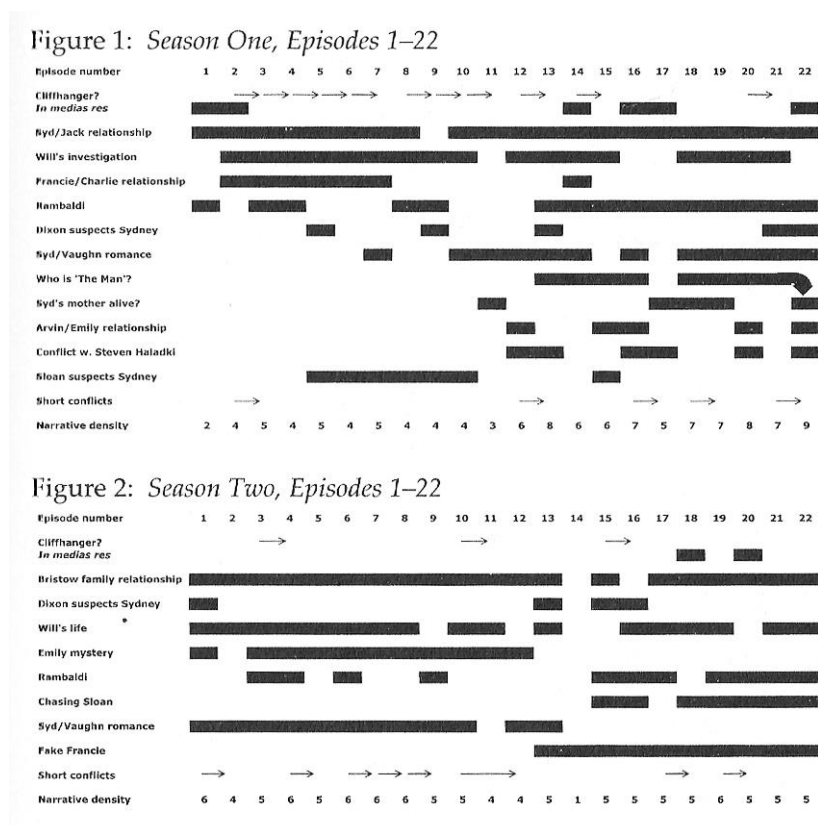


Figure 1

I.3.2.4. Relever les mécanismes narratifs : une meilleure compréhension du récit

On notera, en abscisse, le numéro des épisodes ; en ordonnée, les *subplots* isolés par Örnebring, ainsi que, aux deux premières lignes, les *cliffhangers* et les débuts *in medias res*. Il ménage ainsi, en haut de son tableau, une place pour les *mécanismes narratifs*, dont la visualisation peut s'avérer fort utile. Cependant, si le *cliffhanger* est un élément essentiel des séries feuilletonnantes, les débuts *in medias res* concernent uniquement l'intrigue à l'échelle de l'épisode. Mais surtout, il me semble que Örnebring peine à voir ici une particularité de son objet : si noter l'emplacement des épisodes *in medias res* lui a paru nécessaire, ce n'est pas parce qu'ils sont une composante essentielle des séries feuilletonnantes. À tout le moins, ce sont des marqueurs de la complexité narrative des séries contemporaines, mais *Alias* en use et en abuse plus que de coutume. C'est presque, dans cette série, un point nodal, un élément notable de la formule, que de commencer un épisode par son moment le plus tendu narrativement parlant – son climax – pour revenir 24, 48 heures plus tôt et expliquer comment

Sydney a bien pu se mettre dans cette situation. Preuve en est que Örnebring isole 11 débuts *in medias res* pour les quatre premières saisons de *Alias*, alors que dans *Battlestar Galactica*, j'en ai isolé quatre sur l'intégralité de la série, et absolument aucun dans *Babylon 5*.

Le début *in medias res* est régulièrement utilisé par *Alias*, et donc sa place dans des diagrammes analysant cette série en particulier est justifiée. Mais la section des mécanismes narratifs mérite des adaptations en fonction de chaque série étudiée : par exemple, elle peut lister les flashbacks internes et externes¹ de *How I Met Your Mother*, qui en fait une utilisation systématique, ou bien relever la localisation de chaque épisode dans une des réalités alternatives de *Fringe*. C'est ainsi que, si la section des arcs narratifs suit une méthodologie verrouillée, la section des mécanismes narratifs doit rester souple et s'adapter aux particularités de chaque œuvre, comme je le montrerai dans la suite de cette étude. Dans *Babylon 5*, il est inutile de relever les débuts *in medias res* qui sont inexistant, et les flashbacks, peu nombreux, seront décrits dans l'analyse, mais ne sont guère importants pour visualiser la structure de la série. Il s'agit d'effectuer un choix, certes quelque peu subjectif, en fonction de ce qui sera pertinent pour tracer et visualiser les contours du récit sur le long terme.

Je précise que, dans le relevé, j'ai noté comme *cliffhanger* les fins d'épisode dont l'une des deux dernières scènes² renferme soit un conflit non-résolu, soit une révélation importante. J'ai choisi d'écarter les fins d'épisodes qui, aussi marquantes soient-elles, fonctionnent plutôt comme des chutes efficaces à l'échelle microscopique, sans forcément « appeler » un autre épisode via la narration elle-même (c'est l'intérêt plus général pour tout ce qui fait la série qui poussera alors à vouloir voir l'épisode suivant).

¹ Si l'on reprend la terminologie de Genette, une analepse (une anachronie dirigée vers le passé) ou une prolepse (vers le futur) interne reste dans les limites imposées par le « récit premier » (son début et sa fin). Si elles sont externes, alors elles sortent des limites du récit premier. À la suite de Pierre Beylot par exemple, j'utiliserai les termes anglais « *flashbacks* » et « *flashforwards* » en ce qui concerne les « représentations audiovisuelles » de ces bonds dans le temps, et « analeptique » et « proleptique » pour désigner des phénomènes de moindre ampleur : les allusions, les indices. J'emploierai, de même que le fait Gérard Genette, « objectif » lorsqu'un flashback ou un flashforward émane directement de l'instance narratrice, et « subjectif » pour les représentations audiovisuelles des souvenirs d'un personnage en particulier. Voir par exemple les anachronies décrites dans GENETTE, Gérard, *Discours du récit*, 1972, 1983 (2007), au chapitre « Ordre » ; BEYLOT, Pierre, *Le Récit audiovisuel*, 2005, p. 162.

² On trouve de nombreux épisodes dont l'avant-dernière scène se charge de bousculer le récit, par exemple via une révélation que les personnages principaux ignorent, vaquant gaiement à leurs occupations dans la dernière scène, ignorant la menace qui pèse sur eux.

Örnebring isole, en bas de tableau, un autre mécanisme narratif qu'il appelle les « conflits courts » (« *short conflicts* ») : il s'agit de *subplots* assez courts (deux épisodes ou plus) qui ne se déroulent pas en parallèle les uns des autres, et que la série enchaîne comme des perles. Il me semble que certains *short conflicts* isolés par Örnebring, ceux qui s'étalent sur plus de deux épisodes, sont des *subplots* comme les autres, qui se trouvent simplement être plus indépendants (ils peuvent surtout former des questions mineures ou intermédiaires). D'autres ne sont pas à proprement parler des arcs narratifs, mais plutôt des intrigues réparties sur des double-épisodes, un mécanisme que *Alias*, là encore, utilise fréquemment. Le double-épisode, peu importe le rythme de sa diffusion initiale (diffusé d'affilée dans la même soirée, ou sur deux semaines), reste une unité microscopique, et si une intrigue se trouve être propre à un double-épisode, je ne la compterai pas comme un arc narratif. Pour éviter les « faux-positifs » des doubles-épisodes, je considérerai qu'un arc narratif est « à long terme » - et donc doit être visualisé – à partir du moment où il court sur *au moins trois épisodes, qu'ils soient consécutifs ou pas*.

La méthode de Örnebring contient un autre élément intéressant : dans le tableau de la saison 1, le *subplot* [*Who is 'The Man'?*] se « transforme », via une flèche, en [*Syd's mother alive?*], dans le dernier épisode. Cela correspond au moment où, dans *Almost 30 Years* (S01E22), l'identité du mystérieux « The Man » est révélée : il s'agit de la mère de Sydney, qu'elle croyait morte. Un arc narratif se conclut, une question est *reformulée* : pourquoi et comment Irina Derevko a simulé sa mort pour se retrouver à la tête d'une organisation criminelle ? Une question qui trouvera, progressivement, sa réponse en saison 2. Je réemploierai dans mes relevés la jonction des arcs, lorsqu'une question est reformulée de façon évidente, en véhiculant les mêmes enjeux tout en se présentant sous de nouveaux atours. Cette grille de lecture me permettra de détailler la structure de chaque saison en ayant à disposition une véritable carte des arcs narratifs. Je m'efforcerai de les présenter dans l'ordre dans lequel ils sont proposés par le récit ; pour garder le lien entre les arcs narratifs majeurs et leurs arcs mineurs, j'utiliserai des dégradés de couleur : à chaque question majeure sa couleur, à chaque ensemble de questions mineures son camaïeu¹.

¹ Cela pose toutefois un triple problème quand une série possède beaucoup d'arcs narratifs : l'un est purement subjectif, d'ordre artistique, puisque si les questions mineures sont un camaïeu de leur question majeure, plusieurs camaïeux se mélangent à mesure que les questions sont consignées dans l'ordre où elles apparaissent ; le résultat est parfois loin d'être élégant. Si l'élégance n'est pas un critère déterminant dans la recherche, reste toutefois que la création de visualisations est une compétence qui se nourrit volontiers d'une sensibilité artistique – que je ne prétends pas maîtriser, on en jugera par mes choix colorés. L'autre problème concerne la lisibilité du schéma pour les daltoniens : quand bien même les couleurs ne sont censées être qu'une aide à la lecture (pour

Il me faut enfin relever un élément que j'ai choisi, dans le cadre de ce travail, de ne pas réemployer. L'objectif d'Örnebring est d'étudier la densité narrative d'un point de vue quantitatif : il relève donc, par épisodes, le nombre d'arcs narratifs mobilisés, pour ensuite établir des graphiques montrant la courbe de progression de la densité narrative d'*Alias* (descendante, à mesure que la série devient moins feuilletonnante). J'ai choisi de ne pas reprendre ce procédé, préférant observer la densité narrative d'un point de vue qualitatif. Si la densité est liée, dans une certaine mesure, à la complexité narrative, d'autres mécanismes et propriétés intrinsèques du texte peuvent aussi jouer.

On notera en revanche que la ligne indiquant les dates de diffusion initiale possède des segments colorés : ils permettent d'isoler les périodes de diffusion durant lesquelles les épisodes sont diffusés de façon hebdomadaire, ou presque. Puisqu'il peut arriver que la grille de programme d'une semaine soit modifiée par un événement imprévu, j'ai choisi de séparer les segments colorés à partir du moment où la série n'est pas présente à l'écran deux semaines de suite, ce qui représente en tout, d'un épisode à un autre, une interruption de trois semaines, souvent réfléchi par la chaîne (via des aménagements de *cliffhangers*, notamment)¹.

I.3.3. Structure des saisons : *Babylon 5*

Au-delà d'une description des saisons, je procéderai ici à l'analyse, au cas par cas, de diverses problématiques qui serviront à compléter l'exploration de la méthode de visualisation adaptée d'Örnebring, ainsi qu'à aborder plus avant les notions d'arcs narratifs portant sur des romances, ou encore les notions de *sublime narratif* et d'*élan narratif*.

I.3.3.1. Le téléfilm pilote *The Gathering* (S00E00)

Diffusé le 22 février 1993, *The Gathering*, que je code S00E00, s'affirme comme un téléfilm pilote, lançant énormément de pistes narratives tout en bouclant son intrigue microscopique. Il raconte comment *Babylon 5* est devenue opérationnelle à l'arrivée du dernier des quatre ambassadeur.ice.s, Kosh, le Vorlon. Une arrivée mouvementée, puisque Kosh survit de peu à l'attaque d'un guerrier minbari qui, usant d'une technologie de camouflage, se fait passer pour le commandant Sinclair pour mieux le discréditer. De

repérer les questions), elles peuvent parasiter la lecture dans ce cas précis. Le troisième problème est d'ordre pratique : créer un schéma en couleur impose, pour des publications papier, une impression à un prix plus élevé. C'est pourquoi, je le répète, l'un des prolongements possibles de ce travail pourrait être un passage sur support interactif pour éliminer ou tempérer ces problèmes.

¹ Toutes ces informations sont récapitulées dans le schéma explicatif en [Annexe 2 – Diagramme de base].

nombreux personnages de *The Gathering* sont remplacés au début de la saison 1 : l'officière en second Laurel Takashima quitte son poste pour des raisons troubles au profit d'Ivanova, tandis que le docteur Kyle et la télépathe Lyta Alexander sont remplacés par Franklin et Winters dans des postes similaires : puisqu'ils ont été en contact direct avec Kosh, sur lequel tous deux tentent une procédure médicale dans *The Gathering*, leur départ achève de plonger les Vorlons derrière un voile de mystère, qui sera soulevé lors du retour de Lyta Alexander quelques années plus tard. Les départs justifiés intradiégétiquement sont une marque de fabrique de Straczynski sur laquelle je reviendrai.

The Gathering se charge d'esquisser la structure du monde fictionnel, et les principaux enjeux pour les personnages et leurs civilisations respectives. De façon notable, Londo Mollari, l'ambassadeur des Centauris, mentionne la gloire passée de son peuple, et espère qu'il pourra s'attacher à la montée inexorable des Terriens « comme le font les poissons-pilotes avec les requins ». Les Narns apparaissent initialement comme un peuple plus belliqueux qu'ils ne le seront par la suite, un peuple déjà assoiffé de revanche sur les Centauris.

Le téléfilm présente plusieurs questions non résolues qui feront l'objet d'un long développement au cours de la série. Lorsque l'ambassadeur G'Kar a le malheur de mentionner le Conseil Gris des Minbaris, leur ambassadrice Delenn le menace de le tuer s'il venait à en parler à quiconque. Le mystère entourant la nature des Vorlons est suffisamment mis en avant pour attiser la curiosité des interprètes du récit : l'interdiction d'ouvrir leur combinaison, ou de les scanner télépathiquement, est bafouée par le docteur Kyle et la télépathe Lyta Alexander, dans le but de sauver Kosh ; mais ce qu'ils peuvent alors voir reste montré de façon partielle, comme le rai lumineux qui sort de la combinaison de Kosh quand Kyle parvient à l'ouvrir. Les Vorlons, quant à eux, préfèrent envoyer une armée entière oblitérer la station plutôt que de laisser Kosh aux mains du personnel de Babylon 5.

Sinclair se charge de lancer la question concernant à la fois ce qui lui est arrivé durant la Bataille de la Ligne, et plus largement la raison de la reddition des Minbaris. Ces derniers, durant la guerre Terre/Minbar, se sont rendus au dernier moment alors qu'ils étaient sur le point de vaincre leurs adversaires. Sinclair, en première ligne, se rappelle avoir foncé sur un croiseur minbari en désespoir de cause, puis avoue ne plus se souvenir des 24 heures suivantes, supposant s'être évanoui à cause de l'accélération. À son réveil, la guerre était terminée, sans que personne ne sache pourquoi.

SINCLAIR – We were beaten. We didn't stop them, they stopped themselves. And I wish to hell I knew why^{vii}.

Lorsque Sinclair confronte le Guerrier Minbari responsable de l’empoisonnement de Kosh, et lui demande la raison de ses actions, celui-ci répond seulement : « *There is a hole in your mind*¹. » Sinclair, à la fin du pilote, fait le lien entre sa perte de mémoire à la Bataille de la Ligne et les paroles du guerrier. Lorsqu’il se confie à DeLenn, celle-ci, visiblement troublée, prétend que ce n’est qu’une insulte minbarie. Quand il lui demande si elle cache des informations sur ce qui lui est arrivé, elle répond de façon cryptique :

DELENN – Commander, I would never tell you anything that was not in your best interest.

SINCLAIR – Well, we’ll talk about this again one of these days^{viii}.

Trois questions sont lancées de façon claire : ((*Que s’est-il passé à la Bataille de la Ligne ?*)), ((*Qu’est-ce que le Conseil Gris ?*)) et **[[Qui sont les Vorlons ?]]**. Je classe les deux premières comme des questions intermédiaires puisqu’aucune n’apparaît, à ce point du récit global de la série, comme majeure ou mineure. Plus exactement, la question majeure est vague, puisque les deux questions fonctionnent en tandem : c’est à elles deux qu’elles forment la question majeure, qui se trouve définie en creux et pourrait être formulée ainsi : « Que manigancent les Minbaris² ? ».

Le statut que j’accorde aux questions dérive fatalement d’une lecture régressive : ayant vu l’intégralité de la série, je sais comment ces arcs vont se rejoindre ou fonctionner indépendamment. Lorsqu’un tel travail est effectué alors que la série est en cours de diffusion, il est parfois difficile de trancher entre questions mineures, intermédiaires et majeures ; les relevés initiaux doivent donc s’adapter « en temps réel » à l’avancée du récit, ce qui peut mener à des reconfigurations drastiques³. Il faut aussi noter que ce travail a été effectué sur la version originale de *The Gathering*, et non sur la version retravaillée pour une diffusion ultérieure sur la chaîne TNT, qui comporte notamment des plans supplémentaires dans lesquels Kosh reconnaît déjà, en Sinclair, la figure sacrée des Minbaris qu’est Valen, appuyant encore l’intérêt de **[[Qui sont les Vorlons ?]]**. Cet ajout anticipe sur une question qui n’est jamais formulée clairement dans la série (telle qu’elle a été diffusée initialement). Il s’agit plutôt d’un indice proleptique qui annonce un *twist*, lorsque Sinclair remonte le temps et devient Valen, le leader des Minbaris durant la précédente Guerre des Ombres, un millénaire plus tôt, dans *War Without End, Part 2* (S03E17).

¹ Littéralement, « Il y a un trou [ou un vide] dans votre esprit ».

² En réalité, durant la saison 3, on découvre qu’elles alimentaient aussi, d’une certaine façon, la question intermédiaire portant sur la disparition de la station Babylon 4.

³ Je ne cacherai pas que la méthode implique des retours en arrière, pour ajouter, reconfigurer ou effacer des arcs. Il y a dans cette démarche un équilibre à trouver entre la lecture progressive et la lecture régressive. Certaines séries possèdent une structure évidente ; d’autres s’avèrent presque illisibles. Au minimum deux visionnages sont nécessaires pour perfectionner chaque relevé.

J'ai toutefois noté, pour *The Gathering*, une quatrième question, celle qui concerne la disparition de Babylon 4 :

LYTA – One last thing, commander. Why is it called Babylon 5?

SINCLAIR – Babylons 1, 2 and 3 were sabotaged and destroyed. Number 4 vanished without a trace 24 hours after becoming operational. To this day, no one knows what happened to it.

LYTA – Swell^{ix}.

Ici, ce n'est pas vraiment le récit qui cache des informations : il vient tout juste de débiter. Ce qui est pointé du doigt par les personnages est ce que je distingue comme étant une *incomplétude manifeste* du monde fictionnel, qui attire l'attention des personnages, et par ce biais, des interprètes du récit. Mais il est encore impossible de savoir quelle importance va avoir cette question, problématisée de façon furtive (c'est un cas rare dans le corpus) au détour d'un dialogue¹. ((*Le mystère de Babylon 4*)), qui impactera plus tard la Guerre des Ombres mais aussi l'énigme des Vorlons, n'a pas encore été élucidé quand débute le récit, au même titre que la soudaine reddition des Minbaris.

I.3.3.2. Saison 1 (*Signs and Portents*) : usages effectif et furtif des arcs narratifs

Chaque saison de *Babylon 5* porte un titre, chose rare à la télévision, et j'ai déjà mentionné celui de cette première saison : « *Signs and Portents* » (« *Symboles et présages* »). Elle fait suite au téléfilm pilote diffusé un an plus tôt, et possède une structure assez clairsemée, que les diagrammes en Annexe 2 rendent manifeste. Composée d'épisodes relativement indépendants, presque exempte de *cliffhangers*, elle déploie d'abord sa mythologie de manière furtive, prenant le temps d'introduire chaque personnage et civilisation pour leur donner suffisamment d'exposition. Cette première saison correspond à l'« introduction » de l'histoire, que Straczynski distingue de « *rising action* » (saison 2), « *complication* » (saison 3), « *climax* » (saison 4) et « *denouement* » (saison 5), lorsqu'il explique suivre la structure d'un roman². Je cite ici Straczynski comme principale instance

¹ Elle est donc notée en [Annexe 2 – BABYLON 5-S01] avec un rond contenant un nœud noté >. C'est-à-dire que comparé au dialogue de Sinclair mentionnant la Bataille de la Ligne, dans lequel on sent un mystère qui hante le personnage, la disparition de Babylon 4 est intrigante mais évoquée en passant, ne motivant pas plus qu'une expression sarcastique de la part de Lyta.

² Voir par exemple le commentaire audio de *Signs and Portents* (S01E13), Intégrale *Babylon 5*, DVD (1993-2007 ; Warner Bros. Entertainment, 2009). Voir aussi la section II.2.2.3.

auctoriale puisque, non content d'avoir créé la série, il a signé 90 de ses 110 épisodes¹ et occupe le poste de *executive producer*. Rappelons, à la suite de Richard Saint-Gelais, que :

Quelle que soit [...] l'ampleur de son implication, la mainmise du « créateur » sur l'ensemble demeure au mieux partielle, compte tenu des innombrables décisions qu'implique le tournage télévisuel ou cinématographique² [...].

Et de même que, comme l'explique Pierre Beylot :

[...] l'appropriation auctoriale des productions cinématographiques et télévisuelles se répartit entre deux lieux énonciatifs occupés par deux figures symboliques, celle de l'institution et celle de l'auteur – avec parfois des zones de recouvrement entre ces deux sphères comme dans le cas du producteur exécutif [« *executive producer* » tel que je le nomme dans le présent travail] des séries américaines³.

C'est durant la saison 1 que Straczynski écrit le moins, prenant peu à peu le contrôle de l'écriture de la série au fur et à mesure qu'il gagne la confiance de Warner Bros, qui produit et distribue *Babylon 5*.

Dans le diagramme [Annexe 2 – BABYLON 5-S01], on retrouve, dans l'ordre, les questions suivantes, le symbole > marquant leur première formulation (le nœud) :

- **[[Qui sont les Vorlons ?]]**
- ((*Le mystère Babylon 4*))
- ((*Qu'est-ce que le Conseil Gris ?*)), une question à la dimension d'abord encyclopédique, à laquelle la série répond petit à petit, dévoilant qu'il s'agit du cœur du gouvernement minbari, et révélant partiellement, dans *Babylon Squared* (S01E20), sa composition. Delenn en est l'une des neuf représentant.e.s, et se voit proposer la place de leader, qu'elle refuse, préférant faire confiance à la prophétie de la figure sacrée qu'est Valen. Les humains étant selon ses propres mots, destinés à de grandes choses, Delenn considère qu'il est de son devoir de continuer à les observer. Je considère ainsi cette question close, dénouée (marquée par < sur le diagramme⁴). Les

¹ Sur les 22 épisodes de la saison 1, Straczynski en a signé 12 ; en saison 2, il en signe 15 sur 22. Je compte au total 90 scénarios écrits par Straczynski, en isolant ceux signés par d'autres scénaristes (dont celui par Neil Gaiman, S05E08), et les deux épisodes que Straczynski a écrit en collaboration avec Harlan Ellison (S05E04, S05E20).

² SAINT-GELAIS, Richard, *Fictions transfuges*, 2011, p. 388.

³ BEYLOT, Pierre, *Le Récit audiovisuel*, 2005, pp. 84-85, d'ailleurs cité dans SAINT-GELAIS, *op. cit.*, pp. 388-389.

⁴ Toutes les questions des diagrammes commencent par un nœud noté >. Cependant, les questions d'une série peuvent très bien ne jamais trouver de dénouement, que la série soit annulée, ou une question abandonnée. L'absence du symbole < indique donc une question non résolue.

interprètes savent dès le S01E20 qui manipule Sinclair : le gouvernement minbari en personne. Tout le mystère qui entourait le Conseil Gris, manifesté par les menaces de mort proférées par Delenn à l'encontre de G'Kar dans *The Gathering*, et l'interdiction de mentionner son rang qu'elle renouvelle auprès de son assistant Lennier dans *The Parliament of Dreams* (S01E05), tout cela s'évapore une fois que les interprètes ont toutes les clés en main, et que le Conseil Gris passe d'énigme à composante connue du monde fictionnel. Ainsi, cette question intermédiaire laisse le champ libre à celle avec laquelle elle fonctionnait en tandem, et donne même des indices supplémentaires sur ce qui ferait de Sinclair un être spécial pour les Minbaris.

- ((*Que s'est-il passé à la Bataille de la Ligne ?*)) possède aussi une dimension encyclopédique puisque c'est une question intermédiaire qui va d'abord motiver la curiosité des interprètes, l'envie d'établir un diagnostic sur des événements passés. Très vite, Sinclair découvre ce qui s'est passé dans *And the Sky Full of Stars* (S01E08). Enlevé par des hommes le soupçonnant d'être un traître à la Terre, il est soumis à un procédé qui ramène en lui le souvenir de la Bataille de la Ligne : il se rappelle avoir été capturé par les Minbaris, et reconnaît Delenn parmi eux. Il ne révèle pas ce qu'il sait à l'ambassadrice. La question n'en reste pas moins d'actualité, puisqu'il ne sait toujours pas *pourquoi* les Minbaris l'ont capturé, ni la raison de leur reddition. Il n'est guère plus avancé lorsqu'il découvre, grâce à l'aide du chef de sécurité Garibaldi, que les Minbaris ont insisté pour qu'il soit en tête de liste au poste de commandant de Babylon 5 (*Signs and Portents*, S01E13).
- **[[Earthforce : la montée des périls]]** concerne un arc plus diffus, qui est d'abord énoncé sous une forme purement informationnelle : par exemple, dans *Infection* (S01E04), le docteur Franklin mentionne la montée de groupes anti-aliens sur Terre. L'arc narratif majeur émerge lorsque l'un de ces groupes, *Homeguard*, mène deux attaques successives sur Babylon 5 (S01E07, S01E11), et dévoile ses intentions à plus grande échelle (tuer et chasser les représentant.e.s aliens). La « montée des périls », une expression qui là encore tient de ma propre lecture rétrospective du récit, se manifeste aussi via les intentions de plus en plus belliqueuses et isolationnistes du nouveau gouvernement terrien, malgré les efforts du président Santiago, élu dans le S01E01. On notera par exemple, dans *Eyes* (S01E16), l'alliance inattendue des militaires de Earthforce et du Psi Corps, alors que la législation interdisait jusque-là la présence de télépathes pour des investigations comme celle menée par le colonel Ari Ben Zayn. Les mouvements indépendantistes des colonies, notamment sur Mars, motivent ces chasses aux sorcières, qui inquiètent peu à peu les personnages principaux. L'arc culmine dans le final de la saison avec l'assassinat du président

Santiago, et la prise de pouvoir de son vice-président, Clark. Dans *Chrysalis* (S01E22) apparaît d'ailleurs une question mineure : Garibaldi est blessé par les conspirateurs qu'il a identifiés, donnant naissance à [*Garibaldi attaqué*].

- **[[Conflit latent Narns/Centauris]]** désigne les escarmouches auxquels se livrent les deux ennemis de toujours, cristallisées par l'animosité entre les ambassadeurs G'Kar et Londo Mollari. Plusieurs épisodes nous rappellent que les deux peuples mènent des négociations tendues, pour calmer l'affront représenté par l'invasion d'un avant-poste centauri par les Narns, dans *Midnight on the Firing Line* (S01E01). Si G'Kar est initialement présenté comme le plus belliqueux des deux, l'alliance de Londo aux Ombres va précipiter un conflit ouvert en faveur des Centauris, là encore, dans l'épisode final, *Chrysalis* (S01E22).
- **[[Les Ombres]]** désigne, pour terminer, la lente et sournoise manipulation des Ombres, centrée sur Londo Mollari, mais impactant plus généralement toutes les civilisations.

J'apporte ici ce qui me semble être une amélioration à la méthode de Örnebring : si tous les épisodes marqués par un symbole emploient les arcs narratifs cités, je distingue deux degrés d'usage : un rectangle¹ va marquer l'emploi *effectif** d'un arc, du moment qu'il influe sur les actions d'au moins un personnage dans au moins une scène de l'épisode. Les ronds désignent un emploi *furtif**, qui sert principalement à rappeler aux interprètes l'existence de cet arc. Il s'agit souvent d'éléments de dialogues, comme lorsque, dans *Deathwalker* (S01E09), la criminelle Jha'Dur dit à Sinclair : « *They say you have a hole in your mind* ». Les interprètes les plus assidue.s reconnaîtront ici les paroles du guerrier Minbari dans *The Gathering*, liées à la perte de mémoire de Sinclair durant la Bataille de la Ligne. Mais Sinclair ne relève pas, et l'épisode ne s'intéresse pas outre mesure à sa perte de mémoire : il s'agit simplement de rafraîchir la mémoire... des interprètes ; de montrer que le récit possède une forte continuité. La distinction entre emploi effectif et emploi furtif d'un arc est, dans une certaine mesure, subjective, mais elle permet de mieux isoler les moments où les arcs servent l'épisode, de ceux où ils sont simplement cités sans avoir une véritable influence. Je cite ainsi certains nœuds comme furtifs plutôt qu'effectifs (le symbole > dans un rond) pour manifester, non pas une fonction de rappel, mais l'aspect progressif (au sens de Baroni) de certains nœuds, qui se manifestent de façon furtive.

¹ J'utilise le rectangle puisque ces relevés ont été initialement créés dans un tableur. La largeur des colonnes comparée à l'épaisseur des lignes donne un rectangle, qui se distingue mieux des ronds que ne l'aurait fait un carré. Ces considérations graphiques visent à faciliter la lecture immédiate du diagramme.

Cette première saison de *Babylon 5* se charge de poser les cartes sur la table, sans forcément proposer le contexte qui permet de les interpréter¹. Au-delà des plus évidentes, tels le mystère minbari ou la montée des périls sur Terre, il est impossible de cataloguer avec cette méthode les diverses anticipations auxquelles se livre la série, anticipations qui ne constituent pas des arcs à proprement parler. Là où *Lost* et *Battlestar Galactica* possèdent des structures complexes mais lisibles, *Babylon 5*, prévue à l'avance, se permet d'utiliser des scènes en apparences anodines, à l'intrigue restreinte à un seul épisode, pour ensuite les faire se développer sur le long terme, parfois avec plusieurs saisons d'écart. Dès *Midnight on the Firing Line* (S01E01), les élections présidentielles terriennes sont mentionnées, et Ivanova confie ne pas vouloir voter pour Santiago car elle n'apprécie pas son vice-président, Clark ; Londo évoque déjà le rêve récurrent dans lequel lui et G'Kar s'entretiennent, rêve qu'il considère prophétique. Ces deux scènes sont prémonitoires : l'avis d'Ivanova sur Clark est un indice proleptique puisque, corrompu par les Ombres, il s'avère responsable de l'assassinat du président Santiago, et plus tard de crimes de guerre d'une atrocité sans nom. Quant au rêve de Londo, il s'agit, j'y reviendrai ultérieurement, d'un possible narratif qui sera actualisé.

Petit à petit, la saison essaime d'autres éléments-clés au sein d'épisodes largement indépendants, qui visent à présenter la vaste galerie de personnages principaux, mais aussi les us et coutumes des différentes civilisations de la galaxie. Loin du pur effet d'accumulation, ces informations, répétées tout au long de la série, servent à mieux comprendre les conflits internes, biographiques, politiques et culturels, qui vont bientôt miner les efforts des protagonistes. *Mind War* (S01E06) introduit le Psi Corps, la police de la pensée ; les mouvements isolationnistes et xénophobes terriens sont suggérés dans *Infection* (S01E04) et présentés dans *The War Prayer* (S01E07) ; la « souplesse » progressiste, en matière d'immigration, du président Santiago, nouvellement élu, l'oppose à ces mouvements, notamment *Homeguard*, dans *Survivors* (S01E11).

L'intrigue à long terme prend racine dans un épisode pivot au cœur de la saison, un épisode qui partage avec elle son titre : *Signs and Portents* (S01E13) voit entrer en résonance plusieurs arcs narratifs jusque-là isolés. L'étrange Morden (Ed Wasser) arrive sur Babylon 5 pour s'entretenir avec les ambassadeur.ice.s, leur posant une unique question : « *What do you want ?* ». G'Kar souhaite justice pour son peuple, contre les Centauris ; Delenn chasse Morden, ayant une vision de lui plongé dans l'ombre, et murmure après son départ « *They're here* » ; Londo Mollari souhaite que les Centauris retrouvent leur puissance d'antan ; enfin, Kosh, que Morden tente d'éviter, l'enjoint à quitter Babylon 5 sur-le-champ. Une seconde intrigue concerne Londo, qui récupère un artefact centauri des mains d'un contrebandier dont

¹ Je paraphrase Straczynski, dans le commentaire audio de *In the Shadow of Z'ha'dum* (S02E16), Intégrale *Babylon 5*, DVD (1993-2007 ; Warner Bros. Entertainment, 2009).

le costume sombre et l'amulette évoquent ceux de Morden. L'ambassadeur invite ensuite Lord Kiro et Lady Ladira, la prophétesse. Ladira a prédit plusieurs années plus tôt que Kiro mourrait tué par « des ombres ». Après que celui-ci a volé l'artefact, lui et ses complices sont tués lorsque leur navette est désintégrée par un vaisseau noir, arachnéen. Morden ramène l'artefact à Mollari avant de disparaître. Enfin, Lady Ladira confie à Sinclair sa vision de la destruction de Babylon 5, déjà mentionnée en I.1.2.2. *Signs and Portents* fait progresser arcs narratifs et développements biographiques pour les définir les uns en fonction des autres : Morden est associé aux Ombres (qui ne sont pas encore nommées), identifié comme un manipulateur ; lui et les Ombres sont catégorisés comme des ennemis de Kosh, Delenn ; les Minbaris, via Delenn, ont des liens avec Sinclair que celui-ci peine à comprendre ; l'ambassadeur Mollari est désigné comme le plus manipulable par les Ombres, juste devant G'Kar dont les envies de vengeance se confrontent à un idéal de justice, une ambivalence qui poursuit le personnage tout du long.

Une fois ces pièces en place, la première saison réemploie des épisodes indépendants, ou plutôt, des *mythologies* qui distillent des indices sur de possibles évolutions de l'intrigue : *Grail* (S01E15) appuie sur la potentielle destruction de Babylon 5, en rappelant le sabotage des trois premières, et la disparition inexpiquée de la numéro quatre ; *Eyes* (S01E16) et *Legacies* (S01E17) ramènent le Psi Corps sur le devant de la scène et achèvent de faire de Bester, redoutable officier télépathe, un ennemi à surveiller. *Babylon Squared* (S01E20), déjà mentionné en I.1.2.2, commence à dévoiler les circonstances de la disparition de Babylon 4, lorsque la station apparaît non loin de Babylon 5, piégée dans des rebonds temporels incontrôlés. L'épisode est aussi l'occasion pour Delenn de révéler – au public, via ses interactions avec le Conseil Gris – la prophétie de Valen concernant l'importance des humains.

Le final de la saison 1, *Chrysalis* (S01E22), contient deux événements majeurs. Morden rend un nouveau « service » à l'ambassadeur Mollari lorsque les Ombres bombardent un avant-poste narn. Si Mollari, qui avait juré à ses supérieurs de régler ce problème, se retrouve dans les grâces du pouvoir centaury, il n'en exprime pas moins des doutes quant au prix à payer. Du côté de la Terre, comme je l'ai déjà mentionné, le président Santiago est assassiné, puis remplacé par le vice-président Clark. Garibaldi, qui enquêtait sur un complot contre Santiago, est grièvement blessé par les conspirateurs. Sinclair, conscient de l'existence du complot, fait face à une hiérarchie qui refuse de contredire la version officielle de l'accident. La saison se termine sur une note froide et sombre, toutefois placée sous le signe d'un changement à venir : Delenn subit volontairement une métamorphose pour réveiller son patrimoine génétique à moitié humain, et c'est sur un plan de l'ambassadrice dans son cocon que se conclue le dernier épisode.

I.3.3.3.

Saison 2 (*The Coming of Shadows*) : délimiter les arcs narratifs romantiques

La saison 2 débute sur une rupture : le commandant Sinclair est remplacé par John Sheridan, lequel doit s'acclimater à Babylon 5 et se trouve en conflit avec les Minbaris. Militant pour la paix, il n'en a pas moins été victorieux du Black Star, un destroyer minbari, durant la guerre Terre/Minbar, et a reçu le surnom de « *Starkiller* ». Contrairement à Sinclair, dont la proximité avec les Minbaris le fait accéder à un poste d'ambassadeur à Minbar, Sheridan se pose donc d'abord, sinon comme un antagoniste, au moins comme refusant de se laisser dicter ses actes par Delenn et d'autres membres du pouvoir minbari, ce dès *Points of Departure* (S02E01).

Depuis l'attaque de l'avant-poste narn dans *Chrysalis* (S01E22), la question se pose : les manigances des Ombres seront-elles révélées ? – notée **[[Les Ombres : révélation ?]]**. Morden, leur principal ambassadeur, continue de faire de fréquents passages sur Babylon 5, dans *Revelations* (S02E02) et *In the Shadow of Z'ha'dum* (S02E16) notamment, pour y rencontrer Londo Mollari. L'ambassadeur Centauri se retrouve propulsé au cœur d'un complot sur sa planète d'origine : avec le politicien Lord Refa, il projette de mettre à bas l'empereur Turhan, non sans une certaine appréhension. Mais Turhan meurt des suites d'une crise cardiaque dans *The Coming of Shadows* (S02E09), alors que, en visite sur Babylon 5, il comptait présenter ses excuses au peuple Narn pour les souffrances causées par les Centauris. Il ne pourra le révéler qu'à G'Kar : l'ambassadeur narn, qui comptait lui-même assassiner l'empereur, est sous le choc. Alors que Turhan est à l'agonie, Londo et Refa supervisent l'attaque, par les Ombres, d'un autre avant-poste narn, poussant le gouvernement narn à une déclaration de guerre. Lorsqu'ils en font part à l'empereur, celui-ci murmure à l'oreille de Londo qu'ils sont tous les deux damnés – là encore, des paroles prophétiques. C'est le neveu de Turhan, Cartagia, qui monte sur le trône.

Le personnage de G'Kar effectue un virage à 180° dans cette saison 2 : de l'antagoniste belliqueux peint à gros traits dans la première saison, il devient une figure plus complexe : il comprend que les Centauris sont aidés par une ancienne et puissante civilisation, et dès *Revelations* (S02E02) tente de sonner l'alarme en envoyant un vaisseau narn surveiller la planète Z'ha'dum, où se terrent les Ombres. La fin de la saison voit les Centauris bombarder la planète-mère des Narns, et ces derniers forcés de se rendre : G'Kar, qui demande asile sur Babylon 5, se prépare alors à mener la résistance face à la tyrannie centaurie, dans *The Long, Twilight Struggle* (S02E20). On remarquera que, si je trace les contours de l'évolution de

G'Kar en saisons 3 et 5 via une question mineure puis intermédiaire, en ce qu'il a une influence sur le monde fictionnel, je ne sépare pas le développement biographique de Londo de la question majeure centrée sur les complots du pouvoir centauri : Londo en est un acteur-clé, et c'est via ses manigances qu'il se développe. G'Kar est montré en dehors de son gouvernement, et la série s'aventure très peu sur la planète-mère des Narns.

La deuxième saison tourne en orbite autour du conflit Narn/Centauri, parce qu'il est la première étape du plan des Ombres, et parce que les autres civilisations en sont réduites à réagir plutôt qu'agir. La Terre, qui continue de pencher dangereusement vers le fascisme le plus débridé, signe un pacte de non-agression avec les Centauris : alors que ces derniers retrouvent leur gloire d'antan dans un bain de sang, ils deviennent le requin, et la Terre, le poisson-pilote, renversant le souhait exprimé par Londo dans *The Gathering* (S00E00). Toujours du côté de la Terre, la milice Nightwatch est créée par le « Ministère de la Paix », et recrute sur Babylon 5 dès *In the Shadow of Z'ha'dum* (S02E16) : Sheridan et son équipe s'inquiètent de ce qu'une partie du personnel de sécurité arbore ouvertement les brassards noirs, et puisse véhiculer l'idéologie répressive de Clark et les espionner, alors qu'ils tentent de soutenir une résistance terrienne grandissante. De son côté, le Psi Corps, via l'insupportable Bester, continue de visiter Babylon 5 sous des motifs de moins en moins légaux. La télépathe Talia Winters, quant à elle, se révèle être une taupe du Psi Corps dans *Divided Loyalties* (S02E19), au moment même où Lyta Alexander, vue dans le téléfilm pilote, revient sur la station pour la démasquer.

À mesure que le monde fictionnel se densifie, les vérités éclatent. Sinclair envoie les Rangers sur Babylon 5 dès le S02E09 : ces soldats sont la première ligne de l'Armée de la Lumière, destinés à lutter contre les Ombres. Lorsque Sheridan capture Morden dans *In the Shadow of Z'ha'dum* (S02E16), là encore les arcs narratifs entrent peu à peu en résonance. Kosh et Delenn tentent de le convaincre de relâcher Morden, pour ne pas signifier aux Ombres qu'elles ont été démasquées. Sheridan, dans une scène clé, aperçoit sur les écrans de surveillance les formes arachnéennes qui, invisibles à l'œil nu, suivent Morden partout où il va :

ZACK – What did you see ?

SHERIDAN – Nothing. Shadows^x.

Sheridan comprend qu'il doit mentir, car les Ombres ont des yeux partout : il relâche Morden. Lorsque Sheridan dit à Kosh vouloir aller sur Z'ha'dum, Kosh l'avertit : « *If you go to Z'ha'dum, you will die.* » C'est le premier des nombreux avertissements que Kosh et Delenn donneront à Sheridan au fil de la saison 3.

La saison 2 se termine à la croisée des chemins dans *The Fall of Night* (S02E22) : Sheridan, qui refuse d'obéir au pacte de non-agression lorsqu'un vaisseau de réfugiés Narns est attaqué par les Centauris, se retrouve victime d'une tentative d'assassinat par ces derniers. Il est sauvé *in extremis* par Kosh, qui sort de son costume pour révéler sa nature angélique. De son côté, le personnage de Zack Allan est mis face à ses responsabilités : poussé par Nightwatch à donner les noms de quelques auteurs de troubles, il assiste aux conséquences de ses actes lorsqu'un marchand est arrêté par la milice sous ses yeux. Au fil des derniers épisodes, il devient clair que les Centauris ne s'arrêteront pas aux Narns, aidés en cela par les Ombres. De même que le Vorlon Kosh se montre sous sa véritable apparence, l'existence des Ombres est révélée au grand public. L'épisode se termine sur un monologue de Ivanova :

IVANOVA - We came to this place because Babylon 5 was our last, best hope for peace. By the end of 2259, we knew that it had failed. But in so doing, it became something greater. As the war expanded, it became our last, best hope for victory. Because sometimes peace is another word for surrender, and because secrets have a way of getting out^{xi}.

Sur une note plus légère, l'ambassadrice minbarie, Delenn, doit s'habituer à sa nouvelle apparence après sa métamorphose, qui vise à la rapprocher des humains. Bientôt, le récit formule la possibilité d'une romance entre elle et Sheridan ; mais contrairement à Örnebring, qui localise avec certitude l'évolution de la romance Sydney/Vaughn dans *Alias*, je dois avouer avoir éprouvé la plus grande difficulté à délimiter les arcs romantiques dans les séries du corpus. D'une part, parce qu'ils tiennent d'abord à des développements biographiques, et sont plutôt liés au tissage narratif tel que l'entend Hélène Breda¹ et à la construction d'un réseau social fictif vue par Paul Booth² : c'est-à-dire, à la façon dont la série jongle avec ses personnages, fait, reconfigure et défait des relations de toutes natures. Les intrigues romantiques ne sont pas toujours codées sous la forme d'une question évidente, mais plutôt comme un champ des possibles au sein d'un cercle relationnel. La méthode adaptée d'Örnebring n'est pas conçue pour visualiser l'évolution d'un réseau de personnages – elle ne permet de visualiser qu'une partie de ce qui fait le récit dans son ensemble.

D'autre part, si *Alias* se lance très vite dans la romance qui noue deux de ses personnages principaux, une romance de surcroît interdite entre deux agents (enjeux supplémentaires), *Babylon 5* n'est pas aussi claire. Certes, Sheridan et Delenn sont tous deux de hauts responsables de nations en guerres quelques années plus tôt. Mais leur relation n'est pas explicitement formulée comme un interdit ; en revanche, vu le contexte présenté par la

¹ BREDA, Hélène, *Le tissage narratif dans les séries télévisées américaines contemporaines*, thèse en préparation, dir. Guillaume Soulez, Paris III.

² BOOTH, Paul, « The Television social network: exploring TV characters », 2012.

série – la montée de la xénophobie terrienne – il est possible d’anticiper les difficultés que le couple va rencontrer : de la part des terriens, mais aussi des Vorlons qui vont questionner la capacité du couple à sacrifier l’autre si nécessaire.

Où débiter le relevé de la romance entre Sheridan et Delenn ? Lorsqu’elle invite Sheridan au restaurant pour « en savoir plus sur les humains », et arrive vêtue d’une somptueuse robe, dans *A Race Through Dark Places* (S02E08) ? J’ai choisi un épisode plus parlant, *Confessions and Lamentations* (S02E18) : Delenn y invite de nouveau Sheridan à manger, cette fois-ci dans ses quartiers. Mais c’est surtout un événement tragique, la mort du peuple Markab des suites d’une pandémie, qui va les jeter dans les bras l’un de l’autre. Delenn, immunisée, souhaite rester avec eux. Sheridan craint pour sa vie, et elle lui affirme alors qu’elle le retrouvera, « dans cette vie ou dans l’autre ». Sheridan répond : « Delenn, lorsque je vous reverrai, appelez-moi John¹. » Après la tragédie, Sheridan console Delenn, effondrée.

Ma méthode pour délimiter les arcs narratifs impliquant des romances reste trop mécanique pour couvrir la richesse et la complexité des états mentaux des agents humains du monde fictionnel. Chercher la preuve de l’implication de deux personnages dans une relation romantique est parfois extrêmement complexe, et m’évoque un passage du film *Contact* (Zemeckis, 1997). Dans ce dernier, la docteure Eleanor Arroway, qui a découvert un signal extraterrestre, s’entretient avec le philosophe chrétien Palmer Joss (avec qui elle entretient d’ailleurs une relation romantique ténue) sur l’existence de Dieu, invoquant le « principe de simplicité », dit du Rasoir d’Ockham, pour expliquer qu’il est plus probable que Dieu soit une création de l’imaginaire collectif.

ARROWAY – I mean, for me... I need proof.

JOSS – Proof? [il marque une pause] Did you love your father? Your Dad. Did you love him?

ARROWAY – Yes. Very much.

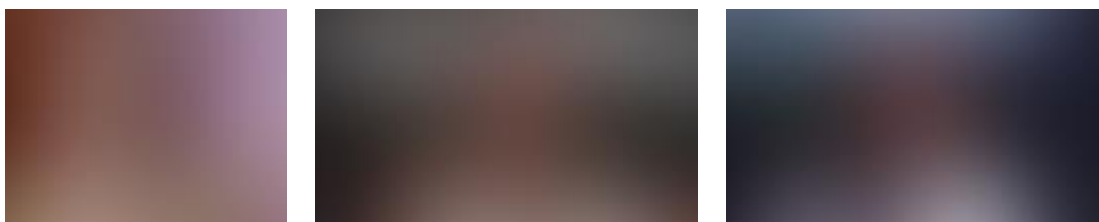
JOSS – Prove it^{xii}.

Le débat sur la religion mis à part, Joss piège Arroway en la poussant à appliquer le Rasoir d’Ockham aux émotions et à l’intimité humaine. Un problème similaire se pose avec la méthode de visualisation adaptée d’Örnebring. Si ce dernier repère avec facilité le début d’une relation Sydney/Vaughn dans *Alias*, c’est peut-être parce que, interdite entre agent.e.s, son accomplissement potentiel est très vite verbalisé par les personnages comme un interdit (sur l’axe déontique, celui des normes et conventions du monde fictionnel), alors que leurs actions et leur langage corporel disent tout le contraire. C’est peut-être aussi parce qu’il est

¹ « Delenn, when I do see you again, call me John. »

commun qu'une série bâtie autour d'un duo homme/femme manie le « *will they/won't they* », l'évidente progression romantique de la relation, souvent problématisée lorsqu'il s'agit de collègues de travail. Quand bien même *Alias* est une série chorale, Sydney et Vaughn, toujours en contact puisque le second est son agent de liaison, apparaissent comme *le* couple de la série.

Dans *Babylon 5*, Delenn est initialement présentée comme un personnage sans genre déterminé¹, le maquillage de l'actrice Mira Furlan lui donnant des traits masculins dans le téléfilm pilote. Durant la saison 1, son apparence est revue, et les dialogues établissent Delenn comme un personnage féminin. Dès *The Parliaments of Dreams* (S01E05), l'éventualité d'une relation romantique entre Delenn et Sinclair est indiquée par la cérémonie religieuse à laquelle elle l'invite, et dont Catherine Sakai suggère qu'elle pourrait être assimilée à un mariage. Le départ de Sinclair tue dans l'œuf ce possible narratif, alors même que Delenn subit une métamorphose entre la fin de la saison 1 et le début de la saison 2 : elle a maintenant une longue chevelure, des traits plus humains, et l'actrice Mira Furlan porte beaucoup moins de maquillage, ce qui lui permet plus de latitude dans son interprétation. En un sens, elle devient traditionnellement féminine, au moment même où Sheridan, le nouveau commandant, impose une masculinité plus virile. Loin des ambitions *queer* de Straczynski, c'est au moment où Delenn rentre dans la norme hétérosexuelle (terrienne) qu'elle devient de façon univoque un intérêt romantique pour Sheridan.



L'arc romantique entre Sheridan et Delenn a cela de marquant qu'il est le seul arc narratif à dimension mélodramatique que la série va vraiment mettre en avant : *Babylon 5*, comparée aux autres séries du corpus, s'aventure peu vers ce genre fictionnel, et l'écriture des

¹ Si l'on en croit diverses déclarations de Straczynski, Delenn devait être un personnage masculin incarné par une actrice, pour brouiller les pistes sur son genre. Des raisons techniques sont invoquées pour expliquer le changement de maquillage entre le téléfilm pilote et la saison 1 : l'altération numérique de la voix de Mira Furlan n'était pas convaincante, aussi le personnage a été réécrit comme féminin. Toujours selon Straczynski, Delenn était un personnage qui, dès le départ, était conçu pour devenir féminin – un personnage transgenre – lors de sa transformation en fin de saison 1. Si des raisons techniques sont invoquées, il reste difficile de savoir si le studio a pesé dans cette décision. Voir <http://jmsnews.com/msg.aspx?id=1-21086>, <http://jmsnews.com/msg.aspx?id=1-20861>, <http://jmsnews.com/msg.aspx?id=1-20856>, <http://jmsnews.com/msg.aspx?id=1-20362>. Les messages est toujours accessibles sur *JMSNews*, un site collectant et archivant les discussions de Straczynski avec ses fans, discussions qui autrement auraient été perdues après le démantèlement des services de messagerie de l'époque. [accédées le 30 août 2015].

romances n'apparaît pas comme la spécialité de Straczynski et son équipe de scénaristes. Mais ce qui le rend important à l'échelle du récit à long terme est surtout l'hybridité humain/minbari qu'il met en avant, et le duo qu'il va peu à peu à souder. Delenn et Sheridan deviennent en effet, au fil du récit, les deux leaders de la Guerre des Ombres, avant de se succéder à la présidence de l'Alliance Interstellaire. Leur romance accompagne cette montée en puissance comme un symbole de respect et d'ouverture, qui sera notamment utilisé contre eux par l'idéologie fasciste et xénophobe de Clark durant la guerre civile. Je choisis de conclure cet arc à la fin de la saison 3, ce qui ne signifie pas qu'ils se séparent ; à la fin de la saison 3, le retour d'Anna Sheridan menace la relation naissante entre Sheridan et Delenn, et c'est pour protéger Sheridan que Delenn veut l'empêcher d'aller sur Z'ha'dum, où il meurt puis renaît. Dès la saison 4, leur relation *cesse d'être problématisée pour devenir un acquis biographique*. Je ne commettrai pas l'affront de clore l'arc au mariage de Delenn et Sheridan en fin de saison 4, le mariage n'étant pas à concevoir comme la conclusion logique d'une relation (sauf s'il est explicitement pensé comme un dénouement par le récit) : il s'agit ici de repérer l'instant, parfois très subtil, où l'arc romantique cesse d'être une question et connaît un dénouement en ce qu'il atteint un point d'équilibre, de stabilité.

Il faut bien noter que mon choix de relever sur le diagramme l'évolution de la relation entre Delenn et Sheridan est lié aux spécificités de *ce* récit. Dans *Sense8* (Netflix, 2015-présent) par exemple¹ (voir III.3.2.3), je n'ai pas cherché à relever l'évolution de la relation entre Riley et Will. Dès que les deux *sensates* (des humains aux capacités spéciales) se connectent télépathiquement, il est évident que le courant passe entre les deux personnages. Il n'y a aucun obstacle au développement de leur relation, pas même la distance, puisque leur pouvoir leur permet de se voir à leur guise. Pas d'intrigue, au sens où à aucun moment les interprètes ne sont amené.e.s à se demander si les deux personnages font face à un interdit et vont devoir franchir des obstacles avant de parvenir à la relation désirée.

I.3.3.4. Saison 3 (*Point of No Return*) : *sublime narratif et reconfiguration*

Dès la saison 3, *Babylon 5* devient plus feuilletonnante – à tel point qu'elle se comporte par moments comme un véritable feuilleton, notamment durant la saison 4, avec des épisodes qui n'ont plus qu'une intrigue microscopique « fantôme », prise dans un continuum narratif, cependant tout entier dirigé vers un dénouement à grande échelle. Cela rapproche ces saisons

¹ Voir section III.3.2.3.

de celles des séries contemporaines, et rend leur description plus aisée à mesure que les arcs narratifs deviennent composites.

À la fin de *Ship of Tears* (S03E14), les Ombres passent d'escarmouches furtives à conflit interstellaire déclaré. Dans *Interludes and Examinations* (S03E15), Sheridan pousse les Vorlons à une démonstration de force pour appuyer les peuples libres ; Kosh le prévient qu'il y a un prix à payer : il ne sera pas là lorsque Sheridan ira à Z'ha'dum – pour y mourir, comme il le répète. Kosh est tué par Morden et les Ombres. Le danger que court Sheridan est rappelé par la Delenn du futur lorsqu'il voyage dans le temps, dans *War Without End, Part 2* (S03E17).

Mais c'est plus tôt dans la saison que la mythologie de *Babylon 5* ménage des moments de *sublime narratif* où l'intrigue bascule de façon radicale¹. Zack Allan comprend le danger de Nightwatch, et accepte de piéger la milice, alors que la montée des périls, sur Terre, se fait plus prégnante que jamais. L'éviction des membres de Nightwatch, dans le bien nommé *Point of No Return, Part 2* (S03E09), précipite la sécession déclarée par Sheridan dans *Severed Dreams, Part 3* (S03E10). Sur Terre, la loi martiale est déclarée, le Sénat dissout, et éclate alors une rapide guerre de sécession menée par les colonies. Mais le triptyque formé par les épisodes S03E08, S03E09 et S03E10, est aussi un moment pivot dans la vie de Londo Mollari : conseillé par une autre prophétesse, il apprend qu'il deviendra empereur, et qu'il lui reste encore une chance de renverser le cercle infernal qu'il a créé, alors que les Narns sont envoyés dans des camps et décimés. C'est dans ce triptyque, qui forme le pivot de l'intrigue macroscopique, que *Babylon 5* montre l'étendue et la complexité de son monde fictionnel, terrain parfait pour déployer des arcs narratifs composites, dix ans avant *Lost* et *Battlestar Galactica* : il y a là manifestation, non seulement du *sublime narratif* que j'associe à la mythologie, mais du sublime tout court, élément-clé de la science-fiction². La façon dont le récit fait éclater les conflits avec une logique implacable, fait se percuter ses arcs narratifs démesurés, évoque d'autres moments similaires, comme la déconstruction explosive du récit opérée par *Lost* dans le final de sa saison 3, *Through the Looking Glass* (S03E22&23), ou les *twists* mis en avant par *Game of Thrones*, qui font aujourd'hui l'objet d'un déluge de réactions sur les réseaux sociaux. Le moment pivot, le moment de transition où l'intrigue bascule dans une spirale sans fin, est mis en scène dans *Babylon 5* avec une ampleur et une densité rarement vue à la télévision en 1996 ; la saison joue effectivement le rôle de « *complication* » tel que l'entend Straczynski, au sens où elle reconfigure déjà le monde fictionnel. *Babylon 5*

¹ Voir la section II.2.2.3.

² *Severed Dreams* (S03E10) a notamment gagné le prestigieux Prix Hugo dans la catégorie « *Best Dramatic Presentation* » en 1997.

est désormais isolée de la Terre, et se retrouve dans le même temps le *nexus* de la guerre contre les Ombres.

Ce dernier conflit connaîtra une pause à la fin de saison 3. Les derniers épisodes se concentrent sur une étape inévitable pour Sheridan : son départ pour Z'ha'dum. Cette étape est préfigurée par les indications temporelles données dans les épisodes S03E20 – « *Z minus 14, 13, 10 days* » - et S03E21 – « *Z minus 7, 6, 4 days* »¹, le Z codant à la fois pour la planète du monde fictionnel, et le titre de Z'ha'dum (S03E22). Sheridan, qui n'est pas dupe face au retour de sa femme Anna d'entre les morts, comprend qu'il doit se rendre sur Z'ha'dum, où les Ombres tentent de le convaincre du bien-fondé de leur méthode : la guerre est selon elles la seule façon de faire émerger des civilisations plus fortes, en supprimant les plus faibles. Mais Sheridan, qui a piégé son vaisseau en orbite, l'utilise pour lancer une frappe nucléaire sur la cité souterraine des Ombres. Juste avant l'explosion, Kosh apparaît, lui ordonnant de sauter dans le gouffre sans fond qui borde la ville. Les Ombres, qui s'apprêtaient à détruire Babylon 5, battent en retraite, non sans avoir enlevé le chef de la sécurité Garibaldi. La saison se termine donc sur un moment transitoire (verbalisé par le monologue en voix over² de l'ambassadeur G'Kar), une pause qui cache pas l'importance (en termes de tension narrative et d'impact sur le monde fictionnel) de son *cliffhanger*.

1.3.3.5. Saison 4 (*No Surrender, No Retreat*) : clôture de questions majeures, valeur des questions intermédiaires

Comme je le détaillerai plus bas, la saison 4 a souffert de la menace d'annulation qui pesait alors sur la série, et ses arcs narratifs ont dû être reconfigurés à la hâte. Cela explique en partie la fin brutale de la Guerre des Ombres : le conflit connaît une escalade fulgurante lorsque les Vorlons décident de raser toute planète hébergeant les Ombres, y compris celles qui sont habitées. La trahison Vorlon se fait sentir dès la saison 3, lorsque le remplaçant de Kosh s'avère être beaucoup moins conciliant. Alors que, sur la planète Centauri Prime, Londo se débarrasse de Morden et de l'empereur Cartagia, Sheridan et Delenn mènent l'Armée de la Lumière contre les Ombres et les Vorlons, donnant lieu au règlement de compte verbal détaillé plus haut.

¹ Ces indications, qui visent d'abord le temps de l'histoire, sont synchrones (pour « Z minus 14 » et « Z minus 7 », données en début d'épisodes) avec le temps de la diffusion initiale, les trois épisodes ayant été diffusés à un rythme hebdomadaire.

² Voix *in* et voix *off* appartiennent à l'espace-temps montré par la caméra (la première, dans le champ, la seconde hors-champ). La voix *over* désigne une voix n'appartenant pas à l'espace-temps montré à l'écran. Je reprends la typologie quadripartite explorée notamment par BEYLOT, Pierre, *Le Récit audiovisuel*, 2005, pp. 75-78.

La saison 4 esquisse ensuite la piste des retombées de la Guerre des Ombres, en dévoilant la menace des Drakhs, leurs serviteurs ; dans le même temps, la résistance terrienne s'organise, et le docteur Franklin est envoyé sur Mars avec le ranger Marcus pour synchroniser leurs efforts avec Babylon 5. Garibaldi, récupéré par le Psi Corps, a été manipulé, et revient changé sur Babylon 5 : la question qui concernait le mystère de son enlèvement devient intermédiaire puisqu'émancipée de la **[[Guerre des Ombres]]**. Il faudra attendre l'épisode S04E17 pour découvrir que ses actions ont été téléguidées par l'affreux Bester, qui cherche à empêcher la création d'un virus anti-télépathes. Enfin, ce second tiers de saison gère d'autres retombées, en l'occurrence, une guerre civile sur Minbar due à un déséquilibre entre les trois castes. Un déséquilibre que Delenn va parvenir à régler, en étant indirectement responsable puisqu'elle brise le Conseil Gris dans *Severed Dreams, Part 3* (S03E10) pour les pousser à défendre Sheridan durant la sécession.

C'est à la fin de *Moments of Transition* (S40E14), qui clôt l'arc de la guerre civile de Minbar, qu'éclate celle, plus étendue, touchant la Terre et ses colonies. C'est un événement tragique qui pousse Sheridan à sortir de l'ombre : Earthforce abat sans sommation des vaisseaux transportant des milliers de réfugiés. La soudaineté de l'entrée en guerre est mitigée par le rappel, par Sheridan, des actions passées du gouvernement Clark : il s'agit du crime de trop. La scène finale de *Moments of Transition* précipite la période la plus feuilletonnante de la série : une avancée ininterrompue vers la Terre, au fur et à mesure de la libération des colonies. Si cette période n'est pas marquée par la suite ininterrompue de *cliffhangers* qui marque la fin de la Guerre des Ombres en début de saison, elle n'en représente pas moins une descente à toute allure vers la résolution d'une crise qui avait éclaté au grand jour à la fin de la saison 1 : l'assassinat de Santiago et l'accession de Clark à la présidence. L'arc se termine par une victoire de Sheridan, et la saison s'offre deux épisodes relativement calmes, prenant le temps de reconfigurer, encore une fois, son monde fictionnel pour préparer le dernier acte de la série.

Ici, la méthode adaptée d'Örnebring porte une nouvelle fois ses fruits, puisqu'elle permet de déceler la structure tripartite de la saison. La décrire est une chose, mais la visualiser en est une autre : le jeu des vides et des conclusions d'arcs symbolisées par < marque les reconfigurations successives du récit (voir [\[Annexe 2 – BABYLON 5-S04\]](#)). Là où la **[[Guerre des Ombres]]** est un arc narratif qui résonne avec d'autres questions majeures, donnant aux épisodes qui la couvrent une forte densité, **[[Guerre civile terrienne]]** est un arc qui va droit au but, se permettant une seule question mineure, *[Sheridan capturé]* par les forces de Clark.

C'est ici que la valeur de la classification intermédiaire me semble prendre son sens, avec la question (*Garibaldi capturé*). En effet, issue de la **[[Guerre des Ombres]]**, elle va

ensuite avoir une influence dramatique sur la **[[Guerre civile terrienne]]** : c'est Garibaldi qui piège Sheridan et le livre au gouvernement Clark. Juste après ce méfait, il est rattrapé par Bester, qui défait le contrôle télépathique qu'il avait implanté dans l'esprit de Garibaldi. C'est cette action fait tout le sel du *cliffhanger* du S04E17 : au moment où il regagne son libre arbitre, Garibaldi comprend avec horreur que ses actions ont mené à la capture de Sheridan et compromettent la victoire des peuples libres. La question (*Garibaldi capturé*) est telle une balle perdue dont les interprètes « sentent et pressentent » (je paraphrase Baroni) qu'elle va avoir un impact marquant, sans la situer précisément au sein des actions complexes mises en scène par le récit, ni même savoir quel type de dénouement générique en attendre : il n'est pas évident d'établir un pronostic sur l'usage que feront les scénaristes de cette question – ni même de deviner si ces dernier.e.s savent quoi en faire. La catégorie intermédiaire permet d'identifier ces questions riches de possibles qui caractérisent l'écriture prospective des séries télévisées : parfois, elles ricochent avec fracas, et prennent tout leur sens a posteriori, telle la situation de Garibaldi ; parfois, elles ne résonnent avec aucune autre question et sont abandonnées, impasses narratives, appendices devenus inutiles au fil de l'évolution du récit.

1.3.3.6. Saison 5 (*Wheel of Fire*) : reprise d'élan, dénouement

L'ultime saison de la série souffre, à cause de la reconfiguration des arcs de la saison 4, d'un manque d'élan narratif dans ses premiers épisodes. Preuve en est l'abondance d'épisodes relativement indépendants, animés par deux questions :

- **[[Qui est Lochley ?]]** : Élu président de la nouvelle Alliance Interstellaire, Sheridan est toujours à bord de Babylon 5 en attendant la construction des bâtiments de l'Alliance sur Minbar. Cependant, c'est la colonelle Elizabeth Lochley qui le remplace au commandement de la station. L'équipe reste suspicieuse à son égard, se demandant pourquoi elle a obtenu le poste, et de quel côté elle se trouvait durant la guerre civile. Elle se trouve être l'ex-femme (brièvement mariée) de Sheridan, et est restée neutre durant la guerre.
- **[[Le Havre des télépathes]]** menés par Byron, pose rapidement problème, et même l'insupportable Bester prévient l'équipe que la situation leur explosera au visage dans *Strange Relations* (S05E06). Mais pour les interprètes qui suivent le récit, le conflit qui va éclater avec les télépathes est déjà une évidence, puisqu'il est pointé du doigt par les historien.ne.s du futur dans *The Deconstruction of Falling Stars* (S04E22).

Londo Mollari, dont la cour royale centaurie décide dans *Rising Star* (S04E21) qu'il sera leur nouvel empereur, laisse le Régent Virini diriger l'empire tant que celui-ci le peut, craignant la responsabilité suprême. Lorsqu'il frôle la mort dans *The Very Long Night of Londo Mollari* (S05E02), il est confronté à ses propres démons.

C'est à partir de *In the Kingdom of the Blind* (S05E09) que la saison va retrouver l'élan narratif macroscopique des précédentes, lorsque les Centauris, manipulés par les Drakhs, deviennent une menace pour la fragile Alliance Interstellaire, tandis que les télépathes se révoltent, posant les prémisses de la Guerre des Télépathes, qui n'est pas directement montrée dans la série, mais citée lors de prolepses externes et dans la série dérivée *Crusade* (TNT, 1999).

Dans ses quatre derniers épisodes, ayant réglé la guerre contre les Centauris, la série conclut peu à peu le développement de ses personnages, avant de faire un bond de 20 ans dans *Sleeping in Light* (S05E22) : Vir, l'assistant de Londo, l'a remplacé à la tête de l'empire centauri après sa mort. Delenn est à présent présidente de l'Alliance Interstellaire. Et Sheridan, que le *First One* nommé Lorien avait ressuscité après sa chute à Z'ha'dum au début de la saison 4, sent que son heure est venue. Il part assister à la destruction de la station Babylon 5, l'Alliance l'ayant depuis longtemps supplantée dans sa mission de paix ; il est ensuite emporté par Lorien au-delà de la galaxie, là où sont déjà partis les *First Ones*, laissant aux jeunes civilisations le soin de trouver leur propre chemin.

1.3.4. Unité narrative de *Babylon 5*

La méthode de visualisation proposée par Örnebring ne rend pas apparente l'unité narrative d'une série ; elle permet en revanche de guider l'observation de sa densité et sa complexité narrative. Elle est un outil et non une fin, la base d'une analyse plus poussée, plus organique du récit. L'unité narrative d'une série aussi atypique que *Babylon 5* ne peut être mesurée seulement en constatant de façon clinique la lancée, le développement, la reformulation sur le long terme, enfin la conclusion de ses arcs narratifs. Comme j'ai tenté de l'expliquer plus haut, la mythologie est plus que la somme des arcs narratifs. La série de Straczynski, si elle a d'abord paru employer une mythologie furtive pour présenter son univers sans noyer les spectateurs sous la complexité de son monde fictionnel, a peu à peu mobilisé une mythologie que j'appelle totalisante, c'est-à-dire qui, comme le cycle littéraire, pointe du doigt, dès les premiers épisodes, une totalité qu'elle cherche à achever ; une totalité qui ne se mesure pas seulement dans son dénouement.

Gérard Genette, qui affirme qu'« À la recherche du temps perdu » fait de la prolepse un usage probablement sans équivalent dans toute l'histoire du récit¹ », apprécierait sans doute *Babylon 5*. Manifestement, le corpus de Genette n'intègre pas d'œuvre issue des genres de l'imaginaire, auquel cas la section des anachronies aurait occupé le double des pages qui lui sont consacrées dans *Discours du récit*. Les capacités précognitives des devins et autres médiums, ainsi que la capacité du monde fictionnel à se replier sur lui-même pour former des ponts entre plusieurs époques, complique la seule étude des anachronies du récit : l'histoire peut elle aussi être anachronique. Si je réserve l'étude de la temporalité non linéaire pour le chapitre II.3, restent toutefois dans *Babylon 5* des allusions et un usage de l'ironie dramatique qui reflètent l'insistance de la série sur sa propre continuité.

Nous l'avons vu plus haut, l'écriture progressive permet l'existence de ces allusions proleptiques, quand bien même elles seraient improvisées. Elles sont même bienvenues lorsqu'il s'agit de marquer la continuité de l'intrigue ou de glisser des clins d'œil en direction des fans.

Dans *Battlestar Galactica*, on trouve un exemple qui pourrait presque rentrer dans la catégorie de ce que Genette nomme les effets d'annonce, c'est-à-dire des allusions proleptiques répétées à un unique événement². Sauf que dans la série, il s'agit plutôt d'énoncer un programme narratif. Les Colons et les Cylons, les intelligences artificielles que les premiers ont créées, ne partagent pas le même panthéon, mais sont unanimes sur la nature cyclique du temps. « *All of this has happened before, all of this will happen again* » est une phrase fréquemment répétée par un grand nombre de personnages. Elle l'est souvent dans le contexte de scènes qui seront effectivement « répétées » à divers degrés³. Dans *Flesh and Bone* (S01E08), les Colons capturent l'un des Cylons à apparence humaine, Leoben. C'est Kara « Starbuck » Thrace qui l'interroge et le torture :

LEOBEN – All of this has happened before, and all of it will happen again.

STARBUCK – Don't quote scripture.

LEOBEN – You kneel before idols and ask for guidance and you can't see that your destiny's already been written. Each of us plays a role, each time a different role. Maybe the last time, I was the interrogator and you were the prisoner. The players change, the story remains the same^{xiii}.

¹ GENETTE, Gérard, *Discours du récit*, 1972, 1983 (2007), p. 60.

² *Ibid.*, p. 67.

³ Plutôt que les annonces, on pourra aussi penser aux prolepses généralisantes qui annoncent une action qui sera répétée, qui deviendra habituelle. *Ibid.*, p. 66.

Si la réplique de Leoben est dirigée vers le passé, son caractère cyclique n'en indique pas moins un éventuel renversement des rôles dans le futur. Au début de la saison 3, alors que la planète New Caprica est occupée par les Cylons, Starbuck se retrouve justement dans le rôle de la prisonnière, et Leoben la torture psychologiquement.

Dans la série *Lost*, la phrase fétiche de Desmond Hume, « *See you in another life, brother* », est particulièrement destinée à Jack. Elle résonne dans l'épisode *Man of Science, Man of Faith* (S02E01) : Desmond et Jack se sont rencontrés longtemps avant leur arrivée sur l'Île, dans un stade où Jack se foule la cheville. C'est à cette occasion, après l'avoir aidé, que le parfait inconnu qu'est pour lui Desmond lui lance en guise d'au revoir son expression favorite. Dans le présent de la narration de ce même épisode, la scène finale confronte Jack, dans la Station Cygne, face à Locke pris en otage par un homme au fort accent écossais. Jack reconnaît alors Desmond. Dans *Orientation* (S02E03), situé, dans le temps de l'histoire, quelques heures plus tard, Desmond fuit la station, non sans reconnaître à son tour le médecin. Lorsqu'il part chercher son bateau, l'Écossais lance une nouvelle fois « *see you in another life, brother* ». L'analogie pourrait s'arrêter là : l'Île est cette « autre vie », et quand bien même elle n'est pas le purgatoire que beaucoup voyaient en elle lors des premières saisons, elle est définie par les personnages eux-mêmes comme un espace où leur ancienne vie ne compte plus, comme Jack le dit à Kate à la fin de *Tabula Rasa* (S01E03). Mais la *catchphrase* de Desmond semble d'autant plus prophétique lorsqu'en saison 6, les *flashsideways* donnent à voir une « réalité alternative » dans laquelle le crash n'a jamais eu lieu. Ces flashs se trouvent être, en réalité, un aperçu de l'après-vie des personnages, dans laquelle ils doivent se souvenir de leur vie via des anamnèses. Ces dernières sont amenées par le contact avec l'être aimé, et la plupart sont manigancées par Desmond, qui est le premier à se souvenir que tou.te.s sont déjà mort.e.s. Le rôle de berger de l'après-vie endossée par Desmond, fait écho au nom de famille de Jack Shephard¹ ; lorsque Jack sauve Desmond dans l'épisode final de la série, et se charge de protéger la Source de l'Île, il lui renvoie en écho sa propre phrase fétiche, peu avant de mourir ; quelques minutes plus tard dans le temps du récit, Desmond et Jack se retrouvent dans l'après-vie, avec les autres personnages réunis dans la chapelle. Qu'importe si les scénaristes savaient ou pas, dès la saison 2, que les personnages seraient montrés dans « une autre vie » : tout est fait dans *The End* (S06E17&18) pour que la phrase de Desmond résonne à grande échelle, et que toute relecture du récit en soit impactée.

À plus petite échelle, souvent celle d'une saison, les allusions proleptiques, plus ou moins cryptiques, sont légions dans les séries contemporaines. J'ai déjà formulé, en I.1.2, mes réserves quant à une lecture régressive des séries télévisées, tout comme j'ai cherché à

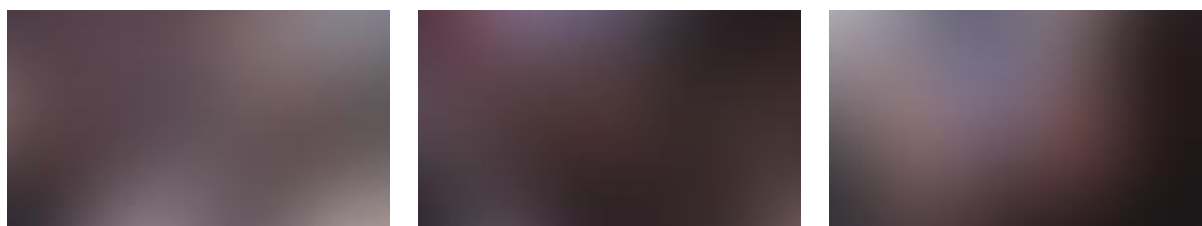
¹ « *Shepherd* » signifie « berger ».

relativiser l'emploi strict de la lecture progressive dans le cadre des séries du corpus, et la constellation de séries narrativement complexes cherchant à planifier leur évolution sur le long terme. L'annonce de l'arrivée de la sœur de *Buffy* via les rêves à potentiel proleptique détaillés en I.1.2.1, et les prolepses authentiques mentionnées en I.1.2.2, invalident l'usage exclusif de « l'économie prospective du récit » comme cadre descriptif : les scénaristes peuvent parfois se comporter comme des architectes, si l'on suit la comparaison de G.R.R. Martin.

Babylon 5, dont l'intrigue macroscopique était largement prévue à l'avance – même si aménagée par la suite – regorge de détails proleptiques, de rêves prophétiques, d'ironie dramatique¹, et plus largement d'échos de toutes sortes. L'un des plus cités reste la menace proférée par Vir, l'assistant de l'ambassadeur Londo Mollari, face à Morden, le serviteur des Ombres. Dans l'épisode *In the Shadow of Z'ha'dum* (S02E16), dans une scène devenue culte parmi les fans de la série, Vir démontre une fois de plus son animosité envers Morden. Ce dernier, manipulateur, continue toutefois la conversation, et pose à Vir la question fétiche des Ombres :

MORDEN – If restauring the Centauri Republic means nothing to you, what does? What do you want?

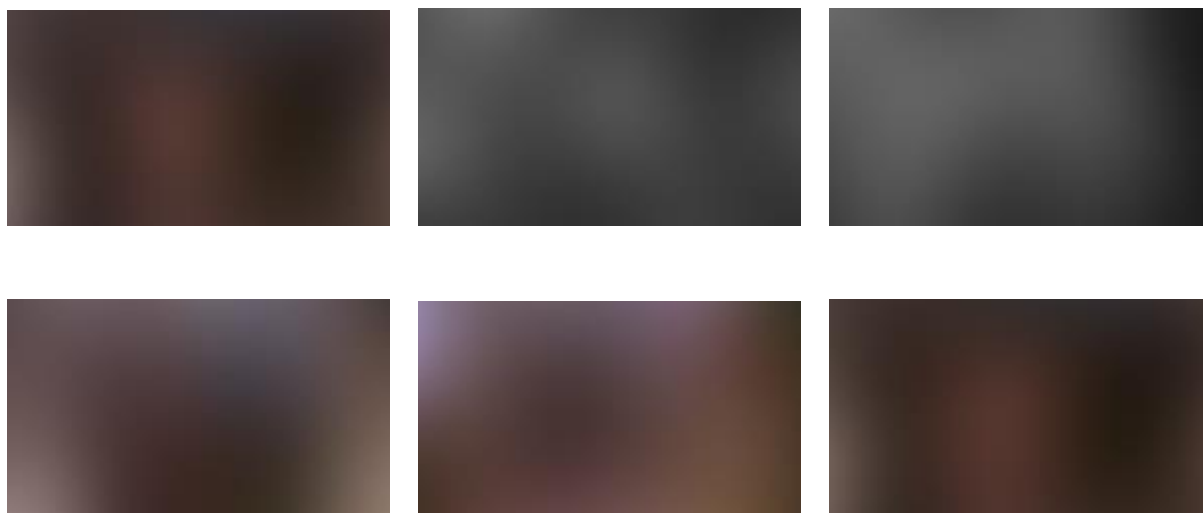
VIR – I'd like to live just long enough to be there when they cut off your head and stick it on a pike, as a warning to the next 10 generations that some favors come with too high a price. I want to look up into your lifeless eyes and wave, like this: [il agite la main avec un sourire narquois] Can you and your associates arrange that for me, Mr Morden^{xiv} ?



Deux saisons plus tard, au plus fort de la Guerre des Ombres, Morden, blessé par Sheridan à Z'ha'dum, se cache sur Centauri Prime, où il supervise les manœuvres des Ombres stationnées sur la planète. Leur présence pousse les Vorlons à dépêcher sur place leur vaisseau Tueur de Planète, et l'empereur Cartagia, qui a quitté les chemins de la raison,

¹ Yves Lavandier par exemple définit l'ironie dramatique en s'intéressant à l'économie des savoirs: l'interprète du récit saurait une chose que le personnage ignore. C'est là l'ironie classique, celle de la tragédie antique. On peut y voir aujourd'hui un procédé à plus grande portée qui concerne aussi les capacités rétrospectives des fictions progressives. Il n'y a pas ironie plus glaciale, dans *Babylon 5*, que de voir l'ambassadeur Londo Mollari assoiffé de pouvoir au début de la série, et récoltant les terribles fruits de ses efforts en saison 5. Je m'appuie sur LAVANDIER, Yves, *La Dramaturgie*, 1994, notamment pp. 202 et suivantes.

pense devenir un dieu en laissant son peuple brûler. Dans *Into the Fire* (S04E06), alors qu'ailleurs dans la galaxie, Sheridan et Delenn se lancent dans une joute verbale avec les *First Ones*, Londo et Vir s'arrangent pour tuer l'empereur et envoyer des charges nucléaires sur les bases des Ombres, afin de sauver la planète. Londo demande ensuite à Vir d'aller dans le jardin du palais royal, car il y a laissé une « surprise » pour lui. La scène se déroule ainsi : Vir sort dans le jardin, baigné par la lumière du soleil. Cadrage en plongée, il lève les yeux ; le plan est suffisamment long pour apprécier la subtilité de sa réaction. Plutôt qu'un raccord regard, c'est un flashback qui survient, traditionnellement codé en noir et blanc par la série, et qui rejoue précisément le dialogue du S02E16 cité ci-dessus ; les plans y sont recadrés, resserrés sur les visages des personnages, là encore un élément caractéristique des flashbacks de *Babylon 5*. Plan sur Vir, lent travelling arrière, une tête apparaît dans le champ, plantée sur une pique. Point n'est besoin de montrer son visage ; même un.e interprète n'ayant jamais vu la série établit une inférence : il s'agit de Morden. Plan plus resserré sur Vir, sourire aux lèvres, qui agite la main comme il l'avait promis. La scène laisse le temps aux interprètes d'apprécier l'importance du moment, et la façon dont elle résonne avec la saison 2 ; elle offre aussi un interlude aux scènes de combats spatiaux qui se déroulent dans le même épisode, ramenant la victoire des personnages à un niveau plus humain.



Si cette scène est régulièrement citée, c'est qu'elle appuie, avec peu de délicatesse via son flashback didactique, une philosophie narrative qui va au-delà de la simple anticipation. Dans le téléfilm pilote *The Gathering* (S00E00), Sinclair et Delenn observe un jardin de pierres japonaises, et les vagues tracées dans le sable.

DELENN – Notice the waves, each moving in its own order. Predictable. Unchanging. But drop in a single stone and see how the pattern changes. Everything around it is altered. [...] I am glad it is here. On my world, there are books, thousands of pages, about the power of one mind to change the universe. But none say it as clearly as this^{xv}.

Jan Johnson-Smith explique :

L'idée d'une action philosophique consciente [« *conscious philosophical action* »] résonne dans toute la série. [...] Dans la diégèse de *Babylon 5*, chaque mot, chaque action a un impact sur les événements qui l'entourent : [...] mineur, banal, désinvolte, tout élément est important, tout est connecté. [...] Intrinsèque au récit est cette tendance à la phrase ou l'image étrange, qui résonne au fil de la série, souvent de façon inattendue¹.

Plus qu'un récit porté vers son propre futur, il s'agit avant tout de souligner l'interconnexion des éléments du monde fictionnel, l'idée que *tout est lié*, que rien n'est laissé au hasard. Johnson-Smith isole, dans *Babylon 5*, un élément que l'on retrouve de façon systématique, dix ans plus tard, dans une partie de la production américaine. Les images qu'elle emploie pour décrire *Babylon 5* résonnent elles-mêmes avec, par exemple, la description des « *narratives of interconnectedness* » telle que la propose Aris Mousoutzanis, lorsqu'il envisage le fort déterminisme qui pèse sur la série *Lost*. Mousoutzanis avance l'hypothèse qu'un paradigme déterministe influe sur les sciences dures et les humanités depuis deux décennies : des théories postmodernistes qui mettaient en avant l'aléatoire, l'hétérogénéité, la subversion, se retrouvent enfermées dans un cadre déterministe – y compris la célèbre « théorie du chaos » :

Un exemple canonique tient dans l'étude des systèmes dynamiques non linéaires, souvent appelée « théorie du chaos », saluée comme une science postmoderne « théorisant sa propre évolution comme discontinue, catastrophique, non-rectifiable et paradoxale ». Des universitaires comme N. Katherine Hayles ont pourtant démontré comment l'étude des systèmes dynamiques non linéaires déploie un discours très déterministe qui cherche à « contrôler » le chaos plutôt qu'à le privilégier. La théorie du chaos, de fait, est finalement moins une « science postmoderne » que la science de la globalisation, un élément qui, lui aussi inclus dans les discussions sur le postmodernisme, est maintenant constamment pensé en termes de « connectivité », d'interconnexion et de réseau. De façon concordante, à la même époque se sont développées des « récits de l'interconnectivité » [« *narratives of interconnectedness* »] dont les intrigues mêlent

¹ JOHNSON-SMITH, Jan, *American science fiction TV*, 2004, p. 192.

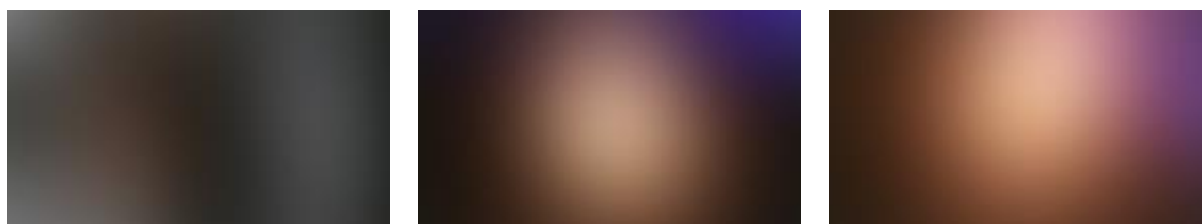
différents personnages et arcs narratifs issus de divers époques et lieux, comme les romans de David Mitchell et David Cunningham, ou encore des séries populaires comme *Heroes* et *Lost*¹.

Pour le dire plus simplement, la fameuse image du papillon battant des ailes, provoquant une tempête à l'autre bout de la planète, visait d'abord à illustrer une cascade d'événements aléatoires, incontrôlables ; le paradigme déterministe en a changé le sens, insistant sur le lien entre le battement d'aile et la tempête. Le chaos est vu comme déterminable, et cela influe notamment sur la façon dont des séries contemporaines cherchent à faire sens de leurs mondes fictionnels de plus en plus denses. Je m'intéresserai au *pourquoi* et au *comment* de cette tendance dans la partie III. Pour le moment, c'est le *quoi* qui m'intéresse.

Juste en dessous du flashforward, du récit se projetant en avant, se trouvent les visions et le voyage dans le temps, qui non contents de briser la loi de causalité, produisent les « images » dont parle Jan Johnson-Smith. La destruction de la station Babylon 5 en est une. J'ai déjà mentionné en I.1.2.2 comment Lady Ladira, dans *Signs and Portents* (S01E13), montre à Sinclair sa vision de Babylon 5 explosant, alors qu'une dernière navette la quitte de justesse ; une vision qu'elle place dans un futur hypothétique qui peut encore être évité. Je me permets de citer de nouveau les paroles de Ladira, qui résonnent avec celles de Delenn dans *The Gathering* (S00E00) à propos du jardin de pierres japonais :

LADIRA – The future is always changing. We create the future with our words, ours deeds and with our beliefs^{xvi}.

La vision elle-même consiste en un unique travelling arrière en spirale :

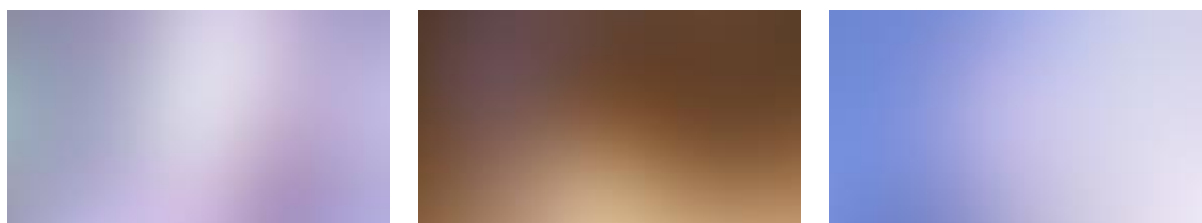


Ladira, par télépathie, montre sa vision à Sinclair pour mieux influencer sur le cours du temps, le laisser décider de la meilleure marche à suivre pour empêcher ce futur. Elle lui permet de créer ses propres vagues, son propre *pattern*. La vision elle-même n'est pas

¹ Mousoutzanis cite notamment HAYLES, Katherine N., *Chaos Bound: Orderly Disorder in Contemporary Literature and Science*, Ithaca, Londres, Cornell University Press, 1990 ; et MULGAN, Geoff, *Connexity: Responsibility, Freedom, Business and Poser in the New Century*, Londres, Vintage, 1998. Voir MOUSOUTZANIS, Aris, « Determinism, Traumatic Temporality, and Global Interconnectedness », 2011, p. 44.

cryptique, mais manque de contexte, ce que recherche précisément Straczynski¹. La station semble exploser de l'intérieur ; aucun tir n'est visible, aucun vaisseau ennemi n'est présent dans le champ.

Dans *Babylon Squared* (S01E20), Sinclair subit les effets des bonds dans le temps de Babylon 4, et sa conscience est brièvement projetée dans un futur possible. Sinclair se voit en tenue de combat, avec un Garibaldi futur prêt à défendre la station jusqu'à son évacuation, pendant que le corridor dans lequel ils se trouvent vomit une foule paniquée, et que d'autres soldats tirent sur un attaquant inconnu, dans un déluge de tonnerre et de flammes. Garibaldi dit avoir piégé le réacteur à fusion, vraisemblablement pour emporter leurs ennemis avec eux. Ce futur possible semble invalidé dès le début de la saison 2, lorsque Sheridan remplace Sinclair au poste de commandant de Babylon 5.



La destruction de la station n'en est pas moins montrée une nouvelle fois, toujours à cause des fluctuations temporelles de Babylon 4, mais cette fois-ci dans le diptyque *War Without End* (S03E16&17). D'une part, la vision de Sinclair est montrée de nouveau, comme un flashback cette fois-ci. D'autre part, Garibaldi reçoit un message de détresse vidéo : il s'agit d'une Ivanova du futur. Le centre de commande est dévasté, Ivanova, blessée ; les Ombres, qu'elle montre sur des images de l'extérieur de la station, attaquent Babylon 5. Elle précise que le Garibaldi du futur a piégé le réacteur à fusion (en écho à la vision de Sinclair) ; le message se termine sur l'explosion de la station vue de l'intérieur.

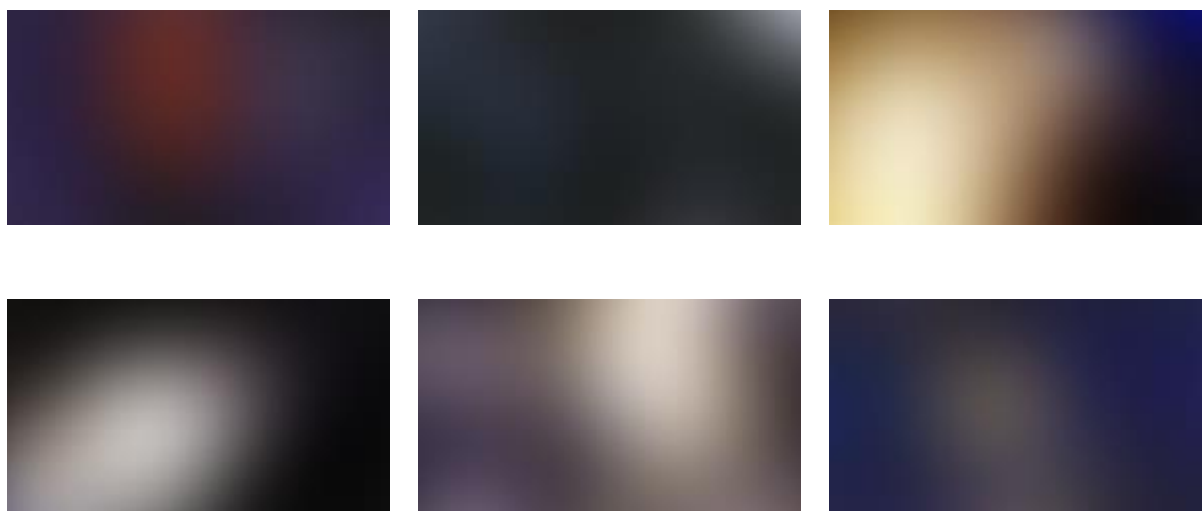


Cette vidéo est plus directement proleptique en ce qu'elle anticipe un futur possible qui manque de passer du virtuel à l'actuel dans *Z'ha'dum* (S03E22) : les Ombres encerclent

¹ Commentaire audio de *In the Shadow of Z'ha'dum* (S02E16), Intégrale *Babylon 5*, DVD (1993-2007 ; Warner Bros. Entertainment, 2009).

effectivement Babylon 5, et seul le sacrifice de Sheridan, qui fait exploser leur cité souterraine, les pousse à battre en retraite. L'acte sacrificiel, préfiguré par les paroles de Kosh (« *If you go to Z'ha'dum, you will die* »), est aussi la seule façon d'empêcher l'actualisation du futur possible que l'équipe entrevoit quelques épisodes plus tôt.

La station sera effectivement détruite, à la fin de la série, mais seulement vingt ans plus tard dans le temps de l'histoire, et sous le contrôle de l'Alliance. Désertée, devenue inutile, Babylon 5 tire sa révérence. L'une des dernières scènes de *Sleeping in Light* (S05E22) montre Ivanova, Vir, Garibaldi, ainsi que le docteur Franklin et Zack Allan, quitter la station dans une navette similaire à celle de la vision de Lady Ladir.



Longtemps anticipée, soit montrée de façon partielle, soit via le plan large de la vision de Lady Ladir, la destruction enfin actualisée de la station se doit de couronner cette anticipation longue de cinq ans. La série, pionnière dans l'utilisation des images de synthèse à la télévision, profite aussi de cinq ans de progrès technologique : le plan fixe en spirale devient alors une série de plans rapprochés, se concentrant sur les moindres détails de l'explosion de la station éventrée. À cela s'ajoute la présence des vaisseaux de l'Alliance, transportant les dignitaires venus assister à la destruction de la station diplomatique : le moment est alors aussi solennel à l'intérieur du monde fictionnel qu'il ne l'est pour les spectateur.ice.s ayant suivi la série dans son intégralité. Si l'on est loin de l'évacuation *in extremis* préfigurée par Ladir, sa vision s'avère de loin la plus exacte. Mais comparée à ces menaces de fin imminente, la station est détruite après avoir accompli sa mission. Le contexte change alors la perception de cet événement maintes fois annoncé : elle meurt selon ses propres termes, de même que Sheridan qui, sentant sa vie décliner, va chercher Lorien pour qu'il l'emmène au-delà de la galaxie.

La destruction de la station n'est pas tant une question orientée vers un dénouement, qu'une question sans cesse reformulée, prise dans différents contextes, évoquant un développement matriciel au sens de Guillaume Soulez. L'explosion de Babylon 5, c'est l'échec possible de sa mission diplomatique. *Babylon 5* est moins centrée sur la répétition d'une formule que sur le *potentiel* du récit qu'elle déploie. Ses épisodes tentent de répondre, chacun à leur manière, à quatre grandes questions qui sont d'abord philosophiques avant d'être liées à l'intrigue :

- « *Who are you ?* » (« Qui êtes-vous ? ») est la question des Vorlons ; elle résonne particulièrement lorsque Sheridan, marqué par le sacrifice de Kosh, répète cette question aux serviteurs des Ombres alors qu'il se trouve sur *Z'ha'dum* (S03E22) ;
- « *What do you want ?* » (« Que voulez-vous ? ») est la question des Ombres, répétée à foison par leur émissaire Morden ; lorsque Sheridan la pose à Kosh, ce dernier l'enjoint à ne jamais plus la poser dans *Hunter, Prey* (S02E13) ;
- « *Why are you here ?* » (« Pourquoi êtes-vous là ? ») est notamment formulée par l'empereur Tuhra dans *The Coming of Shadows* (S02E09), lorsqu'il s'entretient avec Sheridan ; Sheridan la pose à Kosh dans son rêve prémonitoire (*All Alone in the Night*, S02E11) ; c'est aussi la question que pose Sebastian, l'inquisiteur des Vorlons, à Delenn lorsqu'il teste sa loyauté dans *Comes the Inquisitor* (S02E21) ; c'est enfin ce que demande Lorien à Sheridan lorsque ce dernier est au seuil de la mort dans *Whatever Happened to Mr. Garibaldi* (S04E02) ;
- « *Where are you going ?* » (« Où allez-vous ? »), par exemple formulée par le technomage Galen dans la série dérivée *Crusade*.

Ces quatre questions sont formulées par Lorien, le premier des *First Ones*, lorsqu'il vient chercher Sheridan dans l'ultime épisode de la série, offrant une clé de lecture sur laquelle insiste aussi régulièrement le scénariste J. M. Straczynski¹. Chaque fois qu'elles sont formulées, elles poussent à voir l'ensemble des réponses qui y sont apportées sous un jour nouveau : elles mettent au jour non seulement le potentiel de la matrice de la série, mais aussi l'interconnexion non linéaire de ses épisodes. Ces derniers ne forment pas (seulement) un ensemble avec un ordre déterminé, mais un réservoir où se forment parfois les liaisons les plus distantes et les plus inattendues.

¹ Voir par exemple le commentaire audio de *In the Shadow of Z'ha'dum* (S02E16), Intégrale *Babylon 5*, DVD (1993-2007 ; Warner Bros. Entertainment, 2009).

I.3.4.2. Narration holographique, progression/compréhension, épisodes récapitulatifs

La narration holographique

Kurt Lancaster propose ainsi de voir *Babylon 5* comme suivant un modèle de narration brechtien plutôt qu'aristotélicien. Là où, selon Lancaster, Aristote voit le récit – plus exactement la tragédie – comme une séquence d'actions clairement ordonnées par un lien de causalité, et l'épique comme une variation à plus grande échelle, le dramaturge Bertolt Brecht voit l'épique comme un moyen de distancier les spectateur.ice.s de l'illusion théâtrale en proposant une image du monde qui appelle à la réflexion¹. Si Lancaster reste prudent sur la capacité de mesurer cet impact chez le public, il insiste sur la forme : *Babylon 5* correspondrait selon lui à l'« épique brechtien » :

Dans la forme aristotélicienne, « une scène en amène une autre », alors que chez Brecht « chaque scène vaut pour elle-même ». Dans *Babylon 5*, la structure de l'histoire comporte ce que Brecht nomme le montage épique. Dans le cas de *Babylon 5*, ce montage intervient au-delà de l'échelle des épisodes. Beaucoup d'épisodes adhèrent à la tradition aristotélicienne, mais leur juxtaposition révèle la structure épique de l'histoire².

Cet effet de montage des épisodes, Straczynski l'a surnommé « narration holographique » (« *holographic storytelling* »). Je me permets ici de citer, à la suite de Lancaster, une portion plus large d'un message posté en 1993 par le scénariste, dans lequel il explique d'où lui vient cette notion :

Je parle à quelqu'un d'autre de la philosophie d'écriture de la série, en la comparant à un triptyque... vous mettez les histoires bout à bout et commencez à voir une histoire plus vaste au bout d'un moment. Une série d'images interconnectées.

Et ce membre de l'équipe me dit que je suis dans le faux, que ce n'est pas comme ça que la série est conçue. [...]

Il explique qu'il s'agit de « narration holographique. » [« *holographic storytelling* »] [...] Il dit que l'idée des images côte à côte, la narration linéaire, ne correspond pas. Après avoir lu deux scripts, il a relu le premier et a pu voir des choses qu'il n'avait pas vues avant. Après trois scripts, de même, il a jeté un coup d'œil au premier et de nouvelles choses sont apparues.

« Ce ne sont pas des images côte à côte mais des images qui se *superposent*, comme les vieilles plaques photographiques [en verre, dès les années 1850] mises les unes sur les autres. Chaque plaque a une partie de l'image. Quand vous les alignez, les unes derrière les autres, et

¹ LANCASTER, Kurt, *Interacting with Babylon 5*, 2001, pp. 13-15.

² *Ibid.*, p. 15.

regardez à travers toutes les plaques en même temps, vous apercevez l'image complète. C'est de la narration en trois dimensions. »

J'y ai réfléchi pendant longtemps, mais franchement, il a raison, et j'ai tort. *C'EST* ce que nous faisons, et je l'ai décrit de façon incorrecte depuis le début.

Narration holographique... On n'a jamais fini d'apprendre¹.

Loin de l'image du triptyque que Straczynski utilisait initialement, évoquant une connexion linéaire², la narration holographique explore une interconnectivité non linéaire entre les épisodes : chacun entre en résonance avec d'autres épisodes passés, et porte en lui le potentiel de résonner avec d'autres à venir. En l'essence, cette définition se rapproche de la façon dont Paul Booth se réapproprie la complexité narrative mittellienne en discernant l'intrigue macroscopique, perçue comme linéaire, d'un *réseau* plus élaboré :

[...] un programme est narrativement complexe s'il rejette le besoin de clôture après chaque épisode, autorise le développement d'une intrigue globale au fil des épisodes, et crée un réseau complexe et interconnecté de personnages, d'actions, de lieux, d'accessoires et d'intrigues³.

Lecture en progression, lecture en compréhension, légitimité de l'œuvre

On trouve aussi dans cette idée de narration holographique l'idée d'une « lecture en progression » qui se double déjà d'une « lecture en compréhension », les deux régimes de la lecture selon Bertrand Gervais. Pour Gervais, la lecture en progression est la lecture dans son sens le plus commun : on déchiffre le texte, on ressent les effets de tension qu'il cherche à produire ; la lecture en compréhension consiste en une meilleure appropriation, voire une herméneutique du texte⁴.

Comme le dit ailleurs Gervais,

[...] le texte demande d'avoir, ne serait-ce que minimalement, [des] savoirs pratiques, portant sur les actions et les comportements, les lieux et les situations, les instruments, qui sont

¹ Voir à l'adresse <http://jmsnews.net/msg.aspx?id=1-19870> [accédée le 30 août 2015].

² Par exemple, dans ce message publié en 1992 : « *Consider it like a triptych, something out of Hieronymous Bosch... each individual panel is sufficient unto itself, but put them all together, and suddenly you see connections and a whole picture that wasn't there a moment earlier.* » Voir <http://jmsnews.com/msg.aspx?id=1-21166> [accédée le 30 août 2015].

³ BOOTH, Paul, « Memories, temporalities, fictions », 2011, p. 371.

⁴ GERVAIS, Bertrand, « Lecture : tensions et régies », 1992, cité dans BARONI, Raphaël, *La Tension narrative*, 2007, pp. 235 et suivantes.

représentés discursivement. Le texte requiert une connaissance du monde; sinon, ce ne sont jamais que des mots, avec des espaces pour les séparer¹.

Au fil de la lecture en progression, c'est d'abord l'intrigue qui pousse à avancer pour connaître la suite, et l'on ne comprend pas une action de manière exhaustive, « on fait mine de comprendre² » afin de poursuivre. La lecture en compréhension, en revanche, vise à mieux comprendre les plans-actes, les séquences d'actions enchâssées. Ici, il est utile de citer de nouveau Gervais :

Il existe deux grands types de déroulements d'actions, déroulements qui se distinguent l'un de l'autre par le savoir qu'ils requièrent pour leur compréhension. Ce sont les scripts et les plans. [...]

Le script, premier type de déroulement identifié, requiert un savoir spécifique sur la façon dont une action est accomplie. Le script est un déroulement d'actions prévisible puisque fixe et connu. Des actions comme « prendre le train » ou « aller au restaurant » sont des scripts, c'est-à-dire des actions dont le mode d'accomplissement n'a pas besoin d'être explicité pour que leurs buts et leurs procédures de réalisation soient saisis. Le plan, deuxième type de déroulement identifié, consiste par contre en un déroulement inédit d'actions qu'il faut expliciter en détail. Le plan requiert de ses utilisateurs un savoir général sur la façon dont des buts peuvent être atteints³.

Ainsi, Gervais explique que « prendre l'avion » est un script, une action, certes complexe puisque comprenant plusieurs étapes, mais dont les modalités sont connues, et qui ne motive pas la question « comment le protagoniste a-t-il bien pu faire pour prendre l'avion ? » ; en revanche, « détourner un avion » est une action complexe plus difficile à comprendre, puisqu'il « n'y a pas une façon réglée, connue et par conséquent prévisible de détourner un avion⁴ ». Dans *Doctor Who*, la façon dont le Docteur utilise son vaisseau, le TARDIS, pour voyager dans le temps, est une action complexe familière, l'équivalent d'un script, et les spectateur.ice.s ne se demandent pas à chaque épisode comment il a pu faire. En revanche, la façon dont il se tire de certains paradoxes temporels, au sein de l'ère du Onzième Docteur, n'est pas immédiatement intelligible à la première lecture, et peut pousser à revenir sur le passage mal compris pour mieux saisir la logique interne de ses actions : c'est-à-dire, à mobiliser la lecture en compréhension plutôt que la lecture en progression.

Raphaël Baroni rebondit sur l'idée que certaines œuvres mobilisent uniquement une lecture en progression, « par exemple le "roman de gare" qui se jette après emploi⁵ », ou au

¹ GERVAIS, Bertrand, « Lectures de récits et compréhension de l'action », 1989 (en ligne).

² *Ibid.*

³ *Ibid.*

⁴ *Ibid.*

⁵ BARONI, *op. cit.*, p. 236.

contraire rejettent « les effets de mise en intrigue jugés "trop grossiers" ou trop commerciaux¹ » pour privilégier une lecture en compréhension. Baroni n'ignore pas, sinon la dimension pétrie de légitimité culturelle de cette distinction, au moins un certain biais de la narratologie classique :

[...] une œuvre de qualité se passe-t-elle nécessairement d'une intrigue formatée par le suspense ou par la résolution d'une énigme ? Si les chefs d'œuvre s'en passent, le suspense demeure-t-il un objet d'étude légitime pour la narratologie [...] ? À ces deux questions, il nous semble que, le plus souvent, les narratologues structuralistes ont répondu deux fois par la négative, ce qui s'explique en partie par le fait que ce courant d'analyse atteignait son apogée en France au moment précis où le *Nouveau Roman* (ou l'*antiroman*) monopolisait la majeure partie du capital symbolique des œuvres de fiction dans le champ littéraire national. On s'est alors attaché à décrire la séquence narrative sous la forme aseptisée d'une opposition structurale ou du devenir d'une action, oblitérant le fait qu'entre un nœud et un dénouement, entre une complication et une résolution, entre une disjonction et une conjonction d'un sujet avec l'objet de sa quête, la « mise en intrigue » avait pour fonction essentielle d'« intriguer » le lecteur, de créer un espace configuré par une tension provisoire et finalement résolue au terme du parcours de lecture².

Ces précautions théoriques pour en venir à ce passage de *La Tension narrative* :

[...] l'expérience esthétique qui accompagne l'actualisation de la plupart des récits littéraires se situe entre le plaisir honteux des intrigues populaires et la jouissance désincarnée des narrations les plus intellectuelles, [...], entre la lecture en progression et la lecture en compréhension³.

On comprendra, je l'espère, que je marche ici sur des œufs, car il est important d'éviter un piège discursif : si Straczynski a valorisé, popularisé la notion de narration holographique, c'est pour décrire son processus d'écriture, en insistant sur la lecture en compréhension ; cependant sa démarche peut sembler appuyer sur le capital symbolique de la série, et se placer dans la droite ligne de l'idée de « roman télévisuel », du positionnement de *Babylon 5* comme SF littéraire plutôt que *sci-fi mainstream*. Il s'agit de dire « les épisodes sont interconnectés de façon non linéaire », mais derrière pourrait se cacher « notre série n'est pas l'équivalent d'un roman de gare, elle demande l'exégèse que mérite un chef-d'œuvre ». Je n'ai guère de doute que Straczynski lui-même utilise la notion pour parler de sa façon d'écrire, le scénariste appréciant de partager les coulisses de son travail avec ses fans. Je cherche ici à tuer dans

¹ *Ibid.*, p. 236.

² En mentionnant le « capital symbolique », Baroni s'en réfère bien sûr à la théorie de la légitimité culturelle de Pierre Bourdieu. BARONI, Raphaël, « La Valeur littéraire du suspense », 2004, pp. 29-30.

³ BARONI, Raphaël, *La Tension narrative*, 2007, p. 237.

l'œuf toute possibilité d'interpréter « narration holographique » comme le nouveau « série d'auteur ». Si *Babylon 5* est effectivement une série qui a poussé l'interconnexion de ses épisodes dans ses retranchements, préfigurant d'autres séries du corpus, c'est bel et bien dans le sens de mécanisme narratif impactant la structure du récit, que j'emploierai désormais la notion de « narration holographique ». Elle n'est autre que le mécanisme qu'emploie *Babylon 5* pour structurer sa mythologie totalisante : chaque épisode renvoie au tout, chaque épisode rejoue le tout, le reformule, suivant une logique fractale. Si la « formule » est une notion limitée à l'échelle de l'épisode, la narration holographique, c'est la manifestation de la « matrice », le potentiel poussé à son paroxysme, pour apporter aux questions sans cesse reformulées un ensemble de réponses cohérent.

Modalités de récapitulation

Un second piège, plus sournois, serait d'ignorer que Gervais et Baroni parlent d'œuvres littéraires, de fictions closes : produites, diffusées, lues, relues. Les séries, on ne le répètera jamais assez, sont des fictions progressives, et si un épisode isolé suit cette succession des phases de lecture, la lecture de l'intrigue macroscopique d'une série est autrement plus difficile à cadrer. Si une série proposant une intrigue macroscopique est visionnée *après* la fin de sa diffusion, puis revisionnée, on retrouvera le diptyque progression/compréhension tel que l'entend Gervais. Mais *quid* des publics qui suivent la série au fil de la diffusion, qui attendent des mois avant une nouvelle saison, et entretemps, se lancent dans le revisionnage des saisons déjà diffusées, soit via les rediffusions de la chaîne, soit sur support DVD/Blu-Ray ou de façon illégale ?

Alors que le dénouement n'a pas encore été actualisé, un retour sur les épisodes précédents peut clarifier la compréhension de l'œuvre, influençant du même coup les diagnostics et pronostics inférés par les interprètes. C'est d'ailleurs, dans la série *Lost*, ce que propose, de façon réflexive, le personnage de John Locke : dans *Orientation* (S02E03), après avoir visionné en compagnie de Jack le film de présentation de la Station Cygne, il annonce qu'ils vont devoir le visionner de nouveau ; dans *Eggtown* (S04E04), il donne à Ben un livre que ce dernier a déjà lu : « Vous trouverez peut-être quelque chose que vous aviez manqué la première fois¹ » répond Locke.

Jason Mittell relève une autre modalité de lecture en compréhension permise par la rediffusion, en détaillant l'évolution du calendrier de diffusion de *Lost* : si durant les deux premières saisons, ABC utilisait les rediffusions durant les pauses de la diffusion initiale, le

¹ « *You might catch something you missed the second time around.* »

network a ensuite changé de mode opératoire, rediffusant un épisode dans la semaine de sa diffusion initiale, permettant de le revoir dans un temps assez court, ou de rattraper un éventuel retard de visionnage¹.

Quand bien même l'on s'entêterait à suivre la série dans l'ordre, en attendant sa diffusion complète pour envisager un reVISIONNAGE, deux types d'épisodes peuvent éclairer l'intrigue macroscopique sous un jour nouveau, et amener les interprètes à voir ce qu'ils n'avaient pas vu au premier regard. Les *épisodes récapitulatifs extradiégétiques**, appelés en anglais « *compilation episodes* », consistent en un montage de scènes d'épisodes précédents, montage qui n'est pas justifié par l'histoire ni le récit, et se centre d'abord sur les questions majeures et mineures qui n'ont pas encore été résolues à l'heure de la diffusion initiale². L'épisode récapitulatif extradiégétique est en l'essence un paratexte. *Lost* en a particulièrement fait usage, afin de permettre aux publics de suivre sa mythologie labyrinthique : on peut en dénombrer au moins treize durant l'intégralité de sa diffusion³. Jason Mittell survole aussi la montée des minisodes – de courts segments produits par les chaînes, diffusés à la télévision et sur internet – destinés là encore à servir de résumés⁴. Cette tendance est influencée par les vidéos créées par des fans, qui résument aussi des éléments cruciaux de l'intrigue macroscopique, ou se focalisent sur une relation romantique, un gag récurrent.

Les *épisodes récapitulatifs intradiégétiques**, aussi appelé « *recap episodes* » en anglais, sont ces épisodes dont l'intrigue microscopique ménage un moment de pause dans l'intrigue macroscopique, pour la récapituler dans un large mouvement rétrospectif en mobilisant le procédé du « rappel intradiégétique » [« *diegetic retelling*⁵ »]. J'ai déjà mentionné, à l'heure de l'écriture, la mythologie relativement complexe et obscure de *The Blacklist*, qui s'éclaircit en fin de saison 2, suite à *The Major* (S02E15). L'épisode met en scène au moins deux intrigues microscopiques parallèles : l'infiltration d'un réseau néonazi par Tom Keen, qui fait avancer l'intrigue à long terme de la série (il en sera exfiltré dans l'épisode suivant, et sa relation avec Elizabeth Keen en sera dès lors impactée) ; et la comparution d'Elizabeth Keen, suspectée du meurtre d'un agent de la police portuaire. Elle

¹ MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 192.

² Voir par exemple *ibid.*, p. 193.

³ *Lost: The Journey* entre les épisodes 20 et 21 de la saison 1 (S01E20<>E21) ; *Destination Lost* (S02 >E01) ; *Lost: Revelation* (S02E09<>E10) ; *Lost: Reckoning* (S02E19<>E20) ; *Lost: A Tale of Survival* (S03 >E01) ; *Lost Survivor Guide* (S03E06<>E07) ; *Lost: The Answers* (S03E21<>E22) ; *Lost: Past, Present and Future* (S04 >E04) ; *Lost: Destiny Calls* (S05 >E01) ; *Lost: The Story of the Oceanic 6* (S05E13<>E14) ; *Lost: A Journey in Time* (S05E15<>E16) ; *Lost: Final Chapter* (S06 >E01) ; *Lost: The Final Journey* (S06E16<>E17). Cette liste n'inclut pas les épisodes qui combinent montage de scènes avec des interviews, comme *The Lost Survival Guide* (S03 >E01).

⁴ MITTELL, *op. cit.*, p. 193.

⁵ Les dialogues qui comprennent un récapitulatif d'événements passés. MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 181.

passé la majeure partie de l'épisode dans le bureau du juge, qui pour décider de l'inculper ou non, souhaite qu'elle révèle pourquoi elle se trouvait sur le port : pour éclaircir la situation, elle est obligée de contourner le secret d'état et de révéler une bonne partie de ses activités, résumant alors l'intrigue de la série via des flashbacks. *The Major* se révèle ainsi très didactique, souligne les liens entre les éléments d'un récit diffusé depuis déjà plus d'un an et demi, et permet à la série de clarifier son intrigue pour mieux rebondir en fin de saison 2. Le procédé évoque celui, plus général, des *clip-shows*, qui, notamment dans les *sitcoms* et les séries animées, rejouent les meilleurs moments de la série en les encadrant dans une intrigue microscopique où les personnages sont amenés à se souvenir du passé. Il s'agit souvent d'épisodes de remplissage, qui jouent sur la rétrospection dans une démarche nostalgique. L'épisode récapitulatif, lui, cherche plus précisément à faire le résumé de l'intrigue, et sa valeur s'apparente aux résumés en début d'épisodes : il s'agit de rendre l'intrigue plus claire aux interprètes qui prendraient la série en cours de route ou auraient oublié certains éléments.

Une variation extrême, et encore rare, de ce procédé consiste en ce qu'on nomme les « épisodes augmentés », proposés via les services de certaines chaînes. Ainsi, le service ABC Enhanced TV (« télévision augmentée ») a proposé, à partir de la saison 4 de *Lost*, des versions augmentées des épisodes après leur diffusion initiale, lors de leur rediffusion dans le courant de la semaine. Le service proposait l'équivalent d'un sous-titrage intelligent qui affichait, pour chaque scène, les références et clins d'œil opérés par la série. ABC Enhanced TV permettait d'attirer une nouvelle audience en rendant la série plus accessible, au moment où sa mythologie devenait extrêmement complexe¹. Mittell insiste sur le côté « trivial » de ces épisodes explicatifs pour les fans assidu.e.s, qui y perdent le plaisir de l'interprétation, de la déduction, de la mobilisation de la mémoire² ; il reste difficile de savoir s'ils ont eu un impact sur les audiences de la série, qui affichent une pente douce dans les dernières saisons.

Toute série télévisée qui cherche à tisser une intrigue sur le long terme peut donc, de façon simultanée, être lue en progression et en compréhension durant sa diffusion initiale, qu'il s'agisse d'une décision de l'interprète du récit (qui consulte les premières saisons dans l'attente de la nouvelle) ou de la série elle-même (via ses épisodes récapitulatifs).

¹ Le wiki *Lostpedia* rassemble, à l'adresse <http://lostpedia.wikia.com/wiki/Enhanced> [accédée le 30 août 2015], toutes les informations données pour les épisodes des saisons 4 à 6 de *Lost*.

² MITTELL, *op. cit.*, p. 193.

Une fois évacuée la tentation de voir en la narration holographique un capital symbolique bourdieusien ; une fois reformulé le diptyque progression/compréhension dans le cadre de la forme longue audiovisuelle progressive ; il devient possible de voir en quoi la narration holographique va un cran plus loin que le modèle aristotélicien, que la triade nœud/développement/dénouement, et pourquoi Lancaster va chercher du côté de Bertolt Brecht un moyen de décrire *Babylon 5*. La série ne s'intéresse pas seulement à la cohérence de son intrigue sur le long terme dans une perspective aristotélicienne (début, milieu, fin ; unité d'action) : *elle vise aussi la cohérence de son discours thématique*. Les résonances qui s'établissent entre des épisodes distants, qui font peu à peu sens au fil de la lecture, ne concernent pas seulement les liens de causalité entre les événements de l'histoire, mais jouent aussi sur la relative unité d'interprétation qui peut émerger du texte.

« Relative », car si l'interprétation du (des) sens « caché(s) » d'un texte est un exercice qui comporte une forte dose de subjectivité, l'épique brechtien, la narration holographique telle que mise en œuvre par *Babylon 5*, empêche théoriquement tout.e interprète d'ignorer ce dont Straczynski veut réellement parler. Comme je l'ai déjà démontré ailleurs¹ en puisant dans les rares travaux s'étant portés sur la série, *Babylon 5* ne cesse de parler d'Histoire et de mémoire :

- les personnages de *Babylon 5* s'interrogent constamment sur leur place et leur impact sur l'Histoire : dès *Infection* (S01E04), à propos de l'épuration ethnique perpétrée par les Ikarrans, Ivanova cite George Santayana (« *Those who do not remember the past are condemned to repeat it.* ») ; Sheridan cite Abraham Lincoln dans son discours de *Points of Departure* (S02E01) (« *We cannot escape history. We will be remembered despite of ourselves.* ») ; l'équipe craint de modifier l'Histoire dans le diptyque *War Without End* (S02E16&17) ; Morden justifie l'idéologie des Ombres en mentionnant les guerres qui parsèment les 6000 ans d'Histoire écrite de l'humanité (*Z'ha'dum*, S03E22) ; le docteur Franklin reste stupéfait lorsqu'il découvre que les Hyach ne mentionnent pas leur passé pour couvrir le génocide dont ils sont responsables (*Secrets of the Soul*, S05E07) ; Sheridan cite le bombardement de Coventry pour se convaincre lui-même qu'il doit garder le secret quant à l'existence des Ombres (*In the Shadow of Z'ha'dum*, S02E16) ; les Vindrizis veulent échapper aux Ombres pour conserver intacte la mémoire de la galaxie dans *Exogenesis* (S03E07) ; ...

¹ FAVARD, Florent, « *War Without End* : le devoir de mémoire dans *Babylon 5* » (communication), colloque *Guerres en séries*, UPJV, Amiens, 11-13 juin 2014.

- Straczynski glisse dans l'histoire des références à l'Histoire du monde réel, notamment anglo-saxonne : au-delà de l'évidente analogie entre le gouvernement Clark et les régimes fascistes et totalitaristes, les représentants du Ministère de la Paix utilise l'expression « *peace in our time* », employée par Chamberlain au retour des Accords de Munich (*The Fall of Night*, S02E22) ; l'assassinat de Santiago, et surtout la scène où Clark prête serment, sont calquées sur l'assassinat de J.F. Kennedy et l'accession au pouvoir de Lyndon B. Johnson (*Chrysalis*, S01E22) ; lorsque les Narns sont bombardés par les Centauris, la chaîne d'information ISN cite un sénateur expliquant « *they're being bombed back to the stone age* », en référence à la biographie du général Curtis LeMay, publiée en 1965, où il évoque le Viêt Nam (*The Long, Twilight Struggle*, S02E20)¹ ; enfin, la médiatisation systématique des conflits via les écrans de télévision, tout au long de la série², évoque dans les années 1990 un phénomène similaire dans le monde réel ;
- la série insiste enfin sur la mémoire de l'Histoire, et l'historiographie : nombreux sont les supports (de l'audiovisuel aux livres anciens) qui permettent de témoigner de l'Histoire récente ou ancienne – à l'image du livre de G'Quan qui se révèle d'une importance capitale dans *Ship of Tears* (S03E14) ; *The Deconstruction of Falling Stars* (S04E22) et *Sleeping in Light* (S05E22) se projettent des décennies, voire des siècles après le présent de la narration, pour mieux se pencher sur la perception future, en constante évolution, des événements racontés par *Babylon 5*.

C'est ainsi que se dessine, au fil de la série, un discours sur la nature cyclique de l'Histoire. Jan Johnson-Smith :

[...] *Babylon 5* parle fondamentalement de la connaissance de sa propre Histoire, de la façon dont on doit y rester fidèle, apprendre d'elle, sans quoi l'on est condamné à la répéter – ou à ce qu'elle soit utilisée contre nous.

[...] dans *Babylon 5*, l'Histoire est montrée comme ayant un motif répétitif, et beaucoup de commentaires et éléments périphériques au sein de la série deviennent terriblement évidents lorsque lus rétrospectivement³.

C'est en cela que la mythologie de *Babylon 5* est totalisante : non seulement elle déploie une intrigue au long-cours pétrie d'anticipations et d'indices proleptiques, insistant sur la

¹ Ces références, parmi d'autres, sont notamment pointées du doigt dans l'introduction de JAMES, Edward (dir.), MENDLESOHN, Farah (dir.), *The Parliament of Dreams*, 1998, pp. 8 et suivantes.

² KUPPERS, Petra, « Quality Science Fiction: *Babylon 5's* Metatextual Universe », 2004, p. 55.

³ JOHNSON-SMITH, Jan, *American science fiction TV*, 2004, pp. 206, 209.

causalité qui régit les événements, mais elle offre de plus, via sa narration holographique, un discours sur le contexte politique et culturel états-unien de son époque¹.

J'établis néanmoins une distinction entre l'épique brechtien et sa portée sociale d'une part, et d'autre part la narration holographique, qui me semble être un mécanisme narratif d'une portée plus générale, en lien avec l'établissement, sur le long terme, d'un ou plusieurs thèmes cohérents sans cesse revisités, reformulés, soulignant le développement matriciel de la série. Ainsi, par exemple, *Fringe* parle d'abord de paternité et de la responsabilité des anciennes générations sur les nouvelles². Comme je l'ai précisé en I.2.2.2, la série construit une *structure fractale* autour de la relation père/fils entre Walter et Peter, en démultipliant, à l'échelle de l'intrigue microscopique des épisodes, la figure du « père scientifique³ ». La série possède aussi sa phrase récurrente, en grec ancien dans le texte, « *na einai kalytero anthropo apo ton patera tou*⁴ ». Enfin, son dénouement, en saison 5, est tout entier tourné autour des figures de pères assumant leurs responsabilités, que sont Walter et September, lesquels se sacrifient pour sauver leurs enfants. *Lost* utilise la narration holographique d'une manière similaire, poussant la réflexivité du mécanisme à son paroxysme. Ces séries, si elles ne mobilisent pas toutes l'épique brechtien, cherchent à montrer qu'elles « font sens » au-delà de la cohérence de leur intrigue macroscopique. Pour ce faire, le principal atout de la narration holographique reste cette structure fractale, qui tire parti des unités les plus microscopiques pour les faire résonner avec l'ensemble.

I.3.5. Une unité construite progressivement

I.3.5.1. L'épineux problème de l'analyse génétique des séries télévisées

Récit « planifié à l'avance » ne signifie pas que le produit final, la série telle qu'elle a été diffusée, corresponde à la scène près au plan que Straczynski avait en tête. Le scénariste a commencé à travailler sur la série en 1987⁵, soit six ans avant la diffusion de *The Gathering*, S00E00. Une bible est écrite, c'est-à-dire une gigantesque note d'intention décrivant le monde fictionnel, le potentiel de la série, sa formule, son ton, la direction probable de son intrigue.

¹ Je la considère ainsi plus proche de son époque que ne semble la concevoir Mehdi Achouche, qui la compare à *Battlestar Galactica*. Voir ACHOUCHE, Mehdi, « De *Babylon 5* à *Galactica* », 2012.

² Un thème que l'on retrouve dans beaucoup de séries produites par Bad Robot, la société de production créée par J. J. Abrams.

³ CLARKE STUART, Sarah, *Into the looking glass: exploring the worlds of Fringe*, 2011, p. 89.

⁴ Dans la série, la phrase est traduite comme une injonction : « *Be a better man than your father* », « Sois un meilleur homme que ton père ». Elle signifie plutôt : « Qu'il soit un meilleur homme que son père ».

⁵ L'année 1986 est aussi citée, mais 1987 serait l'année d'écriture de la bible de la série.

De grands studios sont démarchés, avant que Warner Bros. ne retienne le projet. Si l'on en croit les archives disponibles sur le site *JMSNews*, Straczynski a commencé à chercher le soutien de la communauté des fans de science-fiction dès novembre 1991, sur le service en ligne GEnie, qui en 1994 culminait à 350.000 utilisateur.ice.s¹.

Voici comment Straczynski présentait le projet dans ce premier message, fournissant une liste qui cadre parfaitement avec les définitions de la « *quality TV* », et plus tard de la complexité narrative (sans oublier la mention du héraut des séries feuilletonnantes, *Hill Street Blues*) :

- 1) Ça doit être de la bonne science-fiction.
- 2) Ça doit être de la bonne TÉLÉVISION, et rarement les séries de SF sont-elles de la bonne SF *et* de la bonne TV ; elles sont souvent soit l'un soit l'autre.
- 3) L'approche de la SF doit être adulte, et tenter de faire pour la SF télévisée ce que HILL STREET BLUES a fait pour les séries policières.
- 4) Ça doit rester abordable, avec un budget raisonnable.
- 5) Ça ne doit ressembler à rien de connu à la télévision, et non seulement présenter des histoires individuelles, mais les lier à une trame beaucoup plus étendue².

Kurt Lancaster estime à 17000 le nombre de messages (incluant ses réponses aux questions) que Straczynski a posté entre novembre 1991 et début 2001³. Entre novembre 1991 et la fin de la série, en novembre 1998, on dénombre exactement 14632 messages dans les archives de *JMSNews*⁴. Si leur nombre baisse de façon significative dans les années 2000⁵, c'est parce qu'entretemps Straczynski s'est déplacé vers les réseaux sociaux, où il communique activement – notamment via sa page Facebook et son compte Twitter. Straczynski, au fil de ses messages, se présente invariablement comme un bourreau de travail⁶, un « homme modeste avec un grand rêve contre les gigantesques corporations » (« *small guy with a big vision against the giant corporations*⁷ ») souhaitant proposer, à la télévision, de la science-fiction intelligente et travaillée. Il répond à des questions pointues émanant de fans assidu.e.s et n'hésite pas à incorporer certaines de leurs idées dans la série : des éléments mineurs, comme des noms d'entreprises, de minéraux... dont il prend soin de

¹ LEWIS, Peter H., « A Boom for On-Line Services », *The New York Times*, 12 juillet 1994.

² 20 novembre 1991, GEnie, <http://www.jmsnews.com/msg.aspx?id=1-21388> [accédée le 30 août 2015].

³ LANCASTER, Kurt, *Interacting with Babylon 5*, 2001, p. 20.

⁴ Il reste fort probable que de nombreux messages, dispersés sur plusieurs services, aient échappé à l'archivage.

⁵ Par exemple, pour avril 1996, on compte un record de 662 messages dans les archives du site ; durant la diffusion de la série, on relève en général entre 30 et 600 messages mensuels postés par Straczynski. Dans les années 2000, à peine plus d'une dizaine par mois. En 2010, année la plus récente des archives, on compte seulement 2 messages pour 12 mois.

⁶ LANCASTER, *op. cit.*, p. 8.

⁷ KUPPERS, Petra, « Quality Science Fiction: *Babylon 5's* Metatextual Universe », 2004, p. 47.

créditer leurs créateur.ice.s en nommant des personnages mineurs d'après ses muses¹. Il est aussi connu pour ses colères noires lorsque des fans s'avisent de critiquer son travail, et Lancaster a décrit en détail comment Straczynski peine parfois à négocier sa *persona* de scénariste/producteur :

Straczynski voulait répondre de sa série. Il ne voulait pas laisser les fans hors du cercle de production et de sa connaissance sur la fabrication du programme, et il pensait que les fans d'une série télévisée ont le droit d'être traités avec respect par ceux responsables de sa conception [...] Straczynski pense qu'il a le droit de se comporter de la même manière et en employant le même ton que ses fans-critiques, mais quand il le fait, il n'opère plus [« *he is no longer performing* »] au sein de l'image de producteur que les fans attendent de lui².

Straczynski préfigure en cela les interactions que mèneront les scénaristes des années 2000 avec leurs fans, notamment via les réseaux sociaux, et plus largement grâce au bouillonnement d'informations et à l'accessibilité permise par internet : Ronald D. Moore (*Battlestar Galactica*) s'est lui aussi posé comme un révolutionnaire cherchant à laisser sa marque dans le domaine de la science-fiction télévisuelle ; la proximité avec les fans évoque celle de Lindelof et Cuse (*Lost*), avec sa richesse et ses revers.

Retracer l'histoire du plan initial de Straczynski, et de son évolution au fil de la production du téléfilm pilote puis de la série, est donc théoriquement possible vu la quantité d'informations disponibles sur le processus créatif qui a donné naissance à *Babylon 5* : la série est entourée d'un vaste métatexte doublé d'un paratexte³, y compris des « avant-textes », scripts, notes, esquisses.

En plus des messages postés par Straczynski, un nombre important d'ouvrages – à un prix parfois dissuasif pour le grand public – ont été publiés par l'éditeur Cafepress, et notamment pas moins de 15 recueils rassemblant tous les scripts des épisodes de la série, ainsi que de certains téléfilms dérivés. Un 16^e opus – plus exactement, le numéro 15 – a été offert uniquement aux personnes ayant acheté les 14 volumes précédents. Cet ouvrage, introuvable aujourd'hui et ne possédant pas d'ISBN (car édité de façon limitée et jamais mis en vente), contient notamment la bible de la série, et un mémo envoyé à Warner Bros. par Straczynski, décrivant (vraisemblablement au tout début de la production de la série) son plan à long

¹ LANCASTER, *op. cit.*, pp. 24-25.

² *Ibid.*, p. 26.

³ Je considère l'exégèse menée par Straczynski sur sa propre œuvre comme relevant plutôt du métatexte, du commentaire, mené en cohésion avec les fans de la série. Genette définit le paratexte comme ce qui entoure le texte et possède une valeur pragmatique (dans le cas d'un roman, sa couverture, sa préface, ses notes de bas de page...); le métatexte comme « la relation de commentaire » d'un texte à un autre. À noter que j'envisage ici le paratexte au sein du cadre exploré par Jonathan Gray, qui étudie la façon dont la dimension paratextuelle des œuvres audiovisuelles (qui peut aller jusqu'à l'image de l'auteur.e) influe sur leur réception. Voir GENETTE, Gérard, *Palimpsestes*, 1982, pp. 10-11 ; GRAY, Jonathan, *Show Sold Separately*, 2010.

terme. Des résumés de ce mémo sont disponibles, mais n'ayant pas eu accès au document moi-même, je ne me livrerai pas à des spéculations sans fondement¹. Reste que la série, telle qu'elle aurait été décrite dans ce mémo, aurait fait durer plus longtemps les principaux conflits qui rythment le récit, et se serait terminée sur la destruction de Babylon 5 au terme de la cinquième saison – peut-être celle vue par Lady Ladora dans *Signs and Portents* (S01E13). La série aurait débouché sur une série dérivée, *Babylon Prime*, elle aussi comportant cinq saisons, et dans laquelle c'est la station Babylon 4 qui serait devenue la base d'opération de l'équipe. De manière troublante, comme le relèvent certain.e.s fans spéculant sur ce mémo², la série dérivée *Crusade*, prévue elle aussi pour durer cinq saisons³, possède des prémises similaires à *Babylon Prime*, avec les Drakhs remplaçant les Ombres au titre d'antagonistes principaux. Il est aussi possible que Straczynski ait condensé, dans les cinq années de *Babylon 5*, ce qu'il comptait initialement étaler sur deux séries séparées.

Mais quand bien même je me baserai dès à présent sur une partie de ces métatextes et paratextes, comme je le ferai pour les autres séries du corpus, je ne m'aventurerai pas du côté du plan initial (quand bien même j'admets son existence), pour m'intéresser à la façon dont il a effectivement été exécuté, reconfiguré, dans le produit fini qu'est la série. C'est pour cette raison que j'utiliserai avec parcimonie et prudence les avant-textes à la datation approximative et au contenu incertain, ou même la bible, ce « document d'intention » qui envisage la série comme un produit théorique, avant qu'il ne soit confronté à la pratique.

On parle souvent d'un vide méthodologique en ce qui concerne l'analyse narratologique des séries télévisées ; ce vide existe aussi en ce qui concerne leur analyse génétique, là où en littérature, « l'analyse de l'écriture littéraire comme processus et l'interprétation de l'œuvre à la lumière de ses brouillons ou de ses documents préparatoires⁴ » prospère depuis plus d'une trentaine d'années, mise en chantier par les structuralistes notamment. Isoler les brouillons d'un.e auteur.e n'est déjà pas chose facile. Qu'en est-il de la forme longue audiovisuelle ? La bible de la série suffit-elle à mener une analyse génétique ? Qu'en est-il des notes envoyées par le studio, la chaîne, sur chaque épisode ? Qu'en est-il du travail effectué derrière les portes closes de la salle d'écriture ? De l'influence des producteur.ice.s, *script editors*, réalisateur.ice.s, et autres, sur ce texte collectif ? Tel n'est pas le but de ce travail que de

¹ Straczynski lui-même fait très peu référence aujourd'hui à ce qu'aurait pu être *Babylon 5* telle qu'elle était initialement prévue. Les rares recherches menées sur la série ne s'intéressent pas à ces avant-textes, aussi je ne confirmerai ni n'invaliderai le contenu exact de ce mémo, effectivement mentionné dans les descriptifs du volume 15.

² Un résumé de ce mémo peut être consulté aux adresses <http://www.republibot.com/content/hidden-evolution-babylon-5> [accédée le 30 août 2015] et <http://www.republibot.com/content/hidden-evolution-babylon-5-part-ii-%E2%80%9Cbabylon-prime%E2%80%9D> [accédée le 30 août 2015].

³ Voir par exemple le commentaire audio de *A Call To Arms*, Intégrale *Babylon 5*, DVD (1993-2007 ; Warner Bros. Entertainment, 2009).

⁴ De BIASI, Pierre-Marc, *Génétique des textes*, Paris, CNRS Éditions, coll. « Biblis », 2011, p. 5.

proposer une méthodologie viable pour la génétique des séries télévisées ; je laisse, au moins pour le moment, cette question épineuse à mes pair.e.s, et y répondrai par un murmure.

Aussi je me focaliserai principalement sur le produit fini et ses « topics », tel que les réemploie Marc Escola en se basant sur les travaux de Michel Charles. Les topics sont des dysfonctionnements, des hésitations, des moments de déséquilibre du texte, durant lesquels « un lecteur attentif, ou un interprète avisé un tant soit peu joueur, ne manquera pas [de] repérer la trace d'un arbitrage délicat entre plusieurs possibles [...] ». Je tiens ainsi à isoler deux types d'arbitrages, des moments où le récit se retrouve en tension entre ce qui a été actualisé, et ce qui aurait pu être actualisé, à la suite de changements imposés par les aléas de la production. Ces moments ont l'avantage d'avoir été largement analysés par Straczynski lui-même, et offrent un aperçu de la façon dont le scénariste a adapté le plan qu'il avait en tête : ils concernent, d'un côté, les personnages, de l'autre, l'intrigue macroscopique de la série. Je terminerai cette partie par une réflexion plus générale sur les limites de la planification à long terme dans le domaine des séries télévisées.

I.3.5.2. Les issues de secours biographiques

Au-delà du mémo, entouré d'un tissu de rumeurs, mais effectivement présent dans le recueil mentionné plus haut, Straczynski lui-même a toujours affirmé l'existence d'un plan. Voici par exemple ce qu'il en dit dans une réponse à un.e fan, dans une discussion sur le groupe rec.arts.sf.tv.babylon5.moderated, le 16 janvier 1995.

Je sais *exactement* où la série va, le dénouement final, les étapes de chaque saison, et j'ai de brefs synopsis de la plupart des épisodes. Mais vous devez rester ouvert aux surprises, vous devez vous autoriser à être emporté d'un côté ou d'un autre par les détails, sans quoi vous devenez prévisible, et vous perdez cette étincelle. De plus, les acteurs sont humains ; il peut y avoir des disputes à propos des contrats, des problèmes de santé, n'importe quoi... il faut donc des issues de secours [Straczynski parle de « *trap doors* », évoquant plus un acte de prestidigitation] construites dans l'histoire pour *chaque personnage* sans exception.

La plus proche comparaison possible serait d'écrire une histoire sur la Seconde Guerre Mondiale. Les pièces individuelles peuvent bouger, les gens vont et viennent, vivent ou meurent, sont démasqués comme agents doubles... mais la progression basique de la guerre reste inchangée. [...] L'une est fixée, l'autre est fluide.

¹ Escola cite notamment CHARLES, Michel, *Introduction à l'étude des textes*, Paris, Seuil, 1995. Voir ESCOLA, Marc, « Changer le monde : textes possibles, mondes possibles », 2010, p. 251.

[...] Une destination peut être fixée à l'horizon... mais parfois le plus fascinant est de se perdre en chemin de temps à autre¹.

Ici, Straczynski décrit une démarche entre le jardinier et l'architecte, le scriptural et le structural : un récit planifié ouvert aux possibles et aux aléas de l'écriture progressive, une démarche adoptée par la plupart des scénaristes des séries du corpus. Il est intéressant de noter la distinction qu'il opère entre l'intrigue macroscopique de la série, aussi définie que peuvent l'être aujourd'hui les grands moments de l'Histoire, et la fluidité du réseau de personnages. Il expose ici la philosophie d'un mécanisme d'écriture dont il n'a jamais cessé de clamer l'utilité, et qui fait sens quand on regarde la façon dont le récit s'est articulé : la construction d'« issues de secours » pour les personnages, dans l'éventualité du départ d'un.e acteur.ice. C'est par exemple ce qui s'est passé entre le téléfilm pilote et *Midnight on the Firing Line* (S01E01), avec les départs des personnages de Takashima, Kyle, et Alexander. Mais les remplacements d'acteur.ice.s après un épisode pilote sont monnaie courante : le public n'a pas encore eu le temps de s'attacher à eux ou même de mesurer leur importance au sein du réseau de personnages.

Ce que Straczynski n'avait certainement pas prévu, c'était que l'un des personnages les plus importants du casting d'origine serait le premier à tester les limites de ce mécanisme d'écriture. Michael O'Hare, qui joue le commandant Sinclair, quitte la série au terme de la première saison. À l'époque, le 19 mai 1994, Straczynski annonce lui-même la nouvelle aux fans via le service GENIE :

Il résulte de ces discussions que nous sommes tombés d'accord sur un départ en ce qui concerne le rôle du commandant. Permettez-moi d'insister pour éviter tout malentendu : il s'agit d'une séparation mutuelle, amicale, à l'amiable. [...] De plus, nous allons traiter cela de telle façon que, plus tard, Sinclair pourra potentiellement revenir. Le personnage de Sinclair va accomplir une grande destinée, et le mystère de la Bataille de la Ligne sera expliqué, dans le premier épisode de la seconde saison. Son histoire tiendra debout. Et la série conservera la trajectoire prévue².

Straczynski explique alors – c'est la version officielle – que O'Hare a choisi de ne pas continuer à endosser le rôle du commandant Sinclair ; l'acteur, homme de théâtre, se serait tourné vers d'autres productions. O'Hare se retire peu à peu de la vie publique dans les années qui suivent. Le 28 septembre 2012, il meurt d'une crise cardiaque. Quelques mois plus tard, Straczynski révèle, avec l'accord de O'Hare, la véritable raison de son départ ; non pas un caprice de star ou même un départ amical, mais des circonstances à ranger du côté des pires

¹ <http://www.jmsnews.com/msg.aspx?id=1-16648> [accédée le 30 août 2015].

² <http://www.jmsnews.com/msg.aspx?id=1-18461> [accédée le 30 août 2015].

cauchemars d'un *showrunner* : O'Hare était atteint d'une maladie mentale. Lors de la convention Phoenix Comicon en mai 2013, Straczynski détaille pour la première fois comment, durant le tournage de la saison 1, il a commencé à noter le comportement étrange de O'Hare, le stress poussant l'acteur au bord d'épisodes psychotiques durant lesquels il se pensait surveillé par le FBI. Le scénariste a alors dû négocier un virage serré, craignant d'un côté pour la santé d'un collègue et ami, de l'autre pour l'avenir de la série, que Warner, selon lui, n'aurait pas hésité à annuler si le problème n'avait pas été géré. Straczynski évoque, avec une émotion palpable¹, comment O'Hare lui-même s'inquiétait de l'avenir de la série, et s'est accroché durant l'intégralité de la première saison, pour faciliter la transition avec son successeur, Bruce Boxleitner dans le rôle de Sheridan.

Dans *Points of Departure* (S02E01), le départ soudain du commandant Sinclair n'est pas montré, mais expliqué notamment par Ivanova, qui rappelle dans son rapport que le président Santiago est mort depuis huit jours, et dévoile que Sinclair a été rappelé sur Terre depuis cinq. Elle évoque également Garibaldi, encore dans le coma après avoir été gravement blessé par les conspirateurs dans *Chrysalis* (S01E22), et l'ambassadrice Delenn, toujours enfermée dans son cocon, en pleine métamorphose. Ainsi, le départ de Sinclair n'est d'abord pour elle que l'un des multiples facteurs de chaos à bord de la station. Elle apprend ensuite que ce départ est définitif, et qu'il a été nommé ambassadeur auprès des Minbaris. Comme je l'ai déjà mentionné, Sheridan, son remplaçant, est défini comme un personnage moins permissif avec les Minbaris ; il est un héros de guerre qui a détruit l'un de leurs croiseurs. L'intrigue microscopique de l'épisode S02E01 tombe à-propos, puisqu'un croiseur minbari renégat entre dans l'espace contrôlé par *Babylon 5* : ses membres d'équipage ont pour but de mourir en martyrs. Sheridan montre qu'il sait garder la tête froide en livrant les renégats aux Minbaris plutôt que de provoquer une nouvelle guerre.

Comme Straczynski le promet plus haut, le mystère de la Bataille de la Ligne est définitivement éclairci, et révélé aux personnages, dans ce même épisode : Lennier, l'assistant de Delenn, explique que Sinclair a été enlevé par les Minbaris sur ordre de Delenn elle-même, lorsque Sinclair a tenté une attaque suicide sur le croiseur transportant le Conseil Gris. Les Minbaris, en le scannant, ont alors compris que les âmes minbaries se réincarnent peu à peu dans les humains. Ils ont effacé la mémoire de Sinclair (« *You have a hole in your mind* »), et ont stoppé la guerre pour sauver leurs âmes. À cette occasion, Lennier emploie une phrase particulière pour expliquer comment les Minbaris perçoivent la fuite de leurs âmes vers les

¹ Une interview donnée plus d'une semaine avant la Phoenix Comicon 2013 est disponible sur le site *Emmytvlegends*, qui rassemble des interviews de grands noms de la télévision : Straczynski y évoque de nombreux aspects de l'écriture de *Babylon 5*, dont le départ de O'Hare. Voir <http://www.emmytvlegends.org/interviews/people/j-michael-straczynski> [accédée le 30 août 2015].

humains : « Si on supprime ces âmes, tous en souffrent. Nous sommes diminués¹. » On retrouve ici la résonance des paroles de chacun.e : cette phrase est familière des interprètes les plus assidu.e.s, car elle est notamment prononcée par DeLenn dans *Soul Hunter* (S01E02), lorsqu'elle invective le Chasseur d'âme qui emprisonne des âmes minbaries, les empêchant ainsi de se réincarner.

Passé *Points of Departure* (S02E01), Sinclair n'est pas oublié pour autant. Il est mentionné par l'équipe durant la seconde saison, notamment dans les premiers épisodes, lorsque Ivanova et surtout Garibaldi peinent à s'adapter au nouveau commandant. Sinclair adresse des messages à DeLenn et Garibaldi dans *The Coming of Shadows* (S02E09) et envoie les Rangers sur Babylon 5. Michael O'Hare revient enfin dans le diptyque *War Without End* (S03E16&17), pour clore à la fois le développement biographique de son personnage et le mystère de Babylon 4 : puisqu'une version future de Sinclair avait été aperçue dans *Babylon Squared* (S01E20), le retour exceptionnel de l'acteur permet d'assurer la cohérence de l'intrigue. Sinclair accompagne la station 1000 ans dans le passé et, utilisant le même procédé que DeLenn dans le sens inverse, devient mi-humain, mi-minbari : il devient Valen, la figure sacré des Minbaris, une figure spécifiquement désignée comme étant « *a Minbari not born of Minbari* », donc hybride, dès l'épisode *Passing Through Gethsemane* (S03E04). C'est à cette occasion que O'Hare a confié à Straczynski qu'il ne devait garder le secret sur son état que jusqu'à sa mort, pour expliquer aux fans la vraie raison de son départ, et sensibiliser le public à sa maladie ; une promesse que Straczynski a tenu, expliquant enfin en 2013 l'origine de ce qui reste l'une des reconfigurations les plus visibles du récit, son « topic » le plus marquant au sens de Michel Charles. Dans le même temps, cette reconfiguration reste modérée : Jeffrey Sinclair et John Sheridan, qui partagent les mêmes initiales, un passé similaire, sont des personnages assez proches. Sheridan, moins permissif avec les Minbaris, est aussi interprété par Boxleitner, qui met plus d'énergie dans son jeu ; mais la course globale de la série n'est impactée que de façon minimale.

En périphérie de Sinclair, on trouve une double reconfiguration mineure. Dans *The Gathering* (S00E00) apparaît Carolyn Sykes, la capitaine d'un vaisseau marchand qui entretient avec Sinclair une relation épisodique. L'actrice Blaire Baron choisit de ne pas revenir lors du tournage de la série ; son personnage disparaît sans explications, remplacé par Catherine Sakai dans *The Parliament of Dreams* (S01E05). Sakai est la capitaine d'un vaisseau d'exploration, et entretient une relation épisodique avec Sinclair. Vous noterez la similarité entre les deux personnages (là encore, jusqu'aux initiales) : Sykes puis Sakai offrent la possibilité de creuser le passé de Sinclair (leur relation dure déjà depuis de nombreuses

¹ « *Remove those souls, and the whole suffers. We are diminished.* »

années), et toutes deux sont des personnages très mobiles capables de quitter Babylon 5 pendant de long mois pour effectuer leurs missions. L'intérêt de Sakai commence à poindre lorsque, dans *Mind War* (S01E06), elle croise la route d'un étrange vaisseau près de la planète Sigma 957. Il ne s'agit pas des Ombres, ni des Vorlons, mais d'autres *First Ones* jamais vraiment identifiés ; lorsqu'elle se confie à l'ambassadeur G'Kar, il insiste sur les mystères qui parsèment encore l'univers, laissant la question ouverte dans le but d'attiser la curiosité des interprètes du récit. Sigma 957 est un fusil de Tchekhov, puisque deux saisons plus tard, dans l'épisode *Voices of Authority* (S03E05), Ivanova utilise ces renseignements pour aller demander l'aide des « *Walkers of Sigma 957* », en les attendant non loin de la planète.

Entretiens, Sinclair quitte la station Babylon 5 entre les saisons 1 et 2 : le personnage de Catherine Sakai, qui n'était lié qu'à lui, disparaît¹. Cela ne signifie pas pour autant que le personnage de Sakai n'était là que pour être défini en fonction de sa relation romantique : Straczynski lui-même a affirmé avoir des projets pour Sakai². On peut observer au fil du récit ce qu'aurait pu devenir Catherine Sakai, au travers de la façon dont Anna Sheridan, la femme du commandant John Sheridan, est insérée dans l'intrigue. Suite aux reconfigurations hâtives, et à la relation naissante entre Sheridan et Delenn, Sheridan est écrit comme étant veuf. Lorsqu'il prend ses fonctions, Anna est déjà « décédée », au côté de Morden, lors d'une mission d'exploration qui les menait vers... *Z'ha'dum*. Mais rien n'est vraiment dit de tout cela dans la série, jusqu'à la fin de la saison 3. Dans le diptyque *War Without End* (S03E16&17), alors que les personnages voient leur conscience bondir dans le futur à cause des fluctuations temporelles de Babylon 4, Delenn entrevoit le retour d'Anna Sheridan, qui apparaît dans le plan seulement comme une ombre – un indice proleptique. Désormais au service des Ombres, sa personnalité transformée, Anna arrive sur Babylon 5 à la fin de *Shadow Dancing* (S03E21), et durant *Z'ha'dum* (S03E22), persuade Sheridan de la suivre sur *Z'ha'dum* pour entendre le plaidoyer des Ombres.

On ne peut qu'imaginer ce que le récit aurait été si, à la place de Morden, connecté sur le tard à Anna Sheridan, l'émissaire des Ombres avait été un personnage comme Catherine Sakai, corrompue lors d'une de ses missions sur des planètes aux confins de la galaxie (là où se situe notamment la planète des Ombres, *Z'ha'dum*) ; un personnage familier du public, d'abord perçu comme une protagoniste, et qui aurait mené par la suite une lente opération de

¹ Son sort est toutefois exploré par deux des nombreux romans dérivés de la série : elle joint les Rangers pour se rapprocher de Sinclair sur Minbar, dans DRENNAN, Kathryn M., *To Dream in the City of Sorrows*, Del Rey, 1997.

² Avant même la diffusion de la saison 1, fin 1993. Il réagit alors à un fan qui se plaint justement de la fonction purement romantique du personnage de Sakai en lisant les descriptifs fournis par Straczynski. Voir <http://www.jmsnews.com/msg.aspx?id=1-19559> [accédée le 30 août 2015].

sabotage de l'effort de guerre comme peut le faire Morden. Mais cette hypothèse reste dans le domaine des possibles non-actualisés du récit à cause des aléas de la production.

Une autre issue de secours se révèle avoir un impact limité, mais une exécution intéressante. Ayant scanné l'esprit de Kosh, le Vorlon, dans *The Gathering* (S00E00), la télépathe Lyta Alexander est rappelée sur Terre par le Psi Corps pour être questionnée. Elle est remplacée par Talia Winters dès le S01E01. Ivanova, qui a perdu sa mère télépathe, ne cache pas son animosité envers Winters, qui va pourtant peu à peu prouver sa valeur. Dès *Legacies* (S01E17), Talia propose un verre à Ivanova en fin d'épisode : les deux femmes apprennent à se connaître au fil des épisodes suivants, tandis que Talia refuse les avances du chef de sécurité Garibaldi. Dans *A Race Through Dark Places* (S02E08), Talia aide des télépathes renégats à échapper à l'affreux Bester, officier du Psi Corps ; spécifiquement, les télépathes et Talia font croire à Bester qu'elle travaille pour lui et a tué les renégats – un indice proleptique, là encore. À la fin de ce même épisode, Talia arrive chez Ivanova, une bouteille de champagne en main : elle a besoin de parler à quelqu'un et elle est la seule à qui elle fait confiance.

Arrive le moment où Andrea Thompson, mécontente du peu de temps de présence à l'écran de son personnage de Talia, décide de quitter la série¹. Dans *Divided Loyalties* (S02E19), Talia se révèle alors être bel et bien une taupe du Psi Corps au service de Bester ; une traître dont la personnalité apparente n'était qu'un leurre auquel elle-même croyait ; elle est démasquée par nulle autre que Lyta Alexander, qui revient sur Babylon 5 à la recherche d'un.e traître. Dans cet épisode, une relation romantique entre Talia et Ivanova est – enfin – clairement sous-entendue et semble prendre forme, après leur rapprochement progressif². La trahison de Talia n'en a que plus d'impact : Ivanova est terrassée, tandis que *Control*, la personnalité de Talia au service du Psi Corps, confirme que ce *twist* scénaristique est sans retour possible :

IVANOVA – I hope somewhere there's a part of you that can still hear me.

TALIA (CONTROL) – Always the romantic. The program is complete. The Talia you knew no longer exists. There's just me. [...] And you believed everything she said to you. All the things you wanted to hear. All the words I whispered in her thoughts while she lay sleeping. The words that would get her closer to you, and to what you knew. You should see the look on your face, my good and dear friend, Susan.

¹ Commentaire audio de *In the Shadow of Z'ha'dum*, Intégrale *Babylon 5*, DVD (1993-2007 ; Warner Bros. Entertainment, 2009).

² C'est pour cette raison que je ne peux pas considérer la relation romantique Ivanova/Talia comme une question clairement formulée dans le diagramme de la saison 2 : au moment où elle le devient, Talia quitte la station Babylon 5. Auparavant, ce développement de leur relation reste un possible narratif parmi d'autres, tient du tissage narratif au sens de Breda.

Lyta ne remplace pas immédiatement Talia. La fin du S02E19 la montre allant voir Kosh dans ses quartiers pour lui signifier qu'elle a « gardé son secret », avant de quitter Babylon 5 pour aller explorer l'espace Vorlon. Elle revient sur la station dans *Passing Through Gethsemane* (S03E04), l'intérêt de son personnage alors renouvelé par les modifications qu'ont opérées sur elle les Vorlons. Talia elle-même semblait promise à un avenir similaire : elle acquiert le pouvoir de télékinésie de son ancien amant dans *Mind War* (S01E06), et dans *A Race Through Dark Places* (S02E08), l'un des télépathes renégats lui confirme que le tour qu'ils ont joué à Bester n'aurait pas pu fonctionner sans ses capacités décuplées : il lui dit de façon cryptique qu'elle est « le futur ». Talia est mentionnée une dernière fois dans *Ceremonies of Light and Dark* (S03E11) : les membres de l'équipe confient chacun leur plus grand secret à Delenn dans le cadre d'une cérémonie minbarie ; Ivanova avoue qu'elle aimait Talia. Une perte qui la poursuivra lorsqu'à son tour, Marcus mourra pour la sauver à la fin de la saison 4 ; ces deuils successifs justifieront le départ d'Ivanova, l'actrice Claudia Christian n'ayant pas souhaité continuer en saison 5.

La façon dont Straczynski gère les départs peut sembler commune : une grande part d'improvisation régit souvent ce genre de reconfiguration narrative dans les séries télévisées. Ce qui caractérise les départs de *Babylon 5*, c'est qu'ils se sont déroulés dans le cadre d'un récit dont le scénariste affirmait sans cesse la cohérence, la planification. Ils étaient donc l'objet d'une prévision sur le long terme pour conserver intact la course du récit, et d'un enrobage discursif intensif au cours duquel l'instance auctoriale reconnue qu'était Straczynski s'adressait directement aux fans, court-circuitant les processus conventionnels de communication entre producteur.ice.s et publics. C'est en tant que scénariste et producteur, mais aussi fan de science-fiction et travailleur acharné, que Straczynski a notamment encadré le départ de Michael O'Hare, un départ qui, géré dans d'autres conditions, aurait pu signifier la fin de la série comme il le craignait. Si l'on suit la métaphore historique, la marche du conflit restait ainsi intacte malgré les reconfigurations du réseau de personnages. C'est un autre type d'aléas de la production qui s'est avéré à même de menacer l'intégrité du récit.

[...] à la fin de la quatrième année, Warner Bros. nous a dit « il faut conclure votre histoire. Il n'y aura pas de cinquième année, le réseau PTEN est fichu. » Le cheval qui nous avait amené si loin et si vite pendant quatre ans n'était plus là. Ils ont dit « terminez ça et faites-vous une raison¹. »

À entendre Straczynski dans le commentaire audio de *The Fall of Centauri Prime* (S05E18), on pourrait croire que la chute du réseau PTEN, qui a diffusé les quatre premières saisons de *Babylon 5*, s'est présentée de façon soudaine. Lorsqu'on lit les messages publiés par le scénariste sur les services en ligne comme GENie, on comprend qu'il n'en est rien. La saison 4 a été diffusée initialement entre le 4 novembre 1996 et le 27 octobre 1997 ; or dès l'été 1996, les rumeurs de la chute prochaine de PTEN deviennent assez sérieuses pour que Straczynski, devançant les communiqués officiels, s'entretienne avec les fans d'une possible fin prématurée de la série. PTEN, conçu comme un réseau de chaînes locales, est né d'un accord entre Warner Bros Domestic Television (l'une des filiales de Time Warner) et Chris-Craft Industries ; riche de 177 stations locales, le réseau a couvert 93% des États-Unis² entre 1993 et 1997, année de sa dissolution.

Straczynski, dans une série de messages et de réponses publiées entre 1996 et 1997, doit sans cesse expliquer que PTEN possède les droits de *Babylon 5*, que Warner Bros. a les mains liées (PTEN est né d'un partenariat), et que lui-même et le producteur Douglas Netter, via leur maison de production Babylonian Productions, ne peuvent, seuls, reprendre le flambeau. Le scénariste gère la crise comme il peut, supervisant les intérêts économiques et artistiques. À propos de l'intrigue de la série, il dit par exemple, dans un long message publié le 18 décembre 1996 :

Mon obligation en tant que conteur [« *storyteller* »] est d'amener l'histoire vers son dénouement de façon satisfaisante. Après que nous avons obtenu le renouvellement de la saison 4, et sachant que les problèmes de PTEN risquaient d'avoir un impact sur nous (quand le réseau qui vous supporte n'est plus là, que le cheval se fait descendre sous vos pieds... vous avez un problème), j'ai repris la structure de la série et fait des ajustements de sorte que l'on puisse aller dans les deux directions [renouvellement ou annulation] sans trop délayer l'histoire, ni trop la compresser³.

¹ Commentaire audio de *The Fall of Centauri Prime* (S05E18), Intégrale *Babylon 5*, DVD (1993-2007 ; Warner Bros. Entertainment, 2009).

² KING, Susan, « Space, 2258, in the Year 1994 », *Los Angeles Times*, 23 janvier 1994.

³ <http://www.jmsnews.com/msg.aspx?id=1-10250> [accédée le 30 août 2015].

Straczynski explique ensuite que, contrairement aux autres saisons, la quatrième ne démarre pas par des épisodes relativement indépendants. Ce qu'il considère comme les deux principaux arcs narratifs de la série, la Guerre des Ombres et la situation de la Terre, doivent être résolus, mais avec suffisamment d'espace entre les deux dénouements pour laisser « respirer » le récit¹. C'est précisément ce que l'on peut observer dans le diagramme [Annexe 2 – BABYLON 5-S04] : une division tripartite, avec les épisodes S04E07 à S04E14 dédiés à la reconfiguration du récit suite au dénouement de la Guerre des Ombres. La production de deux téléfilms (à l'époque où il publie le message) et la possibilité de produire une série dérivée (*Crusade*) lui permet d'alléger *Babylon 5* en y déplaçant des questions mineures comme le détail de la guerre Terre/Minbar (explorée dans le téléfilm *In the Beginning*, 1997). Et si jamais une saison 5 est commandée, Straczynski affirme avoir le temps de voir venir, et pouvoir s'appuyer sur l'idée que l'après-guerre est toujours plus longue que la guerre elle-même². Il assure donc aux fans avoir prévu l'annulation comme le renouvellement, alors que la saison 4 vient tout juste de débiter. Une situation dont *How I Met Your Mother* connaîtra d'ailleurs la réplique³.

Ainsi, dans *Babylon 5*, la guerre contre les Ombres est-elle résolue dans les six premiers épisodes, par un anti-climax délibéré, lorsque Delenn et Sheridan, convaincus que l'Armée de la Lumière ne pourra survivre prise entre les feux des Vorlons et des Ombres, se lancent dans un réquisitoire à charge contre les deux belligérants, appuyés par Lorien, le premier des *First Ones*. S'en suivent, entre *Epiphanies* (S04E07) et *Moments of Transition* (S04E14), des arcs narratifs dérivés liés tantôt à la situation sur Terre (je distingue les manœuvres générales menées par Sheridan, et la mission de Franklin et Marcus, envoyés pour négocier avec la résistance martienne) ; tantôt aux retombées de la Guerre des Ombres, avec la gestion des télépathes modifiés par les Ombres, et aux mouvements des anciens serviteurs des Ombres – notamment les Drakhs. Le terrain narratif est ainsi prêt pour la guerre civile, qui éclate de façon précipitée, lorsque Sheridan est mis dos au mur par la cascade de violence du gouvernement Clark. Dans la scène finale du S04E14, Ivanova arrive dans ses quartiers, la rage au cœur, et lui montre une vidéo des forces de Clark abattant des vaisseaux civils sans sommation :

SHERIDAN – This madness has gone on long enough. I don't care if we're ready yet, I don't care if we're outnumbered or outgunned. I don't care what ISN [chaîne d'information] says about

¹ <http://www.jmsnews.com/msg.aspx?id=1-10250> [accédée le 30 août 2015].

² « *the duration tends to be a lot longer than the war* », <http://www.jmsnews.com/msg.aspx?id=1-10250> [accédée le 30 août 2015].

³ Voir chapitre II.4.

us. This stops, and it stops now. If Earth wants to declare war on us, then it is time that we took the war to Clark. You tell the others. Starting right now, we fight back, and we fight back hard.

IVANOVA – I thought you were looking for a way other than firing at our own ships. They were following orders.

SHERIDAN – Any crew that executes an order like that is guilty of war crimes. And they deserve whatever they get. Now, we're riding in, Susan. Anybody who wants to defect and join us, fine. If they get in our way, we'll knock them down. If they kill one of our ships, we'll kill three of theirs, and we keep going. We never slow down, and we won't stop. We're going after the colonies, then Mars... then Earth. And God help anybody who gets in our way^{xviii}.

Ce dialogue sur fond de musique martiale justifie en quelques minutes l'entrée en guerre contre le gouvernement Clark. Tous les épisodes qui suivent se passent la plupart du temps de justifications, suivant le credo de Sheridan¹. La guerre civile terrienne progresse à un rythme *crescendo*, ininterrompu, si ce n'est par *Intersections in Real Time* (S04E18) : l'épisode en huis-clos qui suit la capture de Sheridan, et le montre torturé par les forces de Clark, participe à sa façon à la *montée des enjeux*. Une fois la guerre terminée, et la Terre sauvée de la folie destructrice de Clark, l'épisode *Rising Star* (S04E21) s'intéresse aux retombées de la guerre civile, en interrogeant la légitimité de Sheridan, un militaire, dans le renversement du gouvernement civil. Sheridan échappe à la prison mais est démis de ses fonctions ; dans le même temps, il se retrouve président de la nouvelle Alliance Interstellaire formée après la Guerre des Ombres.

Si *Rising Star* se veut, déjà, une conclusion, *Sleeping in Light* devait être la *coda* de la saison 4, dans l'éventualité de l'annulation de la série. Reprise par la chaîne câblée TNT, renouvelée *in extremis*, *Babylon 5* se voit pourtant accorder la cinquième et dernière saison envisagée par Straczynski. *Sleeping in Light*, déjà tourné, est remplacé par *The Deconstruction of Falling Stars* (S04E22), et propulsé en fin de saison 5. J'ai déjà décrit le manque d'élan narratif du début de la cinquième saison : les deux principaux arcs narratifs ayant été conclus, et d'autres arcs narratifs mineurs mis à l'écart, Straczynski possède le matériau narratif pour remplir la saison 5, mais la structure qui justifiait son utilisation doit être reconfigurée. C'est chose faite, peu à peu, avec la chute de Centauri Prime, qui est à l'envergure du monde fictionnel ce que le destin tragique est à la biographie de l'ambassadeur Londo Mollari.

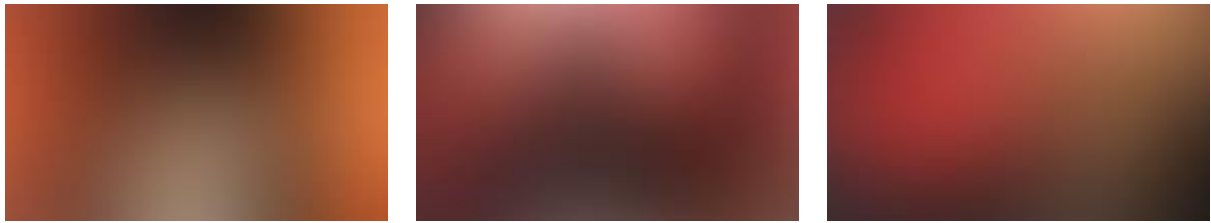
¹ « *Never start a fight, but always finish it.* »

Londo, et G'Kar l'ambassadeur des Narns, sont deux des personnages qui évoluent le plus au fil de la série. Straczynski confie, dans le commentaire de l'épisode majeur qu'est *The Fall of Centauri Prime* (S05E18) :

[...] C'était ce que je regrettais le plus dans l'éventualité d'une annulation à la saison 4, cette clôture de l'histoire de Londo. Parce que, de même que cette histoire est celle de Babylon 5, de Sheridan et Delenn, c'est peut-être aussi celle de Londo et G'Kar. Et cette relation, et l'ascension de Londo, et la transformation de G'Kar. Donc quand nous avons su que nous pouvions terminer l'arc narratif, l'arc de cinq ans, c'était un soulagement pour moi que d'avoir la chance d'écrire cette histoire¹.

Pour des raisons de clarté, permettez-moi de résumer cette histoire. Londo et G'Kar commencent comme antagonistes comiques, à peine capables de se supporter, ou de se parler sur un ton autre que passif-agressif, et pourtant, se retrouvent parfois comme deux larrons en foire. G'Kar est belliqueux, un aspect renforcé par l'allure reptilienne des Narns ; les Centauris vivent dans la nostalgie de leur gloire passée. Dès *Midnight on the Firing Line* (S01E01), Londo est persuadé que le rêve où lui et G'Kar s'entretuent est prémonitoire, ce qui ajoute encore aux tensions entre les deux ambassadeurs. Le pacte faustien que passe Londo avec les Ombres signe l'escalade du conflit entre les deux peuples, et l'asservissement des Narns au terme de la saison 2. C'est ainsi que Londo et G'Kar commencent à évoluer en tandem – mieux, à se définir l'un en fonction de l'autre. Londo a mis la main dans un engrenage qu'il ne peut arrêter, et s'il continue de comploter pour profiter de sa position au sein du gouvernement centauri, c'est avec un visage teinté d'effroi qu'il assiste au bombardement de la planète Narn dans *The Long, Twilight Struggle* (S02E20). Le conflit précipite aussi G'Kar dans le camp des résistants face à l'opresseur centauri ; alors que Londo négocie avec Morden la part de la galaxie qui reviendra aux Centauris, G'Kar aide Sheridan et Garibaldi en leur conseillant de lire le livre sacré des Narns, qui renferme des informations pour lutter contre les Ombres. C'est dans *Dust to Dust* (S03E06) que G'Kar, qui parvient à agresser Londo télépathiquement, comprend que les enjeux sont plus importants que la seule guerre Centauri/Narn, et que son envie de vengeance ne le mènera à rien. Il voit par ailleurs, dans l'esprit de Londo, le rêve prémonitoire de ce dernier sur leur mort simultanée.

¹ Commentaire audio de *The Fall of Centauri Prime* (S05E18), Intégrale *Babylon 5*, DVD (1993-2007 ; Warner Bros. Entertainment, 2009).



G'Kar et Londo s'entretuent effectivement, tel que le révèle le diptyque *War Without End* (S03E16&17). Lorsque la conscience de Sheridan fait un bond dans le futur, il rencontre Londo, devenu empereur ; un parasite Keeper est agrippé à son corps, endormi par l'alcool ingurgité par le Centauri. Une fois Sheridan parti, G'Kar apparaît : Londo l'appelle « *old friend* », et comprend que son moment est venu, qu'ils doivent faire vite avant que le Keeper ne se réveille. C'est peine perdue : le parasite pousse Londo à étrangler G'Kar, et chacun d'eux meurt des mains de l'autre.



Retour dans le présent de la narration. La situation évolue lorsque Londo comprend ses erreurs : il piège son complice Lord Refa, le livrant aux Narns résistants. Au début de la saison 4, G'Kar est capturé par les Centauris et torturé par l'empereur Cartagia, que Londo essaie de détrôner avant qu'il ne soit trop tard. Lorsque Londo et Vir parviennent à tuer l'empereur, ils provoquent la fin de la guerre avec les Narns, une fin qui arrive de façon presque inattendue, le conflit Narns/Centauris n'ayant pas été traité depuis le S03E20. G'Kar refuse que les siens fasse de lui un souverain, et les pousse à établir une nouvelle démocratie. Le reste de la saison 4 ne s'attarde pas sur les deux « *frenemies* », les amis-ennemis à la relation complexe. Je me permets d'employer ce mot-valise anglais qui caractérise bien la relation Londo/G'Kar : de même qu'un Alexandre Astier par exemple, Straczynski n'a jamais caché qu'il croyait au mélange du tragique et de la comédie, et le duo en est un exemple marquant, à qui la saison 5 va offrir un dénouement biographique alternant entre la fatalité la plus cruelle et le comique le plus libérateur.

La saison 4 se concentrait sur Sheridan et Delenn, sur leur victoire contre les Ombres et les Vorlons, sur la guerre civile minbarie catalysée (mais pas causée) par la dissolution du Conseil Gris, et la guerre civile terrienne menée par Sheridan. La saison 5 les place en retrait, au milieu des complications politiques post-conflit, pour mieux se pencher sur l'accession de

Londo au trône de l'empire centauri, et à l'élévation de G'Kar au rang de figure religieuse, une élévation qu'il refusera par humilité et cohérence. Durant la période « calme » que représente la première partie de saison 5 (voir, sur le diagramme [[Annexe 2 – BABYLON 5-S05](#)], la densité narrative minimale des épisodes S05E01 à S05E08), les deux ambassadeurs sont l'un des principaux centres d'attention. Victime d'une crise cardiaque dans *The Long Night of Londo Mollari* (S05E02), Londo fait face à sa conscience matérialisée, dans son esprit, par G'Kar. À son réveil, il lui demande pardon. C'est G'Kar qui écrit – et réécrit – la Déclaration de l'Alliance Interstellaire dans *The Parangon of Animals* (S05E03), tandis qu'il est nommé garde du corps de Londo par Delenn dans *Strange Relations* (S05E06). Lorsque la situation se complique, et que des vaisseaux centauris attaquent des vaisseaux de l'Alliance, Londo échappe à une tentative d'assassinat, sauvé par un Drakh dans *In the Kingdom of the Blind* (S05E09) : cet épisode insiste sur la corruption qui règne sur Centauri Prime. Le régent Virini, parasité par un Keeper, est déjà à la merci des Drakhs, sans que personne ne s'en rende compte. *A Tragedy of Telepaths* (S05E10) pousse le mélange du tragique et du comique dans ses retranchements : G'Kar et Londo découvrent dans une cellule du palais l'assistante de G'Kar, Na'Toth, qu'il croyait morte ; son ordre d'emprisonnement ne peut être annulé que par un empereur, ce que Londo n'est pas encore. C'est en la cachant sous un voile et en agissant comme s'ils étaient saouls que Londo et G'Kar vont l'extraire du palais, dans une scène comique sur laquelle pèse les horreurs commises par les Centauris. Dans *The Ragged Edge* (S05E12), G'Kar découvre que ses partisans ont publié sans son accord le manifeste politique qu'il écrivait depuis plusieurs années. La soudaine célébrité dont il se retrouve imparti, et la tentation des Narns de l'ériger en nouvelle figure sacrée, va précipiter, peu à peu, son départ de la station Babylon 5 à la fin de la série.

C'est dans *Darkness Ascending* (S05E15) que la saison se lance dans sa dernière ligne droite, avec la révélation des actions des Centauris – ou plutôt, des ordinateurs de bord des Drakhs installés dans des vaisseaux centauris, pour miner les efforts de l'Alliance qui se retrouve forcée d'entrer en guerre contre eux dans *All My Dreams, Torn Asunder* (S05E16). Le conflit, rapide, éclate dans le diptyque *Movements of Fire and Shadow/The Fall of Centauri Prime* (S05E17&18). Tout particulièrement, durant le second épisode, Londo, qui avait échappé à son pacte faustien avec les Ombres, paie le prix de ses erreurs. Les Drakhs ont piégé la planète Centauri Prime avec des bombes à fusion, et attendent des Centauris qu'ils les protègent et les cachent, en échange d'une aide pour reconstruire la planète bombardée. Avant de mourir, le régent montre à Londo le Keeper qui le parasite ; Londo doit alors prendre la plus lourde des décisions pour sauver son peuple : monter sur le trône, contrôlé secrètement par un Keeper, signer la reddition des Centauris, et lancer une politique isolationniste qui conviendra aux Drakhs infiltrés. Il laisse partir G'Kar sur ces mots :

LONDO – In the months, in the year to come, you may hear many strange things about me, my behavior. Well, they say the position changes you. And I just.... I wanted to...

G'KAR – I understand.

LONDO – Perhaps. And perhaps you do not understand as much as you think. Pray that you never do, G'Kar. Pray that you never truly understand. [...] Isn't it strange, G'Kar? When we first met I had no power and all the choices I could ever want. And now I have all the power I could ever want and no choices at all. No choice at all.

G'KAR – Mollari. Understand that I can never forgive your people for what they did to my world. My people can never forgive your people. But I can forgive you^{xix}.

C'est dans ce genre de scène que se manifeste le sublime narratif d'une mythologie : toutes les pièces trouvent leur place pour offrir un dénouement glacial à Londo. Alors que G'Kar est enfin libéré de la haine et de la rancœur qui minait son personnage, d'un désir de vengeance dont il savait qu'il le détruirait, Londo, lui, paie le prix fort pour avoir approché les Ombres de trop près. Il coupe tous liens avec ses anciens amis, suscitant l'incompréhension de Delenn, et son couronnement semble pareil à sa montée vers l'échafaud. Le S05E18 et le S05E19 se terminent tous deux sur un plan de Londo, seul sur son trône, dans l'obscurité. Alors que G'Kar part à l'aventure, fuyant ses adorateurs, Londo est le personnage survivant qui connaît le dénouement le plus négatif à la fin de la série. Lorsqu'il visite les nouveaux quartiers de l'Alliance dans *Objects at Rest* (S05E21), il tente de convaincre Sheridan et Delenn qu'il sera toujours leur ami, « *no matter what happens* », alors même que, contrôlé par les Drakhs, il offre à leur enfant à naître une urne renfermant un Keeper, un danger dont il ne peut les prévenir. La mention de sa mort par l'empereur Vir dans *Sleeping in Light* (S05E22), vingt ans plus tard, est teintée de mélancolie.

Là où la saison 4 se concentre sur – et précipite – l'ascension du couple Delenn/Sheridan, la saison 5, reconfigurée, se permet de s'attarder sur le duo G'Kar/Londo, et notamment sur la destinée tragique de ce dernier, longtemps anticipée par le récit. Le développement du personnage de Londo dans la saison 5 est dans le prolongement causal et proleptique des saisons précédentes. Dès *The Geometry of Shadows* (S02E03), le technomage Elric prophétise l'avenir de Londo :

ELRIC – When I look at you, Ambassador, I see a great hand, reaching out of a star. The hand is your hand, and all around I hear millions of voices calling your name.

LONDO – My followers?

ELRIC – Your victims^{xx}.

Dans *The Coming of Shadows* (S02E09), Londo rêve de cette main sortant d'une étoile, puis des vaisseaux des Ombres dans le ciel de Centauri Prime – et enfin, de sa mort des mains de G'Kar. Une prophétesse (non pas Ladira, mais Morella), voit Londo empereur, âgé, puis son assistant Vir lui succédant, dans *Point of No Return* (S03E09) ; elle dit aussi à Londo :

MORELLA – You still have three opportunities to avoid the fire that waits for you at the end of your journey. You have already wasted two others. You must save the eye that does not see. You must not kill the one who is already dead. And at the last you must surrender yourself to your greatest fear knowing that it will destroy you^{xxi}.

L'œil est certainement celui de G'Kar, arraché par l'empereur Cartagia dans *Falling Toward Apotheosis* (S04E04) ; « celui qui est déjà mort », probablement Sheridan, que Londo sauve dans le futur dans *War Without End, Part 2* (S03E17) ; la plus grande peur de Londo peut être interprétée comme sa soumission aux Drakhs, ou sa mort des mains de G'Kar, qui accepte sans discuter. Il évite ainsi le « feu qui l'attend à la fin de son voyage », et qui ne peut être que la destruction de Centauri Prime, menacée par les Vorlons dans *Into the Fire* (S04E06) ; par les Narns et les Drazis qui la bombardent dans *The Fall of Centauri Prime* (S05E18) ; ou encore par les bombes à fusion activées par les Drakhs dans le futur, dans *War Without End, Part 2* (S03E17). Un « feu » déjà prophétisé par Kosh : lorsque, dans *The Coming of Shadows* (S02E09), l'empereur Tuhra demande au Vorlon « *How will this end ?* », l'ambassadeur répond « *In fire* ». Encore et toujours, les mêmes phrases qui résonnent à grande échelle.

Quand bien même elle est reconfigurée, privée du dénouement des arcs narratifs majeurs de la série, la saison 5 donne l'impression d'une clôture en prenant la forme d'un gigantesque épilogue. Elle laisse, dans le même temps, la porte ouverte à de possibles développements – notamment, la Guerre des Télépathes, annoncée dans *Rising Star* (S04E22), mais qui intervient dans une période de l'histoire du monde fictionnel situé entre *Objects at Rest* (S05E21) et *Sleeping in Light* (S05E22), qui bondit de 20 ans dans le futur. Straczynski laisse ainsi suffisamment de marge narrative aux téléfilms produits par la suite, à la série dérivée *Crusade*, ainsi qu'aux romans qui exploitent des intrigues mentionnées mais non explorées par *Babylon 5*. La série de Straczynski reste fidèle à la façon dont elle représente l'Histoire : le conflit principal, la *crise* du récit au sens de Ricœur¹, trouve une conclusion après un long développement marqué par une forte causalité ; pourtant, il ne s'agit que d'un conflit parmi d'autres, et le monde très dense proposé par le récit est un réservoir inépuisable de nouveaux conflits, de nouvelles évolutions et reconfigurations. D'une façon

¹ RICŒUR, Paul, *Temps et récit II*, 1984, notamment p. 47.

presque ironique, l'une des séries qui se focalise le plus sur son unité narrative, se termine en l'inscrivant dans un continuum infini.

1.3.6. « *And they have a plan* » : promesse de dénouement et improvisation

À l'approche de la diffusion de *Sense8* (2015-présent), la série qu'il a co-créée avec Andy et Lana Wachowski, Straczynski réemploie la même économie discursive, expliquant qu'il a, encore et toujours, un plan sur cinq ans :

Je suis pour les plans de cinq ans. Nous avons une structure encore brute de cinq ans. Si Netflix est partant, nous avons déjà la seconde saison planifiée dans le détail. Ensuite, nous avons des notes pour les trois années suivantes. J'ai besoin de savoir où je vais. J'écris toujours vers la fin, donc je dois savoir où aller. Avant que je n'écrive *Babylon 5*, je savais quel était le dernier épisode, et la dernière scène de cet épisode, des années avant que nous construisions l'arc narratif¹.

Il évoque ainsi, dans le cadre de l'écriture d'une fiction progressive, un processus marqué là encore par la causalité régressive. Dans le documentaire *Showrunners* réalisé par Des Doyle en 2014, Shawn Ryan, créateur et *showrunner* de *The Shield*, explique sa méfiance envers les séries « planifiées » :

Il y a deux approches dont il faut se méfier quand vous écrivez pour la télévision. La première est de ne pas du tout savoir où vous allez. Et la seconde, tout aussi problématique, est d'être persuadé que vous savez exactement où vous allez. C'est-à-dire qu'il y a certaines séries où les scénaristes disent « nous avons un plan de cinq ans, nous savons exactement ce qui va arriver. » Je suis toujours dubitatif. Ces idées sont très dures à trouver. Et si vous arrivez avec cinq saisons d'idées trouvées ces deux derniers mois, je crains qu'elles ne soient pas les meilleures du monde².

Ce que Ryan critique n'est pas tant la prévision d'un dénouement ; il ne déplore pas exactement ce que Charlie Kaufman dénonce, cette idée de se priver de la richesse des possibles narratifs, idée qui dérange le scénariste Russel T. Davies³. Ryan cherche plutôt à expliquer que le temps long de l'écriture, qui mobilise des scénaristes plusieurs mois par an,

¹ RADISH, Christina, « J. Michael Straczynski Talks Collaborating with The Wachowskis on SENSE8 », *Collider*, 27 mai 2015.

² Des Doyle, *Showrunners, les coulisses des séries TV américaines*, DVD (2014 ; Black Sheep Productions/Gimme Shelter, 2015).

³ Voir section I.1.2.

pendant plusieurs années, est le creuset des idées qui structurent une série. De même que l'on ne conçoit pas une thèse, de l'idée originale au manuscrit final, en l'espace de deux mois, on n'écrit pas 110 épisodes en deux mois. Les descriptifs – à prendre avec une pincée de sel – du mémo envoyé par Straczynski à Warner Bros. tendent à montrer que, même avec plusieurs années de réflexion en amont, un projet de série peut se retrouver amélioré, reconfiguré par le travail collectif que représente son écriture, les arbitrages narratifs successifs, et les aléas de la production qui poussent à improviser.

De même que les Cylons, dont le générique de *Battlestar Galactica* ne cesse d'indiquer qu'ils « ont un plan » (« *And they have a plan* »), doivent finalement s'adapter aux revers qu'ils subissent au fil de la série, les scénaristes ne peuvent tout prévoir d'une intrigue macroscopique de plusieurs années. *Babylon 5* en est l'exemple le plus extrême : celui d'une lutte contre la dimension aléatoire de l'écriture progressive.

Une lutte qui a permis à Straczynski de maintenir la course du récit qu'il avait prévu, et qui a aussi son intérêt économique : la série n'a jamais dépassé son budget, puisque les dépenses pouvaient être anticipées avec précision à l'échelle de chaque saison. Lorsqu'on écoute les commentaires audio de la série, on comprend d'une part que le respect du budget était l'un des objectifs de Straczynski dès le début ; d'autre part que Douglas Netter, le producteur avec qui il s'est associé, avait déjà une réputation d'économe. L'utilisation révolutionnaire de modélisations 3D, plutôt que de maquettes pour les vaisseaux, a permis de tourner chaque épisode pour une somme moyenne oscillant entre 800.000 et un million de dollars (sans compter l'inflation)¹. Ce qu'il cherchait à faire – il l'a maintes fois répété – était « d'ouvrir la voie² » à d'autres séries tournées avec un budget minimum car taillé au cordeau. La concurrence de la franchise *Star Trek*, l'échec de la série dérivée *Crusade* (dû à un conflit avec la chaîne TNT), expliquent peut-être le peu d'émules de *Babylon 5*. Si d'autres séries lui ont emboîté le pas en usant d'un budget réduit et maîtrisé, comme *Andromeda* (Sci-Fi, Global, 2000-2005), ou en prévoyant l'intrigue à long terme, comme *Carnivàle* (HBO, 2003-2005), aucun projet des années 2000 n'a spécifiquement articulé les intérêts économiques et artistiques comme *Babylon 5* l'a fait. C'est surtout l'idée d'un récit prévu à l'avance qui a résonné dans l'industrie, et a poussé peu à peu les scénaristes à avoir plus d'ambitions.

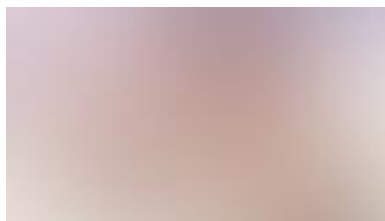
Daniel Knauf est notamment connu pour avoir tenté d'articuler une mythologie dense sur six saisons, dans *Carnivàle*. La série, diffusée sur la chaîne du câble premium HBO, raconte comment, dans les années 1930 aux États-Unis, le jeune Ben Hawkins se joint à des

¹ Straczynski n'est pas censé dévoiler le budget aux fans, mais n'hésitait pas à affirmer qu'il était, par épisode, deux fois moindre que la série concurrente de *Babylon 5*, *Star Trek : Deep Space Nine* (Syndication, 1993-1999). En 1999 il en donne par exemple une estimation dans ce message : <http://www.jmsnews.com/msg.aspx?id=1-6205> [accédée le 30 août 2015].

² <http://www.jmsnews.com/msg.aspx?id=1-20105> [accédée le 30 août 2015].

forains, et commence à avoir des visions prophétiques. Récompensée par des Emmy Awards, accueillie avec un mélange d'enthousiasme et de circonspection par la critique, marquée par un record d'audience avant un long déclin¹, *Carnivàle* fait partie de ces séries cultes annulées² avant d'avoir pu offrir un dénouement à leur intrigue macroscopique. Elle possède deux saisons, sur les six envisagées par Knauf. Sur la page *Wikipédia* bien entendue nommée « *Mythology of Carnivàle* », on peut trouver un long article qui oscille entre l'encyclopédique et le résumé des saisons 3 à 6, basé sur une bible de la série que Knauf a mis aux enchères pour la charité en juin 2007, deux ans après l'annulation de la série³. Knauf n'a jamais prétendu connaître l'avenir du récit « dans les moindres détails⁴ » mais avait une idée assez arrêtée de son développement. Ben, et l'antagoniste Justin Crowe, se trouvent être des Avatars du Bien et Mal, comme tant d'autres avant eux (Jésus, Caligula, ...), tandis que le personnage de Sofie est l'Omega qui précipitera la fin de la lignée des Avatars, et le dénouement de l'intrigue. Cette fin annoncée est manifestée, dans le récit tel qu'il a été diffusé, par les visions prophétiques de Ben et Sofie, dans *Los Moscos* (S02E01) et *Creed, OK* (S02E05) ; tous deux voient le premier test d'une arme nucléaire (le *Trinity test*, Alamogordo, Nouveau-Mexique, 1945) comme étant l'Apocalypse, le début de l'Âge de Raison pour les humains – un événement que Ben cherche à empêcher.

– S02E01 –



– S02E05 –



Malgré une mobilisation des fans sur internet⁵, la série annulée ne donne pas non plus lieu à un téléfilm pour conclure le récit, Knauf refusant de « compresser 48 heures d'histoire

¹ VANDERWERFF, Todd, « Daniel Knauf opens up about *Carnivàle*'s long, weird journey (1 of 2) », *The AV Club*, 21 février 2013.

² La série a été annulée au bout de deux saisons. En plus des baisses d'audience, et de la méfiance de HBO envers la série, Ronald D. Moore, qui fut *showrunner* durant la première saison, peint le portrait d'une salle d'écriture d'où l'unanimité et la camaraderie étaient absentes. Voir BENNETT, Tara, *Showrunners*, 2014, pp. 174-175.

³ Enchères menées au Clancy Brown Fan Club (Clancy Brown est l'acteur interprétant Brother Justin Crowe dans la série). Le document est disponible à l'adresse http://c.yimcdn.com/sites/www.harvardwood.org/resource/resmgr/hwp-pdfs/carnivale_pitch_document.pdf [accédée le 30 août 2015].

⁴ VANDERWERFF, Todd, « Daniel Knauf tells us his plan for the end of *Carnivàle* », *The AV Club*, 22 février 2013.

⁵ « Die-hards fight to save TV faves », *The Washington Post*, 28 juillet 2005.

dans un téléfilm de deux heures¹ ». Un accord avec Marvel pour conclure le récit via des *comics* tombe à l'eau, HBO refusant de céder les droits². *Carnivàle* reste donc, à l'heure actuelle, un récit inachevé, coupé en plein élan, comme de nombreuses autres séries télévisées mobilisant une intrigue macroscopique, annulées avant de lui avoir donné une conclusion digne de ce nom.

Lost est, parmi les séries à promesse de dénouement des années 2000, celle qui a le plus souffert d'un effet pervers qui fait partie intégrante de l'idée de planification du récit : l'incessante injonction des fans aux scénaristes de présenter un plan sur le long terme, de *prouver* qu'ils/elles savent où va la série. Ainsi le résumé déjà Roberta Pearson, dans un ouvrage paru en 2007 (alors que *Lost* en est à sa saison 3) : « Les producteurs de *Lost*, conscients du scepticisme ambiant, affirment qu'ils ont un très bon plan ; ils ne sont juste pas prêts à le montrer au public³. »

C'est pour conclure cette première partie sur l'unité narrative que je voudrais m'attarder sur le long billet posté par le scénariste Javier Grillo-Marxuach, qui a travaillé sur les deux premières saisons de *Lost*. Face aux critiques persistantes sur la série, cinq ans après sa fin, il publie en 2015 sur son site personnel un « testament » de plus de 15.000 mots, expliquant en détail la création de la série. Il mène donc une analyse génétique informée en ce qu'il compte parmi les auteur.e.s et possède une quantité sans doute phénoménale d'avant-textes (il mentionne notamment les prises de notes des assistant.e.s-scénaristes). Il disserte sur l'existence longtemps spéculée d'un plan pour la série, l'une des plus grandes questions entourant le texte :

Onze ans après, même après toute la couverture médiatique, les interviews *pre-* et *post-mortem*, les critiques, les hommages, les rétrospectives et les rumeurs... quand bien même *Lost* doit détenir le record de la série la plus documentée de l'histoire de la télévision, beaucoup sentent toujours qu'une histoire définitive de la fabrication de la série reste à écrire⁴.

En un sens, Grillo-Marxuach avoue tout. Il dévoile, sans ambages, la création chaotique de la série, de même que le travail acharné fourni par Damon Lindelof. Il retrace l'origine de *Lost* : l'idée proposée par Lloyd Braun, alors président du *network* ABC, de mélanger l'émission de télé-réalité *Survivor* (CBS, 2000-présent) au film de Robert Zemeckis, *Cast Away* (*Seul au monde*, 2000) ; le premier script écrit par Jeffrey Lieber et intitulé *Nowhere*,

¹ VANDERWERFF, *op. cit.*

² *Ibid.*

³ PEARSON, Roberta, « *Lost in transition* », 2007, p. 246.

⁴ GRILLO-MARXUACH, Javier, « The Lost Will and Testament of Javier Grillo-Marxuach », entrée du 24 mars 2015.

qui ne satisfait pas Braun¹. Ensuite, Braun et Heather Kadin convoquant J. J. Abrams (qui supervisait déjà *Alias* pour ABC, et écrivait un autre pilote) et le jeune Damon Lindelof pour écrire un *outline* (grossièrement, une bible dans sa version initiale), puis un pilote qu'il faut tourner dans un temps très court ; les inquiétudes de ABC, qui fonde un *think tank* composé de plusieurs scénaristes pour aider Abrams et Lindelof, *think tank* dont faisait partie Grillo-Marxuach ; enfin la création hâtive d'une mythologie et des biographies des personnages².

Durant ces premières sessions – qui débutèrent le 24 février 2004, un jour avant que Damon et JJ [Abrams] finissent le premier jet du script du pilote – beaucoup d'idées qui devinrent parties intégrantes de la mythologie et du format furent discutées, pitchées, et mises en œuvre dans ce qui deviendrait la série. [...]

Rien que le premier jour, Damon nous a téléchargé [« *downloaded onto us* »] l'idée que l'île était le nexus d'un conflit entre le bien et le mal : un territoire non répertorié, non répertoriable, avec une force mystérieuse en son cœur, qui appelait l'humanité pour jouer un jeu primal entre la lumière et les ténèbres³.

L'essence de la série est donc esquissée dès les premiers jours ; les détails n'en sont pas pour autant conformes à ce que la série est devenue. Si la Medusa Corporation proposée par Damon Lindelof est devenue la DHARMA Initiative, elle reste dans la droite ligne de ce que la série allait développer ; en revanche, Grillo-Marxuach avoue que l'usage systématique des flashbacks n'était pas prévu au départ, quand bien même l'épisode pilote possède des flashbacks qui précèdent de quelques minutes le crash du vol 815 sur l'Île :

Il est difficile d'imaginer que durant si longtemps – alors même qu'ils faisaient partie du pilote, étaient fréquemment abordés par le *think tank*, et devinrent le pivot thématique de la série – les flashbacks n'étaient pas considérés comme participant de l'essence de la série. Au lieu de ça, le procédé était conçu comme une note thématique qui resterait unique au pilote et ne serait plus employée⁴.

Grillo-Marxuach insiste sur la nécessité d'une approche qui combine le structural et le scriptural, l'architecture et le jardinage :

Quand bien même nombreux sont ceux – fans, critiques, et parfois même ceux d'entre nous qui conçoivent la série – qui veulent croire en la possibilité d'un chef d'œuvre *sui generis* (ou,

¹ Grillo-Marxuach précise que le *think tank* n'a jamais eu accès au script de Lieber, et reste prudent sur l'attribution controversée du statut de co-créateur à Lieber par la Writers Guild.

² Une présentation plus honnête, sûrement plus authentique, que la *success story* assez lisse présentée dans les bonus des DVDs de la première saison de la série en 2005. Voir aussi le bilan qu'en tire PEARSON, *op. cit.*

³ GRILLO-MARXUACH, *op. cit.*

⁴ *Ibid.*

inversement, au mythe des cowboys qui « ne savaient pas ce qu'ils faisaient – nous étions juste des gamins avec un rêve et purée on y est arrivés avec un peu de salive et du fil de fer »), ces deux explications nous éloignent de la vérité : l'inspiration est toujours augmentée par l'improvisation, la collaboration, la sérendipité, et beaucoup de Dur Travail¹.

Le scénariste effectue aussi une distinction entre d'une part, la prévision de l'intrigue, le détail de la mythologie ; et d'autre part, l'idée de « connaître ses personnages ». Il articule le même constat que Ronald D. Moore : ce sont les personnages qui forment le cœur de tout récit. L'équivalent d'un vœu pieu, car comme l'expliquent par exemple Roberta Pearson² et Erika Johnson-Lewis³, *Lost* a trop tendance à mettre l'accent sur les mystères de l'Île au détriment des personnages ; un schéma qui se voit renversé dans les dernières saisons, opposant ainsi deux types de lectures. J'y reviendrai en partie III.

Tout au long de son essai, Grillo-Marxuach joue avec la question à laquelle il promet de répondre dès le début, dans une démarche réflexive qui mime le comportement de *Lost* et son retardement constant des réponses. Il cherche aussi à proposer plusieurs réponses à la question de l'existence d'un plan pour la série. Après avoir comparé la création du monde par Dieu en sept jours – une création qui se serait faite en improvisant selon le scénariste – il dévoile la philosophie de Damon Lindelof quant aux réponses à apporter aux multiples questions générées par la série :

À mesure que les questions sur la mythologie survenaient durant le développement de *Lost*, Damon et l'équipe – d'abord le *think tank*, puis plus tard la salle d'écriture – trouvait des explications. Celles que Damon aimait juste assez pour ne pas les balayer d'emblée étaient discutées et petit à petit, une théorie opérationnelle voyait le jour. Damon disait finalement : « Ce sera ça tant que personne ne peut trouver mieux. » [« *it's going to be that unless someone can beat it.* »] Lorsque nous avons suffisamment raffiné ces idées au point que Damon était d'accord pour les faire apparaître à l'écran – les rendant canon – alors nous les incorporions dans la série⁴.

« Ce sera ça tant que personne ne peut trouver mieux » : l'exemple même d'une économie prospective du récit. Par exemple, Walt était supposé pouvoir matérialiser ou convoquer l'objet de ses pensées. Dans un flashback de *Special* (S01E14) on le voit ainsi lire un livre sur les oiseaux, et l'un d'eux vient se tuer en fonçant dans la baie vitrée du salon où il se trouve ; dans le présent de la narration de ce même épisode, Walt est attaqué par l'un des

¹ *Ibid.*

² PEARSON, Roberta, « Chain of Events », 2009, pp. 141 et suivantes.

³ JOHNSON-LEWIS, Erika, « "We Have to Go Back": Temporal and Spatial Narrative Strategies », 2011, p. 13.

⁴ GRILLO-MARXUACH, *op. cit.*

ours polaire de l'île. Coïncidence, un *comics* qu'il a trouvé dans les décombres de l'avion montre un gigantesque ours blanc.

Grillo-Marxuach décrit la méfiance de la chaîne ABC face aux genres de l'imaginaire ; Lindelof et Abrams auraient alors utilisé le *comics* comme une « porte de derrière » au cas où la possibilité d'explorer les capacités psychiques de Walt se serait vraiment présentée¹. Le scénariste insiste sur le fait que Lindelof (puis, plus tard, Carlton Cuse qui le rejoint en tant que *co-showrunner* au départ d'Abrams) interdisait toute exploration d'un élément narratif pour lequel une explication n'était pas possible, ou satisfaisante.

La raison pour laquelle la trappe n'apparaît qu'à la fin du dixième épisode – même si JJ [Abrams] tapait des pieds pour l'intégrer dès l'écriture du pilote – tient au fait que Damon n'était pas convaincu par les idées que nous propositions quant à ce qu'elle renfermait².

La Trappe qui mène à la Station Cygne, élément déterminant de l'*outline* proposé par Lindelof et Abrams, apparaît après que Lindelof fut un jour entré en salle d'écriture en proposant l'idée « d'une pièce avec un type qui doit presser un bouton toutes les 108 minutes ou bien le monde sera détruit³ ». Restait encore à expliquer ce mystérieux mécanisme : mais les scénaristes avaient de quoi avancer, et suivant l'aphorisme de Lindelof, « ce sera ça tant que personne ne peut trouver mieux. »

En guise de conclusion, je citerai les derniers paragraphes de l'essai de Grillo-Marxuach, dans lesquels il répond enfin à la question de l'existence d'un plan en usant d'une métaphore dont la portée biblique est plus qu'adéquate :

D'abord, nous avons construit un monde. Puis nous l'avons rempli avec un ensemble de personnages brisés mais fascinants [...]. Puis nous avons créé un ensemble de circonstances excitantes pour forcer ces personnages à faire équipe et résoudre des problèmes de façon intéressante.

[...] Dans le même temps, nous avons aussi conçu l'équivalent d'un 747 rempli d'idées, de notions, de fragments, de complications et de concepts qui pouvaient – si exploités correctement et avec un peu de malice – alimenter assez d'histoires pour durer aussi longtemps que nos patrons le demanderaient pour nourrir leur besoin de profit et de prestige, et ensuite, juste pour être sûr, nous avons rassemblé une équipe de gens talentueux qui travailleraient non-stop pour s'assurer que le 747 ne désemplirait jamais.

Et ensuite nous avons tout improvisé⁴.

¹ Ce qui est le cas, mais principalement dans le mobisode *Room 23* (11 décembre 2007), et non dans la série-mère.

² GRILLO-MARXUACH, *op. cit.*

³ *Ibid.*

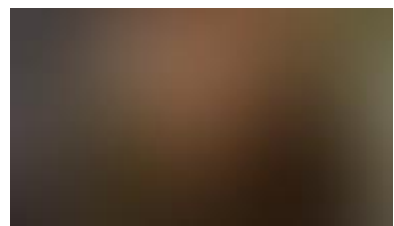
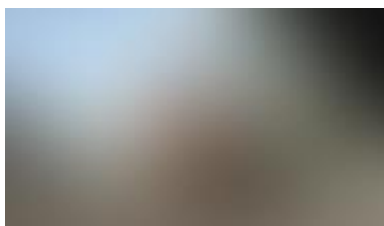
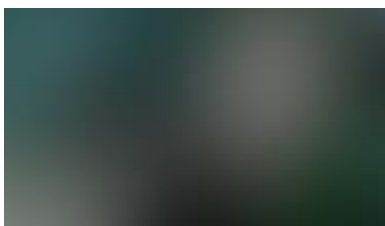
⁴ « [...] *And then we made it up as we went.* » *Ibid.*

La réponse, provocatrice, n'en est pas moins sincère. L'écriture d'une série narrativement complexe, qui cherche à proposer une intrigue sur le long terme, est un exercice périlleux, à cheval entre improvisation et planification, jardinage et architecture ; elle produit des œuvres qui doivent motiver des lectures aussi progressives que rétrospectives. Prévoir une série sur le long terme n'est pas impossible, mais plutôt improbable. Preuve en est le modèle atypique proposé par *Babylon 5*, modèle dans lequel les autres séries du corpus ont réinjecté une plus grande part de prospection, d'improvisation. Comme nous allons le voir dans les parties suivantes, l'essentiel n'est pas tant de planifier le récit dans ses moindres détails, du début à la fin.

L'essentiel est de savoir à peu près où l'on va, et de tenir ses promesses.

II. « *Truth takes time* » : Promesse de dénouement et esthétique du temps

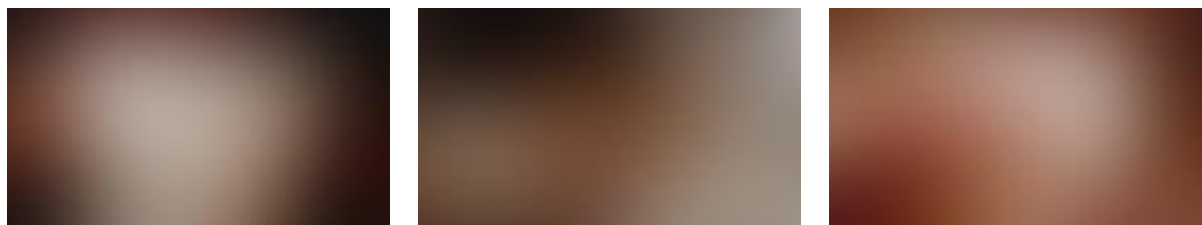
Truth Takes Time (S02E18) commence comme le font beaucoup d'épisodes de *Alias* : par un début *in medias res*. Sydney Bristow, qui a démantelé le SD-6 quelques épisodes plus tôt (*Phase One*, S02E13), est toujours à la poursuite de Sloane, qui s'est échappé et continue de chercher les mystérieux artefacts liés à Rambaldi. Mais dans la séquence qui précède le générique, le *teaser*¹, c'est après sa mère que Sydney court : Irina Derevko a elle aussi échappé à la CIA pour s'allier avec Sloane. Sydney parvient à la rattraper, et après une sommation sans effet, lui tire dessus. Irina s'effondre. Cut. Un hélicoptère se pose. Sydney, en larmes, s'approche d'un corps qui reste hors-champ. Vaughn et Dixon arrivent à sa hauteur, le premier demande une équipe médicale, mentionne « une femme à terre ». La mort d'Irina est l'inférence la plus logique que pourraient opérer les interprètes du récit : mais comme le savent les fans de la série *Alias*, la vérité, dans cette série d'espionnage/science-fiction, n'est jamais si simple.



¹ Que l'on peut définir comme « un court segment apparaissant avant le générique de début », pouvant « introduire le sujet de l'épisode, ou esquisser le problème qu'il s'agira de résoudre » ; le *teaser* a aussi « une fonction d'exposition, introduisant les personnages invités [« *guest characters* » le temps d'un ou plusieurs épisodes] et le décor ». Je paraphrase l'introduction de ALLRATH, Gaby (dir.), GYMNICH (dir.), *Narrative Strategies in Television Series*, 2005, p. 12. Je préfère *teaser* à *cold open* : *Cold open* (« ouverture froide ») me semble plus appropriée aux *sitcoms* qui y emploient parfois un gag sans rapport avec l'intrigue microscopique, là où le *teaser* « accroche, intrigue », et lance l'intrigue microscopique.

Après un retour en arrière de cinq jours, l'épisode s'attarde sur les retombées de l'évasion d'Irina, la confiance, lentement établie entre la mère et la fille, trahie une énième fois. Sydney découvre, dans la cellule à présent inoccupée de sa mère, les boucles d'oreille qu'elle a laissées à l'intention de sa fille. Pendant ce temps, dans sa villa en Toscane, Sloane, qui a fait croire à la mort de sa femme Emily pour la protéger, doit lui expliquer pourquoi il traite avec Irina Derevko. Emily décide de le dénoncer à la CIA en échange de l'assurance qu'il ne recevra pas la peine capitale. Mais lorsque la CIA envahit la villa, elle fuit avec lui. Dixon, qui ouvre le feu, tue Emily par erreur. C'est sur elle que Sydney se penche ; Irina n'est que légèrement blessée et échappe, encore une fois, à la CIA. L'intrigue microscopique de l'épisode (culminant dans l'attaque de la villa, et la récupération d'un disque contenant des informations sensibles) est résolue ; les objectifs à plus long terme d'Irina Derevko restent troubles.

Dans la scène finale de l'épisode, alors que Vaughn et Sydney s'apprêtent à dormir, les boucles d'oreilles d'Irina émettent en boucle une phrase en morse. Sydney transcrit KESTIMETRUTHTA ; Vaughn suggère que le message est encodé. Mais il suffit à Sydney de déchirer le papier en deux et de marquer les séparations entre les mots pour révéler le sens du message : TRUTH TAKES TIME (« la vérité prend du temps »). L'épisode se clôt sur Sydney, qui reste interdite.



Truth Takes Time cristallise le projet narratif d'*Alias*, à savoir son retardement constant des réponses dans une démarche si réflexive, si appuyée qu'elle prend des accents baroques. La série préfigure en cela une autre œuvre co-créée par J. J. Abrams, *Lost*, qui incarne un versant de la promesse d'un dénouement, en ce que le récit promet des réponses à une énigme en les retardant autant que possible, voire en les escamotant. L'autre versant de cette tendance, c'est *Battlestar Galactica*, et sa quête au long cours. Ces séries ont pour point commun d'avoir promis, de par la configuration même de l'intrigue macroscopique, un dénouement ensuite maintes fois retardé, exigeant de leurs spectateur.ice.s à la fois une croyance sans failles dans la course du récit, et une patience sans bornes face à ses errements et ses détours. La promesse et le temps sont les deux notions avec lesquelles je composerai dans cette partie pour mener une analyse essentiellement descriptive, à la fois formaliste et

contextuelle, de la structure générale des séries télévisées articulant une intrigue macroscopique ; une analyse dont les caractéristiques ainsi isolées s'appliquent toutefois à un grand nombre, sinon l'ensemble, des séries narrativement complexes contemporaines.

Cette seconde partie s'intéressera non seulement au début et à la fin des séries télévisées maniant une intrigue macroscopique, mais aussi à leur milieu, et à la façon dont les séries du corpus ont poussé très loin le jeu avec la temporalité et la non-linéarité du récit. L'objectif est de poursuivre les efforts entamés par la recherche internationale, qui visent à combler le vide méthodologique concernant la description structurelle d'une série télévisée, tout en prenant en compte son contexte de production et de réception. La question posée ici est la suivante : malgré une certaine évidence empirique, comment s'articulent les étapes du nœud, du développement et du dénouement (éventuel) dans une forme audiovisuelle longue, écrite de façon progressive sur plusieurs années ? Plus largement, est-il possible de décrire de façon systématique l'évolution narrative macroscopique d'une série télévisée, en s'intéressant à la totalité du contenu plutôt qu'aux seuls épisodes pilotes et finaux ?

II.1. La promesse d'un dénouement

Dans la partie précédente, j'ai commencé à délimiter l'analyse du récit proposé par les séries télévisées contemporaines. La série peut être un récit, et toute série qui possède une dimension feuilletonnante – *a fortiori*, une mythologie pointée du doigt par les scénaristes, critiques, spectateur.ice.s – propose une intrigue macroscopique en plus des unités narratives microscopiques que sont les épisodes. Nous l'avons vu, la mythologie est plus que la somme des arcs narratifs : elle concerne plus largement la saturation, la densification du monde fictionnel, et s'attache à créer un réseau de personnages, de symboles, de mécanismes qui apportent cohérence et unité à la forme audiovisuelle longue.

Une série peut manipuler un ou plusieurs arcs narratifs majeurs couvrant une grande partie, sinon l'entièreté du programme ; ces arcs narratifs peuvent être *composites*, se déclinant ainsi en plusieurs arcs narratifs mineurs. On trouve aussi des arcs narratifs intermédiaires, tantôt fluides, interagissant avec d'autres arcs ; tantôt arcs mineurs émancipés ; tantôt appendices rendus inutiles par l'évolution de la série. Un arc peut être assimilé à une question : ainsi, une **[[question majeure]]** se compose éventuellement de **[questions mineures]** ; en dehors de cette structure rigide, on trouve les *((questions intermédiaires))*.

Les questions majeures peuvent être assimilées à ce que Noël Carroll appelle les « *presiding macro-questions* » ; ce sont ces questions majeures qui structurent le récit, un récit dont la « clôture correspond à la résolution de toutes les questions majeures proposées¹ ». Ces questions sont, comme dans les fictions closes, manifestées au sein du texte par l'apparition

¹ CARROLL, Noël, « Narrative Closure », 2007, p. 5 (je paraphrase).

d'un nœud, qui peut être un conflit, une énigme, une quête, et qui, au terme d'un développement, appelle un dénouement, une réponse à chaque question :

[...] l'incertitude introduite par le nœud ne produit l'attente d'un dénouement que dans la mesure où l'indétermination est ressentie comme provisoire, donc accompagnée par la *promesse*, plus ou moins explicite, d'une résolution¹.

Critiquant Françoise Revaz, Raphaël Baroni insiste sur l'existence de nœuds progressifs au côté des nœuds « brusques » clairement déterminés ; si les premiers prennent leur temps pour nouer l'intrigue, eux aussi n'en formulent pas moins une question². Les nœuds progressifs sont au récit pris dans sa généralité, ce que la mythologie furtive est au récit télévisuel, comme nous le verrons pour *Fringe* : l'articulation de l'arc narratif majeur de la série – la guerre entre les deux réalités alternatives – ne se fait pas d'un coup dans l'épisode pilote, car cet arc est lentement suggéré par la première saison.

S'appuyant sur le « code herméneutique » de Roland Barthes, Baroni articule son analyse de la triade suspense/curiosité/surprise en expliquant que le texte cherche à miner le travail d'inférence de l'interprète :

La *curiosité*, en posant une énigme, crée l'attente de sa résolution et le *suspense*, en exposant une situation tendue dont une issue importante mais incertaine doit inévitablement découler (la mort ou la survie du personnage par exemple) stimule l'anticipation du dénouement. L'œuvre, qui prévoit et exploite les anticipations et/ou hypothèses du lecteur, fonctionne [...] par une rétention de la solution ou un retardement du dénouement. [...]

Par rapport à cette analyse de la « réticence » du texte, qui a pour but de retarder la compréhension de la structure événementielle globale de l'histoire, la surprise apparaît comme le symbole ponctuel de l'échec du travail inférentiel du lecteur, c'est-à-dire de ses « réponses » anticipées. Mais, précisément, l'ensemble de ces entraves au travail coopératif du lecteur sont autant de moyens visant à relever l'intérêt de la narration : en provoquant occasionnellement le plaisir du *coup de théâtre*, en polarisant la lecture vers la fin du texte pour connaître l'issue incertaine des événements et/ou la solution des énigmes préalablement posées³.

L'une des principales hypothèses de travail qui fondent cette analyse est que *les séries narrativement complexes contemporaines sont capables de gérer, sur le long terme, suspense, curiosité, surprise, incomplétudes stratégiques et réticence du texte*, via des mécanismes narratifs variés tels que les anachronies, les variations de point de vue, la mise en abyme, le

¹ BARONI, Raphaël, *La Tension narrative*, 2007, p. 227.

² *Ibid.*, p. 53.

³ BARONI, Raphaël, « Incomplétudes stratégiques du discours littéraire et tension dramatique », 2002, pp. 119-120.

jeu sur la temporalité... Des mécanismes soulignés par leur « esthétique opérationnelle », qui convoque une forte réflexivité au service d'un spectacle narratif¹ ; non contentes d'être plus feuilletonnantes, les séries n'hésitent plus à provoquer la confusion pour entraver le travail d'inférence des spectateurs.²

Avant d'explorer la façon dont les séries du corpus articulent leur promesse de dénouement sur le long terme, je me dois de faire un détour plus général, et diachronique, afin de tracer les contours de cette promesse qui n'est pas toujours tenue – et souvent, jamais destinée à l'être. Je commencerai par m'intéresser au *rythme** des questions qui structurent le récit sur le long terme, avant de me pencher sur leur *impact** au sein du monde fictionnel. Le nœud des séries du corpus sera enfin détaillé, dans l'épisode pilote comme dans ceux qui le suivent directement. Si l'approche sera essentiellement centrée sur le récit, l'évolution des conditions de production des séries états-unienne y jouera un rôle déterminant.

II.1.1. Rythme : questions itératives, questions progressives

Des années 1950 aux années 1980, nous l'avons vu, les séries télévisées américaines sont principalement épisodiques, constituées d'épisodes indépendants qui reprennent une même formule en déclinant ses variations possibles. L'immense majorité ne proposait pas d'intrigue à long terme, mais plutôt un *cadre narratif** qui justifiait – et justifie encore – leur caractère épisodique.

II.1.1.1. Le cadre narratif

Ce que j'entends par *cadre narratif* – une terminologie commune qui a justement pour but de rester vague et générale – est l'espace où se déploie à la fois la formule de la série, c'est-à-dire ses invariants, et sa matrice, c'est-à-dire sa capacité à réinterroger sans cesse son contenu thématique, symbolique. Mais plus qu'une structure du texte, le cadre narratif concerne d'abord le monde fictionnel, car il désigne *ce qui, dans le monde fictionnel de la série, justifie l'emploi de telle formule, de telle matrice.*

Un exemple parmi d'autres : *MacGyver* (ABC, 1985-1992). Angus MacGyver, ancien démineur durant la Guerre du Viêt Nam, possède une connaissance encyclopédique de tout ce

¹ MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, pp. 42-43.

² *Ibid.*, p. 49.

qui touche aux sciences dures, et préfère résoudre les problèmes en fabriquant divers dispositifs plutôt qu'en usant d'une arme. Au-delà du mythe exagéré de la bombe fabriquée avec un trombone, il se montre par exemple capable de faire exploser une cabane à distance avec une bouteille de gaz, un vieux vélo, une meule et des roulements à billes, dans *Eagles* (S02E08). MacGyver est d'abord agent du Department of External Services, une branche des services secrets américains, avant d'être engagé en saison 3 par la Phoenix Foundation ; les deux services l'envoient en mission pour résoudre des crises à diverses échelles. *MacGyver* n'a pas besoin de plus d'éléments pour construire un cadre narratif qui justifie l'emploi d'une formule rôdée et d'épisodes indépendants : chaque occurrence voit MacGyver participer à une nouvelle mission, résolue dans le temps de l'épisode.

Le cadre narratif est *d'abord une structure du monde fictionnel* : il s'agit, dans l'entourage des protagonistes, du réseau de personnages, d'organisations, d'événements, qui constituent comme un système, un moteur pour le récit. Le cadre narratif est cette partie du monde fictionnel qui sert de socle aux intrigues, qui alimente la formule de la série. On pourrait ainsi distinguer, au sein de la formule, ce qui appartient au *fond* (le cadre narratif généré par le monde fictionnel et l'histoire) et à la *forme* (les conventions de mise en scène, le rythme, le ton, l'ambiance, ...).

Dans le cas d'une série épisodique, le cadre narratif offre une justification au caractère itératif des récits microscopiques qui s'enchaînent comme des perles : *MacGyver* est une série épisodique car elle raconte les aventures d'un agent envoyé dans une nouvelle mission chaque semaine, comme le mystérieux Charlie envoie les *Drôles de Dames* (*Charlie's Angels*, ABC, 1976-1981) en mission, ou comme la profession de *Columbo* (NBC, 1968-1979 ; ABC, 1989-2003), justifie qu'il se retrouve régulièrement à jouer au chat et à la souris avec un.e meurtrier.e. On notera bien que je ne parle pas ici de genres fictionnels, mais bel et bien, de façon empirique, du socle narratif du monde fictionnel qui sert de moteur aux micro-récits que sont les épisodes. Rien dans *MacGyver* n'esquisse une intrigue à long terme, une question qui courrait, même de façon répétitive, le long de la série. *Charlie's Angels* est déjà un exemple liminal, en ce que l'identité du mystérieux Charlie peut s'imposer comme une question qui attise la curiosité des interprètes du récit, bien que la série ne la problématise que très rarement¹.

Le cadre narratif peut être reconfiguré au fil de la série. Dans *The Mentalist*, Patrick Jane travaille ainsi pour le CBI, le California Bureau of Investigation. Lui et l'équipe d'agents

¹ On peut isoler *Angel Hunt* (S04E11), durant lequel les « Anges » sont pourchassées par Malcolm Case, qui cherche à débusquer Charlie, et *Catch a Falling Angel* (S04E16), qui révèle quelques informations sur sa biographie. À noter que le premier film inspiré de la série (*Charlie's Angels*, McG, 2000), fait de la question « qui est Charlie ? » le fondement de son intrigue.

qu'il assiste opèrent à l'échelle de la Californie, ce que je nomme le *monde fictionnel restreint** de la série, c'est-à-dire la partie du monde fictionnel (une planète Terre très semblable à la nôtre) directement impactée par l'histoire¹. Le cadre narratif de *The Mentalist*, ici le CBI, se distingue du monde fictionnel restreint : il permet plus spécifiquement de justifier que Jane soit confronté à des affaires impliquant des personnes riches, des officiels : dans les premières saisons, on entend souvent les personnages expliquer que le procureur de Californie leur a confié telle ou telle affaire suite au coup de fil d'un sénateur ou d'une juge. En saison 6, après la mort de John le Rouge et la dissolution du CBI, Jane et Lisbon se retrouvent à travailler pour le FBI : ce nouveau cadre narratif justifie alors l'expansion du *monde fictionnel restreint* (l'équipe intervient sur l'intégralité des États-Unis) et la nature plus variée des affaires, qui, toujours centrées sur des meurtres, impliquent plus souvent des crimes à grande échelle (trafic d'êtres humains, espionnage, trafic d'art, ...).

II.1.1.2. « Séries de la quête » et questions itératives

Certaines séries, très tôt dans l'histoire de la télévision américaine, dépassent le simple cadre narratif pour se construire autour d'une question majeure, quand bien même elles restent fortement épisodiques. C'est le cas, par exemple, de *The Fugitive* (*Le Fugitif*, ABC, 1963-1967). La série met en scène le docteur Richard Kimble, injustement accusé du meurtre de sa femme, et condamné à mort. Parvenu à s'échapper, il est poursuivi par le lieutenant de police Philip Gerard ; Kimble poursuit lui-même le véritable assassin, le manchot, qu'il a croisé avant de découvrir le corps sans vie de sa femme. Ici, le cadre narratif de la série n'est pas seulement destiné à alimenter la « machine à récits », mais articule une question : Kimble parviendra-t-il à trouver le manchot et prouver son innocence ? Ainsi, si Kimble change d'identité à chaque épisode, sauve des gens et échappe aux autorités, selon une formule rituelle, une question majeure domine la série, tendue vers un dénouement. Si Kimble fait tout cela, ce n'est pas simplement parce que c'est sa mission, comme MacGyver : il est en quête de réponses, cherche à prouver son innocence, et c'est sa bonté d'âme, et le serment d'Hippocrate (il est médecin), qui le poussent à aider chaque âme perdue qu'il rencontre en chemin. Il n'a pas qu'une fonction (sauver des vies), il a un but (trouver le manchot). Vladimir Lifschutz souligne à raison que *The Fugitive* propose, à la télévision américaine, le premier *series finale* pensé comme tel, le premier épisode réellement conclusif², répondant à une question majeure. Ce qui est tout aussi étonnant, c'est que *The Judgment* (S04E29&30), à

¹ La ville de Sunnydale dans *Buffy*, Baltimore dans *The Wire*, le royaume de Bretagne dans *Kaamelott*, ...

² LIFSCHUTZ, Vladimir, *Les Séries télévisées : Une Lutte sans fin*, thèse en préparation, dir. BARNIER, Martin, ESQUENAZI, Jean-Pierre, Lyon 2, (la pagination n'était pas définitive à l'heure de l'écriture).

l'époque la meilleure audience de la télévision américaine, n'était pas au départ prévu par NBC, qui comptait simplement annuler la série en laissant la quête de Kimble irrésolue. Le producteur Leonard Goldberg raconte :

Je suis allé voir le président du *network* et je lui ai dit : « On ne peut pas simplement terminer la série avec un épisode comme les autres. Les gens regardent cette série depuis cinq ans, à la poursuite du manchot, nous devons conclure la série. » Et lui et les autres décideurs m'ont regardé comme si j'étais fou. Il a dit : « De quoi vous parlez ? C'est terminé. » J'ai dit : « Oui, mais ce n'est pas *terminé*. Ils ont investi dans cette série pendant cinq ans, nous devons proposer une conclusion. » « Non. Vous voulez dire que les gens... » J'ai dit : « Oui. Ils regardent, et ils sont impliqués [« *they care* »]. Ils *croient* vraiment – même s'ils savent que c'est une fiction – mais une fois passée la fiction, ils sont impliqués avec le personnage et l'histoire¹. »

Goldberg explique comment il a convaincu des annonceurs de financer un épisode supplémentaire pour conclure l'histoire de Richard Kimble, et déplore la politique d'alors : « Quelle tristesse que dans notre industrie, les gens haut-placés ignorent le pouvoir de leur propre média². » Goldberg s'est ainsi retrouvé à devoir expliquer que les spectateur.ice.s s'étaient impliqu.é.e.s dans la quête de Kimble, et que s'il existait une possibilité de résoudre cette dernière, elle devait être explorée. Son commentaire révèle deux éléments cruciaux.

Le premier est que cet état d'esprit uniquement mercantile ignore la dimension artistique du produit culturel qu'est la série télévisée : elle possède, comme un tableau de grand maître ou l'album blanc des Beatles, « à la fois une valeur marchande et une valeur culturelle³ ». Jean-Pierre Esquenazi précise :

Il est bien possible que certains marchands d'art ne s'intéressent qu'aux prix des tableaux quand quelques visiteurs de galerie sont impressionnés par leur valeur culturelle. De même, l'on peut juger que les dirigeants de TF1 ne sont sensibles qu'au nombre d'esprits susceptibles de regarder les pubs Coca-cola pendant les interruptions publicitaires des *Experts*, mais il est sûr que les téléspectateurs regardent la série pour d'autres raisons, liées à la qualité du récit. Un produit culturel peut-être [sic] « produit » pour certains et « culturel » pour d'autres mais c'est bien l'assemblage de ces deux faces qui le constitue tel qu'il est.⁴

¹ L'interview complète est disponible sur le site *Emmytvlegends* à l'adresse <http://www.emmytvlegends.org/interviews/people/leonard-goldberg> [accédée le 30 août 2015] ; la portion citée est tirée de l'extrait disponible à l'adresse <https://www.youtube.com/watch?v=XvhlOCCSDU0> [accédée le 30 août 2015].

² Je traduis « *What a sad commentary on our business, that the people in charge don't believe the power of their own medium* » <http://www.emmytvlegends.org/interviews/people/leonard-goldberg> [accédée le 30 août 2015].

³ ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Les Séries télévisées*, 2010, p. 50.

⁴ *Ibid.*, p. 50.

Lorsqu'une série commence à articuler une question majeure sur le long terme, il devient évident qu'une réponse, un dénouement, peut lui apporter une certaine unité narrative, une cohérence artistique. Mais l'intérêt de cette unité est encore nié dans la majorité des cas, lorsqu'il s'agit de décider de l'arrêt d'une série. Si ces dernières décennies ont vu des séries annulées trouver une conclusion – ou une seconde vie – dans d'autres formats (téléfilms, films) et sur d'autres médias (bande dessinée, roman, jeu vidéo...), le dénouement n'est toujours pas une condition *sine qua non* lorsque l'annulation d'une série est négociée par une chaîne, un studio, souvent trop tard pour que les scénaristes, qui travaillent en amont, aient le temps de rédiger un *series finale* digne de ce nom. Le postulat de Goldberg tient toujours : si les éminences grises ne peuvent plus ignorer l'impact que leurs séries ont sur les spectateur.ice.s – les campagnes de « sauvetage » gagnant en visibilité et efficacité grâce à internet – elles font encore généralement la sourde oreille. Par exemple, à l'heure où j'écris ces lignes, une campagne est en cours pour sauver *Forever* (ABC, 2014-2015), tout juste annulée alors que sa mythologie se mettait enfin en place¹.

Le second élément crucial est ce que Goldberg relève de façon empirique en parlant de l'investissement des publics, du « *care* », de cette image des spectateur.ice.s participant à la quête de vérité de Kimble. Il articule parfaitement un problème fondamental : une question majeure, aussi ténue soit-elle, va alimenter une intrigue sur le long terme ; cette intrigue, Baroni le rappelle, ne peut être envisagée seulement comme la structure [?] -> [...] -> [!], mais doit aussi être conçue comme génératrice d'une tension narrative chez les interprètes. Il isole et détaille la structuration phorique de l'intrigue : la survenue du nœud narratif crée une tension, motive l'inférence de pronostics (suspense) et diagnostics (curiosité), durant l'actualisation du récit parfois ponctué de surprises. L'interprète ressent une dysphorie passionnante plutôt que passionnelle, au sens où la dysphorie, la tension ressentie, n'est pas perçue comme négative ; « la *dysphorie passionnante* se définit donc davantage par les traits tensifs de l'*excitation ludique* que par ceux de la *souffrance* et du *pâtir*² [...] ». À cette dysphorie succède une euphorie, lors du dénouement³.

¹ Campagne d'ailleurs infructueuse à l'heure où j'écris cette note de bas de page. *Forever* a été annulée le 7 mai 2015 par ABC, soit deux jours après la diffusion du final de la saison 1, qui a rassemblé seulement les deux tiers des spectateur.ice.s de l'épisode pilote en diffusion initiale (ABC n'a pas attendu les chiffres des visionnages en différé pour rendre sa décision). Je me base, comme dans le reste de ce travail, sur les chiffres donnés par le site *TVbytheNumbers* (site satellite de Zap2it.com), d'après les mesures Nielsen : le pilote a rassemblé 6.5 millions de spectateur.ice.s, contre 4 millions pour le *series finale* (les chiffres concernent le visionnage en direct et les visionnages via enregistrement numérique le jour même). Voir aux adresses <http://tvbythenumbers.zap2it.com/2014/09/24/forever-opens-strong-at-10pm-as-abcs-top-fall-series-debut-in-its-slot-in-4-years/306729> et <http://tvbythenumbers.zap2it.com/2015/05/06/tuesday-final-ratings-the-voice-adjusted-up-izombie-adjusted-down-no-adjustment-for-the-flash-or-person-of-interest/400151>.

² BARONI, Raphaël, *La Tension narrative*, 2007, p. 131.

³ *Ibid.*, pp. 130-134.

Dans le cas de *The Fugitive*, aucune énigme n'est réellement articulée, et la série ne mobilise pas la curiosité de ses interprètes lorsqu'elle aménage son intrigue macroscopique – ici réduite à un fil rouge : Kimble sait déjà qui est le meurtrier. C'est d'abord de suspense qu'il s'agit : Kimble va-t-il coincer le manchot ? Ou bien Gerard parviendra-t-il à l'arrêter avant, pour l'envoyer dans le couloir de la mort ? Gerard va-t-il comprendre que Kimble est innocent ?

Progressivement, des séries des années 1980-1990 vont mobiliser de façon plus systématique ces questions majeures, aussi ténues soient-elles. *Quantum Leap* (Code Quantum, NBC, 1989-1993), par exemple, utilise comme cadre narratif l'expérience ratée du Docteur Samuel Beckett, dont l'esprit est projeté dans le passé, condamné à s'incarner successivement dans une myriade de personnages connus ou inconnus, tout au long de l'Histoire américaine de la seconde moitié du XX^e siècle, « pour réparer les erreurs du passé ». La série suit ainsi une formule rôdée : Sam atterrit dans un nouveau corps auquel il doit s'habituer, est guidé par l'hologramme d'Al, et change un événement du passé pour « sauter » à nouveau (et conclut chaque épisode par son exclamation fétiche, « *oh boy !* »). La série possède aussi une question majeure : Sam cherche à rentrer « chez lui », à son époque, en 1995, et pour cela, doit comprendre comment fonctionnent les sauts qu'il effectue. De cette question majeure émergent même quelques questions mineures (par exemple, l'apparition d'Alia, qui elle aussi voyage dans le temps, mais dans le but de contrer les efforts de Sam). La structure de la série est plus complexe¹ que celle de *The Fugitive* (notamment grâce à la richesse de la biographie de ses personnages), mais reste éparse. La série ne problématise que rarement cette question majeure ; néanmoins, elle le fait suffisamment pour que son dénouement ait un impact. Lorsqu'au bout de cinq saisons, la série est annulée, *Mirror Image* (S05E22) apporte une conclusion à la série².

Sliders (*Sliders : Les Mondes parallèles*, Fox>Sci Fi, 1995-2000) fonctionne sur un postulat similaire : plutôt que de voyager dans le temps, Quinn Mallory et ses compagnons d'infortune sont condamnés à voyager à travers des réalités alternatives, espérant un jour retrouver leur réalité d'origine. Si le cadre narratif de la série est propice à des épisodes indépendants sur le format « réalité alternative de la semaine », la quête de la réalité d'origine est le but qui sous-tend les voyages des personnages. Un objectif d'ailleurs reconfiguré lorsque la série passe du *network* Fox à la chaîne du câble Sci Fi : la réalité d'origine, enfin retrouvée, est envahie par les Kromaggs, des antagonistes capables eux aussi de voyager entre les dimensions ; Quinn découvre qu'il n'est pas né dans cette réalité. Débute alors une quête

¹ Je remercie ici Claire Cornillon de m'avoir rappelé que *Quantum Leap* est plus dense qu'il n'y paraît.

² *Spoiler* : Sam Beckett y rencontre une entité « divine », et comprend enfin que le but de son voyage a toujours été de faire le bien, qu'il contrôle sa destinée : le dernier carton annonce qu'il n'est jamais rentré « à la maison ».

double : trouver la réalité d'origine de Quinn (celle de ses parents) mènera aussi à un moyen de lutter contre les Kromaggs. Mais suite à une production chaotique (départ d'acteur.ice.s, de scénaristes, changement de chaîne, de lieu de tournage), la série se termine sur un *cliffhanger*.

Ce qui m'intéresse, en décrivant ces séries, est de relever un mécanisme narratif particulier qui se met en place au fil de l'histoire des séries. *The Fugitive*, *Quantum Leap* et *Sliders* seraient certainement à ranger du côté des « séries de la quête » telles que les définit Stéphane Benassi, qui les voit comme un « sous-genre des séries feuilletonnantes » et explique que :

[...] bien qu'elle possède certaines des propriétés de la série canonique [que j'appelle épisodique], notamment la répétition du même schéma narratif d'un numéro à l'autre, elle s'en distingue toutefois par le fait qu'ici, le contrat que doit remplir le héros n'est pas donné dans la séquence initiale de chaque occurrence [épisode], mais une fois pour toutes dans le pilote¹.

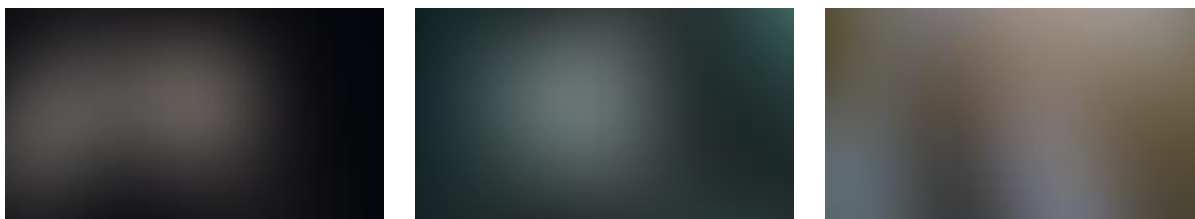
Benassi explique avec justesse le caractère itératif de la quête dans ces séries télévisées, où chaque épisode donne l'impression que les protagonistes avancent... tout en faisant du surplace. Il relève aussi le nœud formé par l'épisode pilote, qui génère « la tension du macro-récit² ». Cependant, je rejoins l'avis de Vladimir Lifschutz qui critique Benassi dans le cadre de l'exploration de la temporalité des séries³ : les catégories isolées par Benassi partagent trop d'éléments communs. De plus, Benassi reconnaît lui-même que les séries de la quête peuvent être un « sous-genre » des séries feuilletonnantes. Ce qu'il isole, en réalité, n'est pas un type de série, mais un mécanisme narratif particulier, que j'appelle une *question itérative**. C'est-à-dire, une question majeure qui va structurer l'intrigue macroscopique, mais peut le faire de façon discrète ; une question qui génère du suspense ou de la curiosité, demande souvent une réponse fermée (oui/non), ou du moins joue avec les pronostics et diagnostics des interprètes : Kimble va-t-il arrêter le manchot ? Sam Beckett va-t-il retourner dans son époque ? Les « glisseurs » retrouveront-ils leur réalité d'origine ? Ces questions majeures sont principalement itératives en ce qu'elles tournent en boucle sans être jamais résolues, sinon dans l'épisode final, autant que faire se peut. Elles peuvent ainsi être posées indéfiniment, et générer d'innombrables épisodes. C'est bien d'un mécanisme narratif qu'il s'agit, un mécanisme que l'on retrouve encore aujourd'hui.

¹ BENASSI, Stéphane, « Sérialité(s) » (chap.), in SEPULCHRE, Sarah (dir.), *Décoder les séries télévisées*, 2011, p. 96.

² Je paraphrase. BENASSI, Stéphane, « Sérialité(s) » (chap.), in SEPULCHRE, Sarah (dir.), *Décoder les séries télévisées*, 2011, p. 97.

³ LIFSCHUTZ, Vladimir, *Les Séries télévisées : Une Lutte sans fin*, thèse en préparation, dir. BARNIER, Martin, ESQUENAZI, Jean-Pierre, Lyon 2, introduction (la pagination n'était pas définitive à l'heure de l'écriture).

Ainsi, l'une des questions majeures qui structurent *Battlestar Galactica* semble purement itérative : « les Cylons vont-ils détruire la Flotte ? » – que je note **[[La Guerre contre les Cylons]]** dans les diagrammes en annexe¹. Les Cylons sont utilisés de façon répétée comme un épouvantail. On note, certes, une évolution du conflit : la Cylon Athena rejoint les rangs des Colons, suivie plus tard par les Cylons rebelles durant la saison 4. Mais les Cylons aux ordres de Cavil restent des antagonistes par nature, et jusqu'au dernier épisode de la série, représentent une menace, avant d'être obliérés. Leurs apparitions répétées, soudaines (les vaisseaux effectuent des bonds supraluminiques), agrémentées de l'envoi systématique de chasseurs et missiles, ramènent sans cesse sur le devant de la scène la question de la survie de la Flotte, lors de batailles marquées par des invariants sonores et visuels. On notera par exemple le son des missiles (*Battlestar Galactica* s'autorise des sons diffus dans l'espace), les communications des pilotes de chasse dont les surnoms sont familiers, ou encore les scènes se déroulant dans le centre de commande du Galactica, avec son décor familier, le son de l'alarme, du dradis (le radar spatial des Colons), ou encore les ordres d'Adama prononcés avec la voix tonitruante, différenciable entre mille, d'Edward James Olmos.



À chaque fois, la Flotte échappe de justesse à l'annihilation, mais ce n'est que partie remise : les Colons gagnent des batailles, mais la guerre ne trouve de résolution que dans le *series finale*. Une question majeure itérative peut cependant créer des questions mineures d'une nature plus évolutive, comme la relation entre les Cylons rebelles et la Flotte. Les « séries de la quête » telles que les désigne Benassi, surtout celles des années 1960 à 1990, sont des variations extrêmes du procédé, en ce qu'elles ne s'appuient que sur une question majeure itérative, comme **[[Kimble va-t-il arrêter le manchot ?]]**, pour générer des épisodes relativement indépendants. Aujourd'hui, les questions majeures itératives côtoient d'autres procédés puisque, nous l'avons vu, les séries contemporaines sont devenues plus

¹ Les réflexions des pages suivantes, sur la nature itérative et/ou progressive des questions majeures de *Battlestar Galactica*, sont une version développée d'un raisonnement initialement formulé dans un article à paraître, lui-même basé sur FAVARD, Florent, « La série feuilletonnante de science-fiction : le retour du cycle » (communication), 2014.

feuilletonnantes et prennent en compte de façon systématique le temps long de leur évolution sur plusieurs années.

II.1.1.3. Questions progressives

À l'opposé des questions itératives se trouvent ce que je nomme les *questions progressives** : répondre à ces questions implique une forme de compte-à-rebours, puisque la question est destinée à s'épuiser petit à petit. Contrairement à la question itérative, la question progressive a – visualisons un instant le récit comme un jeu vidéo – une barre de vie. Une question majeure progressive peut être employée par un épisode sans être résolue, mais la nature même de ces questions implique des résolutions partielles au fur et à mesure que se déroule la série, des résolutions partielles qui entament peu à peu leur barre de vie. Pour en donner un exemple canonique, je choisis de rester du côté de *Battlestar Galactica*.

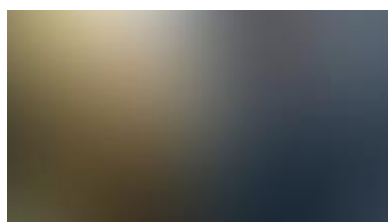
Dans la série, les Cylons sont à l'origine des robots créés par les Colons pour les tâches les moins enviables. Les robots – bien entendu – se révoltent, et coupent les ponts avec les humains. 40 ans plus tard, ils frappent de nouveau les Colonies dans une attaque surprise, massive, poussant les dernier.e.s survivant.e.s à partir en quête de la Terre. C'est le début du récit. Les Cylons parviennent à ce coup d'éclat car ils ont pu infiltrer les Colonies grâce à des modèles à apparence humaine : il en existe douze, chacun avec des milliers de copies. Les Cylons à apparence humaine sont infiltrés dans la Flotte de survivants, et y mènent des attaques terroristes pour éradiquer l'humanité une bonne fois pour toute. Les Colons doivent ainsi les identifier le plus vite possible... une tâche qui leur prend presque l'intégralité de la série. À chaque réactivation de la question majeure **[[Identifier les 12 Modèles]]**, l'épisode doit soit refuser d'y répondre, soit proposer des pistes possibles, soit opérer un arbitrage partiel qui sera définitif – c'est-à-dire, se résoudre à donner l'identité de l'un.e des Cylons.

Dans la série, les arbitrages positifs sont irréversibles ; en revanche, la série joue avec les arbitrages négatifs. Il est établi durant la première saison que le détecteur de Cylons fabriqué par le docteur Baltar semble fiable ; mais aussi que le scientifique se réserve le droit de mentir, lorsque, par exemple, il conserve secrète l'identité de la Cylon Boomer pour éviter d'être sa prochaine cible dans *Flesh and Bone* (S01E08) ; voire encore que la tâche est colossale, et que tester l'intégralité de la Flotte lui prendra 60 ans, comme il l'annonce dans *Tigh Me Up, Tigh Me Down* (S01E09). C'est plutôt lorsque les modèles passent à l'action que leur identité est révélée, tandis qu'au fur et à mesure, le nombre de Cylons encore sous couverture diminue. *Battlestar Galactica* est une série chorale mettant en scène un grand

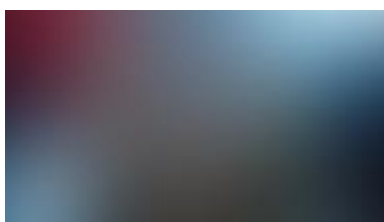
nombre de personnages : mais si la liste des suspects reste longue, cette question majeure égrène ses éléments de réponse comme un compte-à-rebours.

Le public sait dès le début de la série qu'il n'existe que douze modèles : Adama est prévenu par un mystérieux message laissé dans ses quartiers à la fin de la minisérie pilote (S00E01&02¹). Par la suite, les personnages ne cessent de rappeler ce fait vital, notamment lorsque l'identité d'un.e Cylon est révélée. De même, le prégénérique (avant même le *teaser*) dresse la liste des Cylons déjà démasqué.e.s au fur et à mesure, en les montrant tour à tour, voire en insistant sur les multiples identités de chaque modèle : Boomer et Athena sont des Cylons numéro Huit, que la saison 1 montre côte à côte, tandis que la première partie de saison 4 fait le bilan des Cylons connu.e.s de la Flotte (sept) et connu.e.s des spectateur.ice.s (onze).

– Saison 1 –



– Saison 4 –



La série parvient à faire durer la question sur presque l'intégralité de ses quatre saisons, mais l'épuisement se fait sentir : après les quatre modèles révélés durant la minisérie pilote, il faut attendre les épisodes *The Farm* (S02E05), *Final Cut* (S02E08), et *Lay Down Your Burdens, Part 2* (S02E20), pour en découvrir trois de plus. La longue attente, motivant une tension narrative, risque d'ailleurs d'être désamorcée : ces trois modèles se révèlent être des personnages jamais rencontrés auparavant (mais qui deviennent ensuite des personnages récurrents). Ainsi, les réponses partielles à la question **[[Identifier les 12 Modèles]]** remettent en cause les soupçons possibles des interprètes vis-à-vis des personnages principaux, soupçons qui forment le cœur de la série à ses débuts : on pensera notamment au moment où le Cylon Leoben, décrit comme mêlant le mensonge à la vérité, confie à la présidente Roslin que le commandant Adama est un Cylon (*Flesh and Bone*, S01E08), un possible narratif qui ne sera guère exploré au-delà de *Tigh Me Up, Tigh Me Down* (S01E09), et jamais actualisé – Adama est en réalité un humain.

Devant l'épuisement progressif de cette question, les scénaristes la reconfigurent en saison 3 pour renouveler son intérêt : les « *Final Five* », les Cinq Derniers Cylons, sont

¹ Puisque la minisérie a été diffusée en deux parties, sur deux soirées consécutives (avec un *cliffhanger* à la fin de la première partie), j'ai choisi de l'étiqueter S00E01 et S00E02, pour la démarquer d'un téléfilm pilote (S00E00) comme celui de *Babylon 5*.

désignés comme différents des modèles déjà connus. Même les Cylons commencent à se questionner sur leur identité, notamment D'Anna, qui se lance dans une quête de vérité se concluant (pour elle) dans *Rapture* (S03E12). D'Anna aperçoit les visages des *Final Five* dans le Temple des Cinq, et s'excuse même auprès de l'un d'eux ; mais les plans ne montrent que des figures baignées de lumière sous des robes à capuche blanches, et seul le visage de D'Anna, réagissant à la révélation de leur identité, est visible.



D'Anna meurt sous le coup de cette épiphanie ; lorsque sa conscience est téléchargée dans un nouveau corps – c'est ainsi que les Cylons se rendent, virtuellement, immortel.le.s – son modèle est « mis en boîte » par un autre, les numéros Un, c'est-à-dire que le personnage et ses doubles sont mis au rencard. Les numéros Un, menés par leur incarnation la plus connue, Cavil, refusent en effet que les autres modèles n'apprennent l'identité des *Final Five*. L'effet est intéressant : les *Final Five*, désignés comme différents des autres Cylons, voient leur identité révélée, mais seulement à un personnage, qui se retrouve temporairement incapable de partager ce secret avec d'autres protagonistes, comme avec les spectateur.ice.s. Les interprètes peuvent aussi inférer que Cavil connaît déjà l'identité des *Final Five*, même si ses dialogues avec D'Anna laissent une certaine marge au doute. Là où l'identité des sept modèles « communs » est un secret partagé par tous les Cylons, un secret gardé par un camp contre l'autre, le secret entourant les *Final Five* devient, lui, unilatéral, et Colons et Cylons rebelles vont s'y intéresser. Cette évolution de l'économie des savoirs est intéressante en ce qu'elle précipite la division des Cylons, après le désaccord sur l'invasion des Colonies à la fin de la saison 2.

Le mystère continue de sous-tendre la saison 3, pour culminer dans une révélation multiple : *Crossroads Part 2* (S03E20) dévoile l'identité de quatre des *Final Five* – il s'agit cette fois-ci de personnages principaux présents depuis plusieurs saisons, sinon les débuts de la série. L'identité de l'ultime Cylon à apparence humaine, dont le pré-générique de la saison 4 nous promet l'arrivée prochaine, est finalement dévoilée au travers d'un flashback dans *Sometimes a Great Notion* (S04E11), alors même que la série, dont les scénaristes savaient qu'ils en écrivaient la dernière saison, se reporte sur les autres questions majeures qui la structurent.

Les questions de type progressif donnent ainsi lieu à des réponses compartimentées qui réduisent peu à peu la marge de manœuvre des arbitrages scénaristiques : si ces questions très cadrées génèrent une tension narrative, le rythme des réponses doit être soigneusement calibré. La reformulation de l'énigme autour de l'identité des Cinq Derniers Cylons tend à prouver que les scénaristes de la série avaient conscience de l'épuisement de l'intérêt de cette question majeure. Dans le podcast de l'épisode *Crossroads Part 2* (S03E20)¹, Ronald D. Moore, créateur et *showrunner*, explique que les scénaristes se sont très vite penché.e.s sur le problème des *Final Five*, et ce qui les rendait différents des autres Cylons, lorsque **[[Identifier les 12 Modèles]]** s'est mise à stagner autour des sept Cylons déjà connu.e.s, après la fin de la saison 2. S'il ne parle pas explicitement d'un renouvellement de l'intérêt, il précise bien que l'équipe cherchait à justifier intradiégétiquement l'idée que les Cinq Derniers Modèles n'étaient jamais montrés ni même mentionnés par les Sept Premiers. Il s'agit ici de donner de la cohérence au monde fictionnel, et de justifier a posteriori la conduite de la série.

Cette énigme en forme de compte-à-rebours est un exemple canonique et extrême de ce que peut être une question progressive ; puisque les catégories ne sont jamais étanches, et que la complexité narrative contemporaine pousse les arcs narratifs à mettre en exergue leur évolution, les frontières entre itératif et progressif sont parfois floues.

II.1.1.4. Hybridité des dimensions itératives et progressives

Si la question majeure **[[La Guerre contre les Cylons]]** est d'abord itérative, comme elle l'était dans la série originelle (ABC, 1978-1979), la réimagination de 2003 se distingue en ce que le conflit, s'il est répétitif, exhibe une *montée des enjeux* pour lutter contre l'impression de monotonie narrative.

Kobol Last Gleaming, Part 2 (S01E13) voit ainsi éclater la première véritable victoire des Colons contre un vaisseau-mère cylon, à bord duquel les humains parviennent à infiltrer une ogive nucléaire. En saison 2, c'est une cible plus importante qui est visée : un Vaisseau Résurrection, qui permet aux modèles humanoïdes de renaître dans un nouveau corps s'ils sont tués (*Resurrection Ship, Part 1 & 2*, S02E11&12). La première partie de la saison 4 signe une victoire capitale : dans *The Hub* (S04E09), le Nodal, qui contrôle le processus de résurrection dans son ensemble, est détruit par les Colons aidés des Cylons rebelles. La série, et le conflit contre les Cylons, culmine avec l'attaque de la Colonie cylon dans l'ultime épisode de la série (*Daybreak, Part 1, 2, 3*, S04E19&20). La menace cylon est ainsi

¹ S'ils sont disponibles sur les coffrets DVD et Blu-Ray, il s'agit de commentaires audio enregistrés par Moore lui-même, et mis à disposition gratuitement. On peut en retrouver les transcriptions sur le wiki dédié à la série, à l'adresse http://en.battlestarwiki.org/wiki/Battlestar_Wiki:Podcast_Transcripts [accédée le 30 août 2015].

perpétuellement renouvelée, jamais vraiment éradiquée, mais dans le même temps, l'intrigue insiste sur la *progression* du conflit qui connaît plusieurs étapes. Malgré un caractère itératif, **[[La Guerre contre les Cylons]]** se donne ainsi des atours progressifs, en insistant sur la montée des enjeux, sur l'escalade du conflit, et l'imminence de plus en plus marquée d'une victoire de l'un ou l'autre camp, notamment durant la saison 4, la dernière de la série.

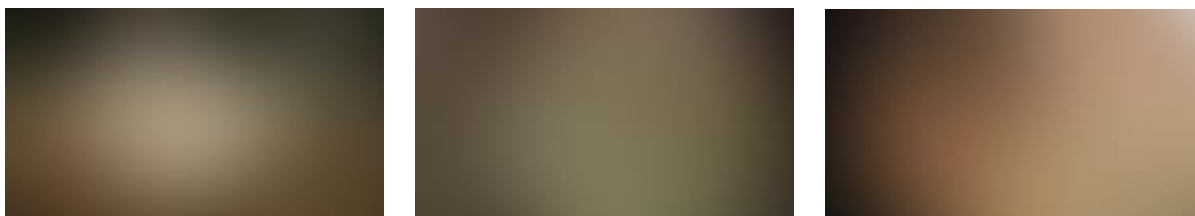
La quête de la Terre par les Colons est un autre exemple de question majeure essentiellement itérative, aux atours progressifs : **[[Trouver la Terre]]** est une question fermée qui ne peut avoir que deux réponses, l'une positive, l'autre négative... en attendant une réponse positive. En effet, contrairement à un conflit armé, dont on imagine qu'il ne durera pas éternellement (soit les deux camps s'entretuent, soit l'un triomphe, soit la paix est déclarée), la quête de la Terre est celle d'une aiguille dans une botte de foin, d'autant que Adama, qui prétend savoir où se trouve la Terre dans la minisérie pilote, avoue vite avoir menti.

Battlestar Galactica utilise la quête de la Terre comme le faisait déjà la série originale : les Colons n'ayant aucune idée de son emplacement, ils avancent à tâtons dans l'espace. La différence tient au fait que, dans les années 1970, le trajet des Colons restait abstrait. Dans la série originale, les Colons découvrent les coordonnées de la Terre dans *War of the Gods, Part 2* (S01E14) ; les épisodes suivants s'ouvrent systématiquement sur une scène où le commandant Adama (alors incarné par Lorne Greene), dicte son journal de bord, rappelle qu'ils n'ont aucune idée du temps que leur prendra le voyage, et cite « des indices laissés par la Treizième Colonie » (les habitants originels de la Terre) sans que ces éléments ne soient mis en scène dans les épisodes. La quête de la Terre y est un fil rouge, une question majeure purement itérative, ténue, qui sert d'objectif à la Flotte de survivant.e.s.

La version réimaginée de 2003 propose quant à elle un trajet jalonné d'étapes. La planète Kobol, d'où sont originaires les Douze Colonies, et d'où est partie la Treizième Colonie en direction de la Terre, occupe un arc narratif mineur de **[[Trouver la Terre]]**, une question mineure qui s'impose de la fin de la saison 1 au milieu de la saison 2 ; les personnages découvrent dans *Home, Part 2* (S02E07) une carte des constellations qui leur indique où pourrait se trouver la Terre. En fin de saison 2 et début de saison 3, la Flotte fait une halte de quelques mois sur la planète New Caprica, reflétant la pause de l'arc narratif de la quête de la Terre : sous l'impulsion du président Baltar, nouvellement élu, les Colons pensent trouver l'objet de leur quête sur la planète désolée, à peine habitable. Son invasion par les Cylons les pousse à reprendre le chemin de la Terre, tandis que les intelligences artificielles se mettent elles aussi en quête de la planète bleue. La Nébuleuse de la Tête du Lion (milieu de saison 3) et la Nébuleuse Ionienne (fin de saison 3) sont deux étapes sur le chemin de la Terre, laquelle est finalement trouvée au milieu de la saison 4. La découverte de

la « Terre », la planète habitée par la Treizième Colonie, forme d'ailleurs le *cliffhanger* de la mi-saison : elle se révèle être un *no man's land* ravagé par une guerre nucléaire longtemps avant l'arrivée des Colons. La quête de la Terre trouve là ce qui semble être une conclusion, pour être réactivée en fin de saison 4.

La plupart de ces étapes sont révélées par le Livre de la Pythie, un texte saint qui prophétise l'exode des Colons, et est interprété tout au long de la série par la Présidente Roslin, qui pense être l'élue annoncée dans ses lignes. Le Livre de la Pythie, décrivant leur voyage sous forme métaphorique, est lu par morceaux, permettant ainsi, lorsque le récit le demande, de pointer vers une nouvelle étape du voyage, et d'offrir au public une « satisfaction temporaire » tout en renouvelant l'intrigue¹ : chaque étape est l'occasion de consulter le livre pour découvrir la suivante.



Malgré la présence de ces étapes, et la mise en avant du chemin parcouru, jamais le Livre de la Pythie ne révèle combien d'étapes restent encore à passer pour les Colons : les spectateur.ice.s n'ont aucune notion du chemin qui reste encore à parcourir, aucune information sur la *progression* du voyage. Ainsi, la quête de la Terre est d'abord une question majeure itérative, mais elle cherche elle aussi à marquer sa progression, pour lutter contre la monotonie du procédé – monotonie liée spécifiquement à la question posée, un voyage à travers une galaxie déserte.

De l'autre côté de cette mince frontière entre itératif et progressif, une quête peut être traitée de façon progressive par l'intrigue macroscopique d'une série. Dans la série animée *Avatar : The Last Airbender* (Nickelodeon, 2005-2008), l'avatar Aang doit apprendre à manipuler les quatre éléments pour empêcher la Nation du Feu d'asservir le monde. Cet objectif n'est pas directement problématisé ; devenant progressivement feuilletonnante, la série débute toutefois en formulant des questions majeures itératives. Aang, déjà maître de l'Air, et Katara cherchent à maîtriser l'élément Eau, et l'avatar est poursuivi par le prince Zuko de la Nation du Feu. C'est à partir de *The King of Omashu* (S01E05) que la série reformule la quête d'Aang de façon plus progressive : il doit maîtriser les quatre éléments pour défaire la Nation du Feu ; des étapes se dessinent. Et c'est dans *Winter Solstice, Part 2* :

¹ LAVERY, David, « *Lost and Long-Term Television Narrative* », 2009, p. 315.

Avatar Roku (S01E08) que cette quête est cadrée par un compte-à-rebours : l'esprit de l'avatar Roku annonce à Aang qu'il doit accomplir sa quête avant la fin de l'été et le passage de la comète de Sozin, sans quoi la Nation du Feu sera imbattable. Le titre même du diptyque *Winter Solstice* (S01E07&08) marque alors le point de départ du compte-à-rebours, et les trois « livres » de la série, ses trois saisons portant chacune un titre (*Water, Earth, Fire*), reflètent la division en saisons de l'année dans le monde fictionnel (hiver, printemps, été), et la focalisation sur la maîtrise de chaque élément. De question itérative générant des intrigues épisodiques, la quête d'Aang devient très vite une question progressive, et le gain d'expérience du jeune Avatar, à la manière d'un jeu vidéo, marque sa progression à mesure que le combat contre le « boss final¹ » approche.

Dans *Lost*, la question majeure **[[Qu'est-ce que l'Île ?]]** est, de même, une question qui peut apparaître comme itérative, mais connaît pourtant une forte progression. L'Île est en effet un système fermé, au sens propre comme au figuré : elle possède des limites géographiques et aléthiques – c'est-à-dire un champ des possibles, des lois qu'il faut découvrir. L'Île, par exemple, n'est pas le purgatoire, pas plus qu'une expérience extraterrestre. Les personnages testent peu à peu ses limites pour comprendre sa véritable nature. Des réponses partielles sont apportées à **[[Qu'est-ce que l'Île ?]]** au fur et à mesure que les personnages l'explorent, que les flashbacks révèlent son histoire, et que sa nature se dévoile. Il est d'ailleurs intéressant de constater que la série, après avoir accumulé des réponses partielles à cette question majeure, se termine en y répondant sans y répondre, en proposant comme réponse finale un élément, le Cœur de l'Île, impossible à classer sur l'échelle des modalités aléthiques². Le projet esthétique de la série consiste justement à donner l'impression que la question majeure **[[Qu'est-ce que l'Île ?]]** a un sens, en la délimitant, en l'épuisant progressivement, pour, au final, révéler que le sens profond de l'œuvre est que la réponse à cette question d'ordre aléthique est impossible à fournir – de même que le sont les grandes questions métaphysiques de notre monde réel.

Après avoir distingué les deux pôles des questions structurant l'intrigue macroscopique d'une série télévisée, et avoir résumé plus haut leur structure au sein du récit, il me faut procéder à une troisième distinction, d'échelle cette fois-ci, au cœur même du monde fictionnel.

¹ C'est-à-dire, l'adversaire – voire l'épreuve, plus coriace que les autres, qui attend les joueur.se.s à la fin d'un niveau, *a fortiori* d'un jeu.

² Il est en effet impossible de dire si le Cœur de l'Île tient de la magie, du phénomène naturel, ou s'il est un artefact humain ou extraterrestre : le mystère reste entier.

II.1.2. Impact : questions biographiques, questions cosmographiques, fils rouges matriciels

Mon objectif ici n'est pas de démultiplier les distinctions pour le seul plaisir de créer une typologie en forme de poupée russe. Il s'agit plutôt de voir l'intrigue macroscopique au travers de trois prismes vitaux. Après avoir exploré la *hiérarchie* des questions (majeure, mineure, intermédiaire), et la façon dont le récit exploite leurs *rythmes*, le troisième prisme au travers duquel voir l'intrigue macroscopique d'une série nécessite de passer la frontière du texte et d'adopter une approche interne. Ce que je cherche à distinguer ici est *l'impact* des questions au sein du monde fictionnel. C'est ainsi que je choisis de séparer les questions d'ordre biographique (qui se rapportent à l'écriture de la vie d'une personne ou d'un petit groupe de personnes) et les questions d'ordre cosmographique (qui se rapportent à l'écriture de l'univers, du monde fictionnel). Cette distinction me permettra de clarifier certains choix opérés par exemple lors de l'analyse de *Babylon 5* quelques pages plus tôt. Là encore, il ne s'agit bien évidemment pas de catégories étanches.

II.1.2.1. Questions d'ordre biographique

Nous avons déjà croisé quelques questions d'ordre biographique : en l'occurrence, dans *Babylon 5*, il s'agissait soit de questions mineures, soit de questions devenues intermédiaires : autrefois liée au mystère des Vorlons, les capacités télépathiques hors-normes de Lyta l'envoient sur une trajectoire qui dépasse le dénouement de l'arc narratif des Vorlons. Suivant sa propre voie, elle prend en charge les télépathes renégats tandis que ceux-ci deviennent une menace, sinon pour *Babylon 5*, au moins pour le Psi Corps qui les traque sans relâche. La place de leader de G'Kar est aussi une question biographique, une mineure devenue intermédiaire, ayant « survécu » à la conclusion du conflit entre les Narns et les Centauris.

Il est aussi possible de ranger la quête de Richard Kimble, dans *The Fugitive*, dans la catégorie des questions biographiques. C'est d'abord sa vie – au sens littéral du terme – qui est en jeu. Son innocence ou sa culpabilité n'ont que peu d'importance pour le monde fictionnel ; en revanche, elles sont importantes pour le récit. C'est ici que le point de vue interne s'avère utile pour bien saisir la différence. Dans le monde fictionnel où vit Richard Kimble, sa traque n'est guère plus qu'un fait d'actualité. Elle ne change pas le monde. On pourrait faire cohabiter milles histoires comme celles de Kimble dans le même monde fictionnel sans mettre en péril sa cohérence, de même que, dans notre monde réel, les

actualités déversent quotidiennement leur lot d'histoires banales, effroyables, insolites, sans pour autant qu'il s'agisse d'événements à grande échelle qui marqueront l'Histoire.

Par exemple, la quête de leur réalité d'origine par Quinn et les autres « glisseurs », dans *Sliders*, commence comme une quête biographique : s'ils aident les gens qu'ils croisent (dont leurs doubles), les « glisseurs » ne cherchent pas vraiment à changer le monde (les mondes), mais expriment le simple désir de rentrer chez eux, de retrouver leurs proches. Leurs doubles alternatifs les confrontent aussi aux choix de vie qu'ils ont laissés de côté, aux « *roads not taken* ». Même lorsque leurs actions impactent toute une réalité, ils n'ont pas à assumer les conséquences de ce choix (au-delà de leur conscience) puisqu'aussitôt ils partent pour une autre réalité. *Sliders* est un cas particulier en ce que les personnages passent d'un monde fictionnel à un autre à chaque épisode, au sein d'un « méta-monde » fictionnel extrêmement compartimenté¹. Mais lorsque, au début de la saison 4, Quinn découvre que la « réalité d'origine » a été envahie par les Kromaggs, et qu'il vient d'une autre réalité où pourrait se trouver une arme efficace contre les envahisseurs, la quête du groupe devient cosmographique au sens où ils cherchent à avoir un impact durable et radical sur le monde qu'ils considèrent comme le leur, mais aussi sur le « méta-monde » : détruire les Kromaggs, envahisseurs trans-dimensionnels, sauvera de multiples réalités à la fois.

Une quête comme celle de Sam Beckett, dans *Quantum Leap*, s'avère plus difficilement discernable : si Sam veut d'abord rentrer chez lui, la fin de la série suggère que ses actions ont une signification et une portée plus profondes que ce qu'il avait envisagé ; avant cela, l'implication du personnage dans de grands événements de l'Histoire laisse déjà le doute sur la nature biographique/cosmographique de sa quête. Biographique et cosmographique ne sont pas des catégories hermétiques, mais plutôt des pôles, des points de repères pour évaluer l'impact des protagonistes au sein du monde fictionnel.

L'intérêt des questions biographiques, dans le cadre des séries télévisées, tient au fait qu'elles s'avèrent souvent plus *maniabiles*, peuvent être *cumulées* et occuper *alternativement* le devant de la scène ; elles laissent une bonne marge de manœuvre aux reconfigurations du récit. Puisqu'aujourd'hui, les personnages évoluent à la télévision, profitant du temps long et du relatif synchronisme entre temps de l'histoire et temps de la diffusion initiale, les questions biographiques sont devenues incontournables, même dans les séries les plus épisodiques. Allant au-delà du développement des personnages, elles apparaissent lorsqu'un point de leur biographie est problématisé par le récit sous la forme d'une intrigue.

Exemple canonique : *Castle* (ABC, 2009-présent). Les prémisses de la série sont simples, et s'intègrent dans la tendance contemporaine des séries procédurales qui remplacent

¹ Dans un langage plus science-fictionnel, mais aussi scientifique : un « multivers » composé de multiples univers.

un duo d'agent.e.s de police – le *buddy cop show*, tel que *Starsky & Hutch* (ABC, 1975-1979), *CHiPs* (ABC, 1977-1983), *Cagney & Lacey* (CBS, 1982-1988), ... – par un duo formé d'un.e agent.e de police et d'un.e consultant.e extérieur.e. L'écrivain Richard Castle est à *Castle* ce que l'anthropologue Temperance Brennan est à *Bones* (Fox, 2005-présent), ou encore ce que le mentaliste Patrick Jane est à *The Mentalist* (CBS, 2008-2015). Castle travaille avec la police de New York, principalement avec la détective Kate Beckett, qui devient sa muse. Kate Beckett est un personnage décrit comme portant un deuil secret qui a défini sa carrière et sa biographie toute entière : l'assassinat de sa mère alors qu'elle n'avait que 19 ans.

Castle reste, essentiellement, une série procédurale épisodique telles qu'elles se présentent aujourd'hui, laissant lentement évoluer leurs personnages tout en proposant une enquête bouclée par semaine. Mais dès la saison 1, ce qui n'est d'abord qu'un élément de la biographie de Beckett est problématisé par le récit. Les premiers épisodes mettent cet élément au jour par étapes, et c'est dans *A Chill Goes Through Her Veins* (S01E05) que Beckett révèle que ce qui l'a poussée à servir la justice est le meurtre *irrésolu* de sa mère. Elle ne croit pas à la thèse officielle d'une agression qui aurait mal tournée, et Castle non plus ; puisqu'il est présenté au sein d'une série *policière*, ce meurtre irrésolu ne peut qu'intriguer les interprètes. Le final de la saison 1, *A Death in the Family* (S01E10), est l'épisode où Castle révèle à Beckett qu'il enquête sur le meurtre de sa mère après avoir découvert des indices troublants. La saison 1 ne comporte que dix épisodes car *Castle* est à l'origine une série de mi-saison pour ABC, qui l'utilise en 2009 pour remplir sa grille de mars à mai. Elle est ensuite diffusée selon le calendrier standard, de septembre à mai avec les pauses d'usage (Noël, et souvent une pause vers février-avril).

Cette question majeure biographique revient donc de temps en temps sur le devant de la scène, alors que la série, succès d'audience, reçoit une commande complète d'épisodes dès sa saison 2. *Sucker Punch* (S02E13), second épisode après la reprise de janvier, dévoile l'identité du tueur, abattu par Beckett ; il se révèle être un tueur à gages, lançant Castle et Beckett sur la piste d'une conspiration plus importante que prévu. Le schéma se répète avec *Knockdown* (S03E13), troisième épisode après la reprise de janvier, dans lequel le détective qui a enquêté sur la mort de Johanna Beckett est tué par un sniper, avant de pouvoir révéler ce qu'il savait. Castle et Beckett sont alors envoyés sur la piste de flics ripoux, et Beckett montre à l'écrivain le tableau de preuves qu'elle a amassé – encore et toujours, la même figure du tableau résumant l'intrigue¹, ici justifiée car il s'agit d'une méthode avérée dans la police (c'est un *crime board* dans la langue de Shakespeare). Le final de la saison 3, dont le titre, *Knockout*

¹ Voir section III.1.2.1.

(S03E24), évoque *Knockdown*, révèle que les flics ripoux n'étaient que les pantins d'un mystérieux commanditaire, le « Dragon ». Durant le *cliffhanger*, Beckett est touchée par un sniper – une similarité avec *Knockdown* qui n'est, bien évidemment, pas une coïncidence.

La saison 4 insiste sur la question majeure **[[Qui a commandité l'assassinat de Johanna Beckett ?]]** : le *season premiere*, *Rise* (S04E01) reprend là où le *cliffhanger* de la fin de saison 3 avait laissé Beckett et l'enquête sur le « Dragon » ; le second épisode après la reprise de janvier, *Dial M for Mayor* (S04E12), la fait progresser ; Castle et Beckett sont sur le point d'attraper le sniper dans le *season finale*, *Always* (S04E23). La saison 5, encore une fois, enchaîne directement sur les événements de fin de saison 4 : *After the Storm* (S05E01) voit le sniper mourir dans une explosion, et l'identité du « Dragon » révélée – *spoiler* – en la personne du sénateur Bracken, qui couvre ses arrières. S'il réapparaît dans *Recoil* (S05E13), la saison 5 va ensuite mettre cette question majeure de côté pour se concentrer sur une autre question d'ordre biographique : la romance entre Castle et Beckett. Il faut attendre *In the Belly of the Beast* (S06E17) et surtout le bien-nommé *Veritas* (S06E22, pénultième épisode de la saison), pour voir Beckett triompher et bâtir un dossier contre Bracken, qu'elle arrête devant les caméras durant une conférence de presse. Sa victoire sur le meurtrier de sa mère est alors totale, et cette question majeure est résolue, libérant le personnage d'un poids qui minait sa biographie depuis des années.

Il est intéressant de constater que *Castle* utilise **[[Qui a commandité l'assassinat de Johanna Beckett ?]]** de façon éparse, mais réfléchi : la question resurgit en début, milieu et fin de saison, c'est-à-dire à la reprise de septembre, celle de janvier, et en fin de saison pour générer des *cliffhangers*, souvent au moment des mesures d'audience. Elle favorise ainsi des « cascades narratives », ce que Roberta Pearson surnomme les « *stunt-shows* », qui se démarquent en s'éloignant de la formule épisodique d'une série, en sollicitant des guest-stars, et en usant d'intrigues atypiques¹. Si elle n'est guère mentionnée hors des épisodes que je viens de citer, cette question majeure parvient à suivre une structure plus progressive qu'il n'y paraît : énigme > tueur à gages > flics ripoux > commanditaire secret > commanditaire révélé. Le dénouement est, dans le même temps, suffisamment retardé (notamment après que l'identité de Bracken est révélée) pour entretenir la question sur six saisons.

Tout aussi intéressante est la reconfiguration qui s'opère dans le *season 6 finale* : à peine l'enquête sur la mort de Johanna Beckett est-elle résolue, que la série s'interdit de se reposer seulement sur la romance entre Beckett et Castle. Juste avant leur mariage, ce dernier est enlevé et disparaît pendant des mois (*For Better or Worse*, S06E23). La saison 7 démarre en insistant sur **[[Qu'est-il arrivé à Castle ?]]** : ce dernier, amnésique, est retrouvé dans

¹ PEARSON, Roberta, « Anatomising Gilbert Grissom », 2007, p. 50.

Driven (S07E01), et l'enquête sur ce qui a pu lui arriver continue dans *Montreal* (S07E02). Mais ensuite, la saison semble oublier cette question majeure, pour s'intéresser à une autre majeure que je considère biographique : l'énigme du retour de l'ennemi juré de Castle et Beckett, le tueur en série 3XK (S07E14&15). Une question biographique mineure occupe aussi le milieu de la saison : Castle, temporairement interdit de séjour au commissariat, se lance dans une courte carrière de détective privé (S07E11 à S07E13). **[[Qu'est-il arrivé à Castle ?]]** est réactivée dans *Sleeper* (S07E20), mais plus tard, est seulement mentionnée dans la *season 7 finale*, *Hollander's Wood* (S07E23). À l'heure de l'écriture, il semble que la série, renouvelée pour une saison 8, n'ait pas terminé de jouer avec cette question majeure.

Castle utilise ses questions majeures biographiques d'une façon similaire à *Bones* par exemple : si la première a souvent employé le tueur en série 3XK, la seconde emploie son confrère, Christopher Pelant, tueur brutal qui a une dent contre la docteure Brennan et l'agent Booth. *The Mentalist* utilise aussi un tueur en série, lié plus directement à la biographie du personnage éponyme de Patrick Jane, en ce que John le Rouge a tué la femme et la fille de Jane. La question majeure **[[Qui est John le Rouge ?]]**, de même que la quête personnelle de Kate Beckett dans *Castle*, s'articule à la fois comme une énigme (qui ?) suscitant la curiosité, et une quête créant du suspense (va-t-il être arrêté ?). Là encore, la recherche de John le Rouge est employée de façon éparse, mécanique et stratégique, avec de nombreux rebondissements concernant son identité. Ce modèle d'intrigue macroscopique ne date pas d'aujourd'hui ; on le retrouvait déjà dans *Profiler* (NBC, 1996-2000), dans laquelle la profilleuse Sam Waters était la cible favorite du tueur en série Jack.

Je considère ces questions majeures comme biographiques : quand bien même elles impactent souvent plus d'un personnage – elles touchent plutôt, à divers degrés, un réseau de personnages d'envergure modeste – elles sont problématisées comme des vengeances, des obsessions personnelles, qu'elles émanent des protagonistes (Kate Beckett veut trouver l'assassin de sa mère, Patrick Jane l'assassin de sa femme et sa fille) ou des antagonistes (3XK dans *Castle* et Pelant dans *Bones* sont les *nemeses* des personnages principaux, et une relation intime de haine, un jeu du chat et de la souris se tisse entre les ennemis jurés). La résolution de ces quêtes a un impact pour le réseau de personnage, mais à l'échelle du monde fictionnel, même restreint (dans *Castle*, il s'agit de New York ; dans *The Mentalist*, de la Californie), cette résolution fera les gros-titres des journaux avant d'être oubliée¹.

¹ Certes, le fait qu'il s'agisse de tueurs *en série* (faisant donc de nombreuses victimes) implique tout de même un impact qui a la saveur du cosmographique. Ai-je déjà précisé que ces catégories n'étaient pas étanches ?

L'impact de la question ne suffit pas : ce qui est important dans cette typologie, c'est le fait que les questions d'ordre cosmographiques aient un impact si important qu'*elles laissent moins de marge manœuvre aux reconfigurations des fictions progressives*. Lorsqu'une histoire va jusqu'à problématiser la structure du monde fictionnel, *elle ne concerne pas que les éléments d'un système* (personnages, communautés, organisations) *mais le système lui-même*.

Déséquilibrer le monde

Babylon 5 pose des questions cosmographiques : le conflit contre les Ombres ne concerne pas seulement une personne, ou même une communauté, mais l'intégralité de la galaxie. Si les Ombres gagnent la guerre, toutes les civilisations de la galaxie seront asservies, condamnées à s'entredéchirer au nom d'une idéologie qui glorifie la loi du plus fort. Le passage au « Troisième Âge de l'humanité » signe la prise de contrôle de la galaxie par les jeunes civilisations, qui « tuent le père » en chassant les *First Ones*. C'est d'ailleurs pour cette raison que je mentionne, plus haut, la « perte d'élan narratif » de *Babylon 5* au début de sa cinquième saison : la saison 4 résout deux questions majeures d'ordre cosmographique, la Guerre des Ombres et la guerre civile terrienne. Une fois que le monde fictionnel tout entier a retrouvé son équilibre, la série doit, en saison 5, réamorcer la machine narrative, déséquilibrer de nouveau le monde.

On pourrait objecter : *Babylon 5* peut alors très bien se recentrer sur des questions biographiques – c'est d'ailleurs ce qu'elle fait avec l'alcoolisme de Garibaldi, qu'elle problématise en saison 5 – mais le point de vue de la série a toujours été large. Une question biographique est vue au travers d'un téléobjectif : le récit y est centré sur un personnage, ou un groupe de personnages. Une question cosmographique implique un point de vue à l'échelle plus vaste : le monde vu à travers un objectif *fish-eye*. Lorsque le monde a retrouvé une certaine stabilité, que faire pour nouer de nouvelles intrigues en conservant ce point de vue totalisant sur le monde fictionnel, qui est la marque de fabrique de *Babylon 5* ?

La solution la plus évidente consiste à sortir une nouvelle menace de son chapeau de scénariste – disons, un ennemi qui surgirait de nulle part pour menacer la galaxie. *Babylon 5* préfère plutôt prendre son temps pour amener la menace des Drakhs de façon logique (comme une retombée de la Guerre des Ombres), pour faire monter la tension narrative à un rythme subtil. C'est que les questions cosmographiques sont des machines autrement plus imposantes

que les questions biographiques, et leur nœud comme leur résolution doivent se faire avec quelques précautions supplémentaires, qui sont fonction de la structure du monde fictionnel.

Contrairement à une série procédurale, relativement épisodique, comme *Castle*, où les scénaristes peuvent jongler avec les questions d'ordre biographique pour ponctuer leurs saisons de moments-clés, les séries du corpus principal de cette analyse jouent un jeu autrement plus dangereux, en ce qu'elles cherchent à manipuler des questions d'ordre cosmographique de façon soutenue. Là où *Castle* peut résoudre l'énigme de la mort de la mère de Beckett, et amorcer l'énigme de la disparition de Castle, *Battlestar Galactica*, en particulier, possède une marge de manœuvre plus réduite dans le maniement de ses questions cosmographiques. En voici les quatre plus importantes, en termes de longueur, d'emploi par les épisodes, et au regard des intentions de la série :

- **[[Trouver la Terre]]** : les survivant.e.s, moins de 50.000 Colons entassés dans quelques dizaines de vaisseaux spatiaux, ne peuvent pas tenir indéfiniment dans l'espace. Il leur faut trouver une planète habitable.
- **[[La guerre contre les Cylons]]** : c'est la question itérative qui se donne des atours progressifs via l'escalade du conflit.
- **[[État général de la Flotte]]** : lorsque la série ne s'intéresse pas aux Cylons, elle se focalise sur la capacité de la Flotte à survivre face à un environnement hostile (l'espace) mais surtout face à elle-même (mutineries, intrigues politiques...)
- **[[Identifier les 12 Modèles]]** : l'identification des 12 modèles cylons à apparence humaine m'apparaît comme une question liée à **[[La guerre contre les Cylons]]**, mais elle résonne aussi avec **[[État général de la Flotte]]**, distillant une atmosphère paranoïaque. Elle va même alimenter **[[Trouver la Terre]]** – les Cinq Derniers Cylons étant originaires de la « Terre » que découvrent les Colons en milieu de saison 4. J'ai longtemps hésité à la classer comme une question intermédiaire, mais le fait qu'en saison 3 et 4, elle génère ses propres questions mineures, me pousse à l'isoler comme une majeure¹.

Imaginons maintenant qu'une des questions majeures ait été résolue bien avant la fin de la série. Si les Colons avaient trouvé la Terre – la vraie, la nôtre – et que la chaîne Syfy avait commandé des saisons supplémentaires, l'essence même du récit aurait été considérablement modifiée. Terminée, la quête désespérée à travers l'espace : les Colons auraient réglé le

¹ On pourra aussi se demander pourquoi je ne classe pas **[[Identifier les 12 Modèles]]** comme une mineure de **[[La guerre contre les Cylons]]**. Si ce choix peut paraître adéquat aux deux premières, j'opère ici une lecture régressive (la question créant des mineures en saisons 3 et 4). Mais il me semble aussi qu'au-delà de l'impact sur le conflit, et sur l'état de la Flotte, elle possède son terrain bien délimité : il s'agit d'une énigme majeure du récit, qui génère de la curiosité, là où les autres questions majeures usent du suspense. Je le répète, dans certains cas, hiérarchiser les questions peut s'avérer délicat.

problème de leur survie, mais les Cylons les auraient sans doute trouvés. La guerre aurait eu une toute autre allure, peut-être menée au sol et non pas dans l'espace, sans l'espoir d'une fuite rapide via un bond supraluminique. Il est d'ailleurs intéressant de constater que la halte sur New Caprica semble construite pour pointer du doigt les limites de cette idée : les Colons ne pourront pas s'établir sur une planète tant qu'ils n'auront pas éliminé la menace cylon. Nouvellement élu président dans *Lay Down Your Burdens, Part 2* (S02E20), l'opportuniste qu'est Baltar ordonne la colonisation permanente de la planète à peine habitable découverte dans l'épisode précédent – une planète censée être à l'abri des Cylons car dissimulée dans une nébuleuse. Après un an d'une présidence décevante, les Colons sont pourtant surpris par l'arrivée des Cylons, qui envahissent la planète et y établissent un régime dictatorial sous la houlette d'un président fantoche : Baltar, forcé de collaborer, un pistolet sur la tempe. Les épisodes S03E01 à S03E04, ainsi que les courts webisodes diffusés entre les saisons 2 et 3, *Battlestar Galactica : The Resistance*¹, insistent sur le climat d'horreur permanent dans lequel vivent les Colons qui n'ont pas pu fuir avec la Flotte à la fin de la saison 2. Exécutions sommaires, tortures, exactions de la milice à la botte des Cylons sont leur lot quotidien ; la résistance – menée par les quelques personnages principaux que sont l'ex-présidente Roslin, le colonel Tigh, Galen Tyrol et Samuel Anders – en est réduite à mener des attentats suicides. Ce que la série dit alors, en plus d'articuler un discours politique aux accents sulfureux², c'est que les Colons ne pourront s'établir sur une planète tant que la menace cylon n'aura pas été définitivement écartée.

La victoire, et après ?

Imaginons maintenant que cette dernière menace eût été écartée. Plutôt que de mener cette expérience dans le vide, partons de l'épisode où le récit a véritablement suggéré ce possible narratif. Après la libération de New Caprica dans *Exodus, Part 2* (S03E04), et le départ de tous les Colons encore en vie, Baltar, destitué, est récupéré par les Cylons qui décident de se lancer à leur tour dans la quête de la Terre. Dans *Torn* (S03E06), grâce aux renseignements qu'ils ont extirpés de Baltar, les Cylons arrivent les premiers à la Nébuleuse de la Tête du Lion, et trouve une balise laissée là par la Treizième Colonie sur le chemin de la Terre. Malheureusement, l'artefact est infecté par un virus qui affecte uniquement la biologie

¹ Les webisodes, au nombre de dix, ont été diffusés du 5 septembre 2006 au 5 octobre 2006 ; la saison 3 a été diffusée à partir du 6 octobre.

² On consultera à cet égard OTT, Bryan L., « (Re)Framing Fear: Equipment for Living in a Post-9/11 World » et JOHNSON-LEWIS, Erika, « Torture, Terrorism, and Other Aspects of Human Nature », tous deux dans *Cylons in America*, 2008.

cylon¹. C'est dans *A Measure of Salvation* (S03E07) que les Colons découvrent des Cylons infectés, et comprennent que s'ils les tuent à proximité d'un Vaisseau Résurrection, ces Cylons emmèneront le virus avec eux en se réincarnant dans un nouveau corps, et infecteront leurs semblables.

Les Colons sont encore marqués par l'expérience traumatique qu'a été l'établissement sur New Caprica, et la présidente Roslin et le commandant Adama s'accordent à penser qu'ils devraient recourir à l'emploi de ce qui n'est autre qu'une arme biologique. Tous les personnages principaux semblent d'accord, même Athena, une Cylon passée à l'ennemi, qui accepte cette mesure draconienne. Helo, son mari, est contre. Le personnage, qui a épousé une Cylon et a eu une fille avec elle, est clairement défini, non pas comme le traître qu'est Baltar, mais comme un homme de raison qui entrevoit l'humanité des Cylons, et l'absurdité du *génocide* (il emploie lui-même ce terme) préconisé par ses supérieurs. Son avis est très mal reçu par Roslin et les Adama père et fils, pourtant il n'en démord pas, au sein d'une scène dont l'importance dépasse même la série, et dont je cite ici les dernières répliques :

ROSLIN – [...] You would serve your Fleet well if you'd remember occasionally that the Cylons are a mortal threat to the survival of the human race.

HELO – I'm talking about right and wrong. I'm talking about losing a piece of our souls. No one wants to hear that, right? Let's keep it on me. Yeah, I'm married to a Cylon. Who walked through hell for all of us, how many times? [...] How do we know there aren't others like her? She made a choice. She's a person. They're a race of people. Wiping them out with a biological weapon is a crime against... is a crime against humanity^{xxii}.

Ici, *Battlestar Galactica* articule son thème principal : celui de l'altérité. Au travers des Cylons passés à l'ennemi, des Cylons rebelles, de la possibilité pour ces intelligences artificielles de développer des émotions, de comprendre la valeur d'une vie humaine, la série questionne notre propre humanité. Mais au-delà de l'idéalisme du personnage de Helo, la série effectue dans cet épisode une figure rarement vue au cinéma ou à la télévision, ou du moins, rarement traitée ainsi. L'épisode ne tranche pas : les deux points de vue ont leurs points forts et leurs points faibles, mais la question a le mérite d'être posée. Face à un ennemi virtuellement immortel qui pourchasse les dernier.e.s survivant.e.s sans relâche et a procédé au génocide de milliards d'êtres humains, l'utilisation d'une arme biologique est-elle justifiée ?

La question est à la fois *idéologique et narratologique*, et la science-fiction et la *fantasy* y sont souvent confrontées lorsqu'elles manipulent des questions majeures cosmographiques,

¹ Un indice proleptique de la nature cylon de la Treizième Colonie, une information révélée dans le S04E11.

portant sur des conflits entre plusieurs peuples, sur lesquels pèse la menace d'une annihilation. Par exemple, dans *Stargate SG-1* (Showtime>Sci Fi, 1997-2007), les envahisseurs Goa'ulds sont souvent vaincus par la force, mais – dans un mouvement qui idéologiquement est tout aussi lourd de sens pour une série américaine – les humains aident le mouvement de résistance Tok'ra et les Jaffas (les soldats des Goa'ulds) qui décident de se rebeller ; et ce en leur fournissant armes et appui stratégique. Lorsque les protagonistes se débarrassent enfin des Goa'ulds, la série déploie instantanément une nouvelle menace, celle des Oris, des entités quasi-divines impossibles à raisonner, qui dominent les deux dernières saisons de la série. Je n'entends pas dire que la série commet une faute ; en revanche, il est nécessaire de reconnaître la soudaineté avec laquelle elle « re-déséquilibre » le monde fictionnel : elle construit cette menace comme sortant de nulle part, puisque les personnages attirent l'attention des Oris en testant un ancien artefact (sans quoi les Oris n'auraient jamais eu vent de l'existence de la Terre...). La série propose cette reconfiguration narrative en même temps qu'elle change de ton et que son casting évolue. Les Oris sont éradiqués en masse par le Sangraal, une arme absolue, dans *The Shroud* (S10E14), après que les Anciens, les seuls en mesure de les détruire, ont refusé d'intervenir – un non-interventionnisme que la série de science-fiction militariste américaine regarde souvent d'un œil circonspect.

Dans *Lost*, il faut attendre la saison 3 pour que Desmond interpelle, au détour d'une réplique, les rescapé.e.s sur le fait que ces dernier.e.s ont peut-être tué plus d'Autres que les Autres n'ont tué de rescapé.e.s, sans jamais vraiment se poser de question (*D.O.C.*, S03E18). Quand bien même toute personne négociant avec les Ombres est codée comme traître, *Babylon 5* tente de suggérer une issue pacifique au conflit lorsque Sheridan écoute patiemment le plaidoyer des Ombres, avant... de bombarder leur cité souterraine. *Fringe* est peut-être la série du corpus la plus critique à cet égard : d'abord perçu comme un ennemi « généralisé », stéréotypé, la réalité alternative s'avère constituée de gens tout aussi censés, manipulés par quelques antagonistes qu'il s'agira d'arrêter. La série insiste sur l'idée qu'un conflit armé précipitera les deux mondes vers le néant, quel que soit le vainqueur : c'est Peter qui unit les deux réalités via le pont interdimensionnel, pour les pousser à résoudre le conflit par le *dialogue*. De même, les Observateurs, qui envahissent le monde en saison 5, ne sont pas vaincus par les armes (quand bien même elles sont toutefois utilisées contre eux dans un débordement de violence gore dans l'épisode final), mais par un retour dans le passé, pour prouver à leur « inventeur » que les capacités humaines peuvent être décuplées sans impacter la richesse des émotions humaines.

Ce que *Battlestar Galactica* articule dans *A Measure of Salvation* via le personnage de Helo, c'est la possibilité d'une fin soudaine et définitive au conflit. Helo parvient à tuer les Cylons infectés avant que le Galactica ne soit à portée d'un Vaisseau Résurrection, empêchant

ainsi le virus de se répandre, et ses semblables de commettre un génocide qui entacherait leur conscience. Cela n'empêche pas les Colons et les Cylons de continuer à se battre, mais l'intention est louable.

Supposons maintenant que le plan des Colons ait fonctionné : les Cylons sont entièrement et définitivement éradiqués au milieu de la saison 3, dans un climax terrifiant et idéologiquement problématique. *Battlestar Galactica* est-elle encore *Battlestar Galactica* sans les antagonistes qui personnifient tour à tour la menace terroriste perçue par l'Amérique post-11 septembre, puis l'interventionnisme de cette même Amérique en Afghanistan et en Irak ? Peut-on imaginer les Colons libres de parcourir la galaxie, continuant paisiblement leur quête de la Terre sans plus n'avoir à s'inquiéter que du rationnement de la nourriture et d'éventuelles querelles politiques ? Peut-on imaginer la série qui fut définie comme un « À la Maison Blanche dans l'espace¹ » sans son ennemi iconique pour matérialiser les peurs de l'Amérique des années 2000 ? La série aurait-elle survécu à cette reconfiguration drastique du récit ? Je ne peux m'avancer.

Fringe a prouvé, nous le verrons plus tard, que des reconfigurations radicales, d'échelle cosmographique, peuvent relancer le récit, voire donner de la cohérence à son projet esthétique, du moment qu'au moins une question majeure subsiste pour donner une unité à l'intrigue – en l'occurrence, dans le cas de *Fringe*, il s'agit même seulement d'un *fil rouge matriciel** d'ordre biographique².

Reformuler des questions cosmographiques

Lost a aussi radicalement reconfiguré certaines questions. On pourrait arguer, à raison, que *Lost* pose d'abord des questions biographiques, en ce que les flashbacks illustrent les conflits intérieurs des personnages, et que, série chorale, le récit se porte sur « la biographie d'une communauté³ ». Mais *Lost* propose aussi, il me semble, des questions d'ordre cosmographique à la seconde où elle suggère que l'Île n'est pas ce qu'elle paraît être. Sarah Hatchuel résume l'essence du pivot de la série :

Parce qu'elle commence par le crash d'un avion sur une île déserte, la série est génériquement tenue de proposer un récit de retour, ou de tentatives de retour ; mais, de manière originale, *Lost* va également montrer des voyages de retour *vers l'île*⁴.

¹ Par exemple, GRAY, Ian, « Battlestar Galactica: The New West Wing », *The Telegraph*, 01 février 2007.

² Voir section II.1.2.3.

³ ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Les Séries télévisées*, 2010, p. 119-120.

⁴ HATCHUEL, Sarah, *LOST, fiction vitale*, 2013, p. 13.

Se présentant comme une *robinsonnade* déjà subvertie (c'est par avion, et non par bateau, qu'arrivent les personnages), *Lost* va progressivement démontrer que la biographie de cette communauté, son objectif de quitter de l'île, ne peut s'écrire sans qu'une plus vaste question soit résolue : celle de la nature de l'île et surtout du *pourquoi* de leur arrivée. Une question majeure à laquelle John Locke, le survivaliste paraplégique, à qui l'île redonne l'usage de ses jambes quelques minutes après le crash, va se consacrer pleinement. Si le Monstre de l'île n'est pas vu directement dans le pilote de la série, Locke se retrouve nez à nez avec lui dès *Walkabout* (S01E04) : là encore le Monstre reste hors-champ, mais Locke est vu à travers le regard de l'entité gigantesque, dans un plan en plongée dont l'habillage sonore énigmatique mêle l'organique au mécanique.



Locke devient ainsi un « croyant », convaincu des propriétés surnaturelles de l'île, et se cristallise alors, dès *White Rabbit* (S01E05), l'opposition entre lui et Jack Shephard, le médecin, homme de science ; une opposition verbalisée dans une scène-clé de *Exodus, Part 2* (S01E24&25) :

LOCKE – I think that's why you and I don't see eye-to-eye sometimes, Jack -- because you're a man of science.

JACK – Yeah, and what does that make you?

LOCKE – Me, well, I'm a man of faith. Do you really think all this is an accident -- that we, a group of strangers survived, many of us with just superficial injuries? Do you think we crashed on this place by coincidence -- especially, this place? We were brought here for a purpose, for a reason, all of us. Each one of us was brought here for a reason.

JACK – Brought here? And who brought us here, John?

LOCKE – The Island. The Island brought us here. This is no ordinary place, you've seen that, I know you have. But the Island chose you, too, Jack. It's destiny^{xxiii}.

Locke manifeste ici une question majeure qui se distingue de la quête de la communauté, qui va même à l'encontre du désir de quitter l'île. Ce faisant, il verbalise une quête aléthique et épistémologique, en ce que l'île révèle un champ des possibles plus étendu que ce que le reste du monde fictionnel laissait à croire aux autres personnages, et qu'elle comporte aussi des secrets qui doivent être révélés – notamment la raison de leur arrivée.

Locke sous-entend qu'une entité supérieure concrète les a choisis et manipule leur destin : cette éventualité va au-delà de la seule dimension biographique. Comme nous, les personnages vivant dans les mondes fictionnels les plus réalistes (« naturalistes », si l'on suit Darko Suvin) peuvent choisir de croire, ou pas, en une ou plusieurs divinités supérieures, mais aucune preuve quantifiable ne peut être apportée quant à leur existence ou leur inexistence. Les rescapé.e.s du crash du vol Oceanic 815 vivent dans un monde fictionnel presque identique au monde réel. Mais une fois arrivés sur l'Île, ils voient leurs croyances remises en question par l'émergence de preuves tangibles validant l'existence d'au moins une force surnaturelle : Locke retrouve l'usage de ses jambes ; Rose guérit de son cancer ; plusieurs personnages voient des apparitions, font des rêves prémonitoires. En fin de saison 4, Jack commence à être convaincu lorsque, ayant quitté l'Île avec d'autres personnages dans un hélicoptère, il la voit disparaître dans un flash de lumière, laissant derrière elle l'océan à perte de vue. *Lost*, dès son final de saison 3, se projette dans le futur pour montrer ces personnages – les « *Oceanic Six* » parvenus à regagner la civilisation – désabusés, marqués par leur expérience, certain.e.s prêt.e.s à revenir sur l'Île, à l'image de Jack, puis Kate et Hurley. La série manifeste clairement l'idée que quitter l'Île est impossible tant que ses secrets n'auront pas été révélés, tant que les rescapés n'auront pas compris pourquoi l'Île les a amenés en premier lieu. Pourquoi ? Pour remplacer Jacob au poste de gardien des lieux, et empêcher le Monstre de s'échapper. *Lost* ne détaille pas vraiment ce qui pourrait se passer si le Monstre quittait l'Île ; à tout le moins, ce dernier, qui prend l'apparence de Locke en saison 5, profère des menaces tangibles à l'égard des proches des personnages. Reste à l'interprète à imaginer comment cette entité invincible, armée d'un désir de vengeance, capable de se matérialiser sous la forme d'une colonne de fumée noire destructrice, pourrait faire basculer dans l'horreur le reste du monde fictionnel.

De même que *Lost* structure son récit de façon à ce que ses questions majeures soient forcées de se conclure dans un certain ordre (si **[[Qu'est-ce que l'Île ?]]** est résolue, alors **[[Quitter l'Île]]** peut être véritablement résolue à son tour), *Battlestar Galactica* insiste sur le fait que **[[Trouver la Terre]]** ne pourra pas être résolue de façon satisfaisante tant que **[[La guerre contre les Cylons]]** n'aura pas été résolue – et accessoirement, que **[[Identifier les 12 Modèles]]** n'aura pas trouvé une conclusion satisfaisante. Mieux, l'épisode *A Measure of Salvation* joue avec l'idée d'un dénouement hâtif à la guerre contre les Cylons, un dénouement en forme de *deus ex machina*, que *Battlestar Galactica* emploie à la fois pour articuler un débat idéologique, et pour jouer avec une de ses questions majeures. Dans la scène du débat avec Helo, la série semble se tourner vers ses spectateur.ice.s en agitant une épée de Damoclès au-dessus de cette question majeure, en demandant « et si... », en flirtant avec un possible narratif jamais actualisé : l'éradication soudaine et irréversible de la menace

cylon, une opportunité qui ne s'était jusque-là jamais présentée. Lorsque Helo tue les Cylons infectés avant d'être à portée du Vaisseau Résurrection, évitant une pandémie, son acte peut apparaître comme le gâchis d'une opportunité rêvée, et chaque interprète jugera Helo en fonction de ses propres affects, de son propre sens moral. Pourtant, l'acte est aussi réflexif : la main d'Helo est guidée par la mythologie de la série, qui exprime ici l'impossibilité pour les Colons de vivre, de fonctionner en tant que protagonistes, sans les Cylons. Au-delà de la trahison d'Athena, la cylon qui rejoint les Colons, l'acte d'Helo est l'une des pierres angulaires de l'acceptation de l'Autre – ou du moins, des Cylons rebelles : le génocide des Cylons, qui offrirait une résolution hâtive à **[[La guerre contre les Cylons]]**, est codé comme un *interdit*. Les Cylons aux ordres de Cavil, eux, seront toutefois exterminés à coup de frappes nucléaires dans l'épisode final de la série ; mais là encore, durant l'attaque de la Colonie, Cavil prononce un cessez-le-feu l'espace de quelques scènes de *Daybreak, Part 2 & 3* (S04E20). En échange du secret de la Résurrection détenu par les *Final Five*, il est prêt à laisser les Colons et les Cylons rebelles en paix, et apparaît alors la possibilité d'une résolution « pacifique » du conflit. Cette possibilité n'est pas actualisée lorsque la situation dérape, mais elle rappelle *A Measure of Salvation*, et l'articulation d'un possible narratif en forme d'anticlimax.

Ce qui caractérise les séries du corpus principal, c'est cette utilisation soutenue, réflexive, dynamique de questions d'ordre cosmographique qui forment la colonne vertébrale de leur mythologie, de leur intrigue, de leur identité. Résoudre ces questions, notamment dans *Lost* et *Battlestar Galactica*, c'est précipiter la fin du récit, car sans elles, ces séries n'auraient, littéralement, plus rien à raconter.

Je ne cherche pas ici à insinuer que ce ne serait pas le cas des questions biographiques, bien au contraire. J'ai d'ailleurs, en introduction, précisé que des séries comme *Breaking Bad* et *How I Met Your Mother*, qui articulent des questions majeures essentiellement biographiques, auraient pu faire partie du corpus principal de cette analyse. *Breaking Bad* est l'histoire d'un professeur de chimie qui glisse peu à peu vers la criminalité, et se laisse corrompre par sa part d'ombre : lorsque sa transformation, de protagoniste à antagoniste, est complète¹, que reste-t-il à raconter ? Un épilogue ? *Breaking Bad* s'en passe, laissant le destin des autres personnages à la libre imagination des spectateur.ice.s. *How I Met Your Mother*, de même, est alimentée par la question éponyme. Ce n'est pas l'histoire de ce qui se passe *après* la rencontre entre Ted et la mère de ses enfants (bien que des flashforwards exploitent cet *après* de façon ponctuelle), mais bien l'histoire du *comment*. Lorsque le *comment* est arrivé, l'histoire a tenu sa promesse, et le contrat qui la liait aux spectateur.ice.s devient caduc.

¹ *Spoiler* : une fois, surtout, que son destin tragique s'accomplit, que la mort annoncée maintes fois, d'un cancer, est subvertie par une balle tirée par sa propre arme ; qu'enfin, la caméra s'élève au-dessus de son corps sans vie.

Montée des enjeux cosmographiques

Supernatural (The WB>The CW, 2005-présent) est l'exemple inverse d'une série dont les questions cosmographiques sont traitées en arrière-plan et ne précipitent pas le dénouement du récit, quand bien même elles sont reconfigurées à de nombreuses reprises. Cela est dû au fait que la série, tout comme *Fringe*, possède aussi un *fil rouge matriciel*¹ : si Sam et Dean, les protagonistes, chassent des démons en sillonnant les routes des États-Unis, *Supernatural* est d'abord l'histoire des deux frères, et de leur quête (vague, mais omniprésente) de rédemption et de stabilité. Durant ses cinq premières saisons, *Supernatural* articule une mythologie furtive qui bientôt problématise une question majeure cosmographique : Lucifer a décidé de provoquer l'Apocalypse sur Terre, et les deux frères sont au centre des événements puisque Sam est destiné à devenir le « vaisseau » de l'ange déchu. Une fois l'Apocalypse évitée de justesse, Eric Kripke, le créateur de la série, quitte son poste de *showrunner*, estimant que l'histoire qu'il comptait raconter (d'abord en trois saisons, puis cinq) est terminée². Mais devant le succès de la série, The CW la renouvelle ; à l'heure de l'écriture, le *network* ne semble pas prêt de laisser tomber *Supernatural*. Les *showrunners* qui ont succédé à Kripke (Sera Gamble, Jeremy Carver) se sont retrouvés.e.s confrontés.e.s à une tâche impossible : continuer l'histoire après l'Apocalypse, et la *montée des enjeux* progressive des cinq premières saisons. Dans un mouvement esthétique qui ferait certainement sourire Frank Kermode³, il a fallu faire de l'Apocalypse – la seule, l'unique véritable *Fin* – une péripétie parmi d'autres. Sous la supervision de Sera Gamble, l'exercice s'est avéré payant, avec une saison 6 centrée sur les retombées de ce conflit apocalyptique (comme l'est la saison 5 de *Babylon 5*) et une saison 7 qui introduit les Leviathans, des ennemis bien entendu autrement plus puissants que tous les démons rencontrés jusque-là par Dean et Sam.

Sous l'ère Carver, les choses se compliquent. Après sept saisons, comme cela arrive si souvent, la série peine à se renouveler, à trouver de nouveaux enjeux, et recycle sa propre structure, aux niveaux biographique et cosmographique : l'un des frères finit toujours par se mettre en danger de mort, l'autre fait un pacte faustien pour le sauver, et la situation s'inverse la saison suivante. Au bout de la dixième saison, la série semble tellement désespérée à l'idée de trouver une menace tangible qui ranimerait la montée des enjeux, qu'elle doit « sortir de

¹ Voir section suivante.

² Voir par exemple l'interview de Kripke dans AUSIELLO, Michael, « Exclusive: 'Supernatural' boss on why he stepped down and what's coming up (hint: monsters!) », *Entertainment Weekly*, 2010.

³ Voir section II.2.2.2.

son chapeau », dans *Brother's Keeper* (S10E23), un ennemi issu d'avant la *Genèse* elle-même, un ennemi *hors* du cosmos fictionnel, dont la possibilité même de l'existence n'avait jusque-là jamais été effleurée. Celui-ci sera difficile à surpasser...

Si je parais mener ici une critique plutôt qu'une description, c'est précisément parce que je critique en décrivant la structure : j'isole, et ouvre à la discussion, ce que nombre de commentateur.ice.s de la série ont cerné en des termes moins élogieux. Les cinq premières saisons de la série sont structurées par une intrigue macroscopique dont la tension narrative monte *crescendo* à mesure que le cosmographique résonne avec le fil rouge matriciel. La montée des enjeux est progressive, soigneusement calibrée. Les cinq saisons suivantes procèdent par itérations, chaque ennemi de la saison essayant d'avoir l'air plus menaçant que Lucifer, sans avoir le cinquième du temps qu'il a fallu à *Supernatural* pour imposer l'ange déchu. Si *Supernatural* conserve ses qualités – notamment ses ambitions métatextuelles et un *fandom* (les fans et leur univers de référence) rarement égalé dans les années 2000-2010 – la monotonie narrative qui affecte peu à peu la série semble due au fait que cosmographique et biographique ne fonctionnent plus en tandem, et se déroulent par occurrences répétées tendues entre recherche d'originalité et répétition d'une structure familière. La montée des enjeux y est devenue incontrôlable et artificielle. La série paraît souffrir d'une lente *dislocation*¹*

Sur le même terrain, *Buffy* me paraît mieux s'adapter d'un point de vue structurel : elle assume, avec malice, le caractère itératif de ses Apocalypses dès le début² et déploie une matrice riche de potentiel pour ses questions biographiques, liée à la longue transition de ses personnages vers l'âge adulte, là où la quête de rédemption des frères Winchester dans *Supernatural* finit par se mordre la queue.

Si j'insiste sur cette distinction (toute relative) entre le biographique et le cosmographique, ce n'est pas parce que la promesse d'un dénouement ne saurait être que cosmographique. C'est parce que les séries du corpus principal ont souvent joué sur les deux tableaux, à tel point que leur dénouement polarisant a divisé les spectateur.ice.s en deux camps : celles et ceux qui cherchaient d'abord un dénouement biographique (« *it's the characters, stupid!* »), et celles et ceux focalisé.e.s sur le dénouement cosmographique (c'est notamment le cas de *Lost*). La particularité des séries du corpus principal est cette gestion, parfois coordonnée, parfois chaotique, du biographique et du cosmographique, à une époque où la création de mondes fictionnels denses et complexes est devenue un possible – voire un impératif – pour de nombreuses séries narrativement complexes.

¹ Voir section II.4.1.1.

² *Spoiler* : par exemple, la pierre tombale de l'héroïne, en saison 5, porte l'épithète « *She saved the world. A lot.* »

Mark P. J. Wolf note que les *media studies* ont pris en compte, depuis les années 2000, le monde fictionnel comme objet d'étude, devant l'avènement des franchises et du *transmedia storytelling*¹. Au niveau du cinéma, Henry Jenkins évoque aussi, non pas « la mort de la narration » mais « l'émergence de structures narratives nouvelles, qui créent de la complexité en étendant le champs des possibles narratifs plutôt qu'en suivant un unique chemin avec un début, un milieu et une fin² » – une déclaration qui, au sein de cette thèse centrée sur la promesse d'un dénouement, n'a pas seulement une charge ironique, mais pointe déjà du doigt la remise en cause de la tendance explorée ici.

Si j'insiste sur la distinction biographique/cosmographique, c'est aussi parce que je reste convaincu que les échecs critique et d'audience des séries qui ont suivi les traces de *Lost* et *Battlestar Galactica*, tiennent en partie à leur incapacité à conjuguer le biographique au cosmographique ; leur incapacité à gérer deux dénouements aux natures et échelles très différentes. C'est cet équilibre délicat entre le biographique, problématisé comme une question ou simplement rangé dans la catégorie « développement du personnage », et le cosmographique, avec sa densité et son impact forcément décisif sur la course du récit, qui caractérise la tendance de la promesse de dénouement incarnée par *Lost*, *Battlestar Galactica* et consorts.

II.1.2.3. Fils rouges matriciels

Il me faut enfin créer une catégorie plus évasive, sur laquelle je ne m'attarderai pas, mais qui permet de compléter la description d'une intrigue macroscopique. Il s'agit ici de décrire des questions qui ne sont pas directement, ou clairement, problématisée au sein du monde fictionnel ; des questions qui, en un certain sens, peuvent servir l'intrigue, mais tombent aussi dans le domaine de l'interprétation du récit. Ce que j'appelle *fil rouge matriciel* n'est ni plus ni moins que la « matrice » au sens de Guillaume Soulez, problématisée dans une perspective plus structurelle. Je le rappelle, la matrice est pour Soulez cette « question qui demande à être développée, et même plus spécifiquement retravaillée », qui « renvoie le spectateur à son travail et son engagement sériel³. » La matrice possède une infinité de possibles non seulement parce qu'il s'agit d'une question, souvent existentielle, que le récit peut reformuler à loisir, mais aussi parce qu'elle se positionne au-delà d'une structure

¹ Voir WOLF, Mark J. P., *Building Imaginary Worlds*, 2012, p. 7.

² (Je traduis), JENKINS, Henry, *Convergence culture*, 2006 (2008), pp. 120-121.

³ SOULEZ, Guillaume, « La Double répétition », 2011, paragraphe 8.

descriptible au sein du récit pour être nourrie par une infinité d'interprétations possibles par les spectateur.ice.s : elle est ce « questionnement explicite de ce qui se répète¹ ».

Lorsque je parle de *fil rouge matriciel*, je replace la matrice dans une perspective structurelle, tout en conservant sa portée sémantique, symbolique. Prenons un exemple : *Fringe*. La série possède une « question » que les diagrammes inspirés de la méthode d'Örnebring ne peuvent pas relever, puisqu'elle appartient à la matrice de la série : la famille dysfonctionnelle représentée par Walter et son fils Peter. Cette relation conflictuelle, ce lourd passé n'est pas problématisé comme une question majeure, c'est-à-dire qu'à aucun moment le récit ne présente de façon claire un apaisement de leur relation comme un dénouement à atteindre. La relation conflictuelle entre Walter et Peter est en revanche définie par trois des six composantes d'un personnage de série si l'on suit Roberta Pearson² : le comportement et les traits psychologique (la maladie mentale – apparente – de Walter) ; les interactions avec d'autres personnages (Peter est quelqu'un qui ne forge pas facilement des liens, tandis que Walter, de par son comportement, peut vite aliéner son entourage) ; enfin la biographie (la mort du Peter original, puis l'enlèvement du Peter de la réalité alternative par Walter). Lorsque *Fringe* débute, elle ne *demande* pas : « Walter et Peter vont-ils parvenir à s'entendre ? » ; elle *affirme* : « Walter et Peter ne s'entendent pas, mais sont forcés de vivre ensemble, et chaque épisode va examiner ce problème sous un angle nouveau ». Il s'agit d'un état de fait qui annonce un développement matriciel potentiellement infini : la série ne cesse de questionner cette relation conflictuelle, et de la démultiplier de façon fractale via les enquêtes de chaque épisode et le motif du père scientifique³.

Néanmoins, deux raisons me poussent à parler de *fil rouge matriciel* plutôt que de matrice. La première est que, même invisible sur les diagrammes, ce *fil rouge matriciel* a un impact direct sur des questions formulées par le récit. De même que plusieurs questions intermédiaires peuvent dessiner en creux une question majeure, l'omniprésence de questions liées au duo Walter/Peter articule en creux la matrice de la série. La matrice sérielle est en cela semblable à Neptune, la huitième planète du système solaire, qui est notable à la fois pour être la seule planète invisible à l'œil nu, et parce qu'elle a été découverte, non pas par observation directe via un télescope, mais par calcul de son influence gravitationnelle sur la trajectoire d'Uranus. Si les planètes sont les questions formulées par le récit (et le récit un système stellaire fondé sur des lois physiques), et la méthode adaptée d'Örnebring, l'observation à l'œil nu, alors le diagramme est incapable de visualiser la matrice sérielle,

¹ *Ibid.*, paragraphe 26.

² PEARSON, Roberta, « Anatomising Gilbert Grissom », 2007, p. 43.

³ Voir section I.2.2.2.

mais son influence est telle qu'elle est décelable à partir du diagramme¹. La matrice, du domaine du sémantique, du symbolique, peut ne pas être manifestée au sein de l'intrigue macroscopique, mais reste partie intégrante du récit et en cela, influe sur sa structure. Örnebring, en analysant *Alias*, explore l'importance croissante des personnages et de leur biographie par rapport à l'intrigue macroscopique². Certes, ses diagrammes relèvent les moments où les relations dysfonctionnelles de la famille de Sydney impactent l'intrigue et génèrent une tension narrative ; mais le cœur sémantique et thématique de la série nécessite une analyse de contenu qui aille au-delà du relevé des questions majeures et mineures – analyse d'ailleurs menée par Örnebring. Comme lui, j'insiste sur le fait que les diagrammes servent à cartographier l'intrigue macroscopique, et sont un moyen plutôt qu'une fin : preuve en est que le développement des personnages comme la matrice (même si elle peut influencer sur l'intrigue sous forme de *fil rouge matriciel*) ne peuvent pas, et n'ont pas vocation à être relevés par cette méthode.

La seconde raison qui motive la distinction de cette catégorie liminaire qu'est le *fil rouge matriciel* est sa capacité, même non-problématisé au sein de l'intrigue macroscopique, à renforcer voir soutenir son dénouement. Dans *Fringe*, les épisodes finaux apportent un point final, sinon à la matrice sérielle en tant que questionnement, au moins à sa manifestation au sein du récit : Peter pardonne à son père. Le *series finale* est tout entier structuré autour de la scène dans laquelle Peter comprend que Walter sera oblitéré par le paradoxe temporel : le fils prend le père dans ses bras, tous deux fondent en larmes, et Walter réitère son amour pour son fils ; plus tard, dans l'une des dernières scènes, alors que Walter se tient devant le vortex temporel, Peter murmure « *I love you dad* ». Au moment où le récit se clôt, le développement des personnages les amène à un point où ils peuvent enfin s'accepter. Plus largement, les épisodes finaux verbalisent et rendent évidente la matrice sérielle (notamment via le personnage de Septembre, qui apprend à être un père) pour renforcer l'impact émotionnel du dénouement et offrir ce point de vue dont parle Ricœur, celui du haut duquel le récit – pas seulement l'intrigue, mais tout son contenu sémantique, symbolique – prend sens. Nous aurons l'occasion de voir comment ce sens est formulé par les fans dans la troisième partie

¹ Ce qui ne signifie pas qu'il faille dresser le diagramme d'Örnebring pour découvrir la matrice d'une série ; une analyse du contenu suffit à saisir sa portée symbolique, ses principaux thèmes.

² ÖRNEBRING, Henrik, « The Show Must Go On... and On: Narrative and Seriality in *Alias* », 2007, p. 18.

II.1.3. Visualiser l'intrigue macroscopique : le rythme et la nature des questions (seconde partie)

Après avoir détaillé la typologie des intrigues macroscopiques qui va me servir durant le reste de cette analyse, et avant d'aborder l'étape du nœud, il me faut préciser rapidement les limites de la méthode adaptée d'Örnebring, dans cette courte sous-section qui se centrera l'espace de quelques lignes sur des considérations purement méthodologiques.

Sur les diagrammes disponibles en annexe, il est possible de voir la *hiérarchie* des questions (majeures, mineures, intermédiaires), leur *utilisation* par les épisodes (effective, ou furtive), et leurs nœuds et dénouements, notés respectivement > et <; l'absence de dénouement clair permet aussi de repérer ces questions abandonnées par les scénaristes, possibles narratifs jamais explorés ou impasses narratives. À l'heure de l'écriture, j'hésite encore à tenter de représenter leur *rythme* (itératif, progressif) et leur *impact* (biographique, cosmographique). D'abord parce que, nous l'avons vu, ces dernières catégories sont loin d'être étanches. Ensuite, de façon plus pragmatique, parce qu'un problème d'ordre purement graphique s'est vite présenté : comment matérialiser ces informations de façon intuitive sans surcharger la lecture ?

Après plusieurs essais infructueux, il ne m'est pas apparu utile de préciser sur les diagrammes l'*impact* des questions : le court descriptif de chaque question au sein du diagramme suggère déjà leur portée biographique ou cosmographique. En revanche, je reste perplexe vis-à-vis de l'impossibilité de distinguer, visuellement, les questions itératives des questions progressives. À titre d'exemple, je propose le diagramme de la seule et unique saison de *Battlestar Galactica* (1978-1979) : alors même que **[[Trouver la Terre]]** y est utilisée de façon purement itérative, elle l'est aussi de façon plus effective et surtout plus continue que dans la version réimaginée de la série. Cela pourrait laisser croire que la série originale possède une intrigue macroscopique marquée, feuilletonnante, alors même qu'elle se sert de cette question majeure de façon itérative, là où la version de 2003 densifie et fait progresser la question. La méthode adaptée d'Örnebring montre l'*utilisation* des arcs narratifs par chaque épisode, et non pas leur *évolution*.

J'ai un temps imaginé utiliser des symboles pour marquer les moments où une question progressive avance de façon significative – par exemple lorsqu'un.e Cylon infiltré.e est démasqué.e dans *Battlestar Galactica* – pour les distinguer de ceux où la question est formulée sans qu'aucune nouvelle information ne soit apportée. Mais cette focalisation sur l'*information* apparaît vaine. La distinction entre l'usage furtif (qui a pour but de rafraîchir la mémoire des spectateur.ice.s, ou d'introduire des questions de façon discrète) et l'usage

effectif (qui emploie la question pour motiver une tension narrative dans une scène ou plusieurs) a cela de pratique qu'elle fonctionne indifféremment pour les questions itératives et progressives, deux qualités dont j'ai souligné qu'elles avaient tendance à fusionner. Le problème qui se pose est le suivant : que la question soit itérative, progressive, ou hybride, a-t-elle généré une tension narrative palpable dans au moins une scène de l'épisode ? Si l'évolution d'une question progressive doit être soulignée, elle peut l'être en légendant le diagramme, qui reste conçu pour s'adapter aux exigences descriptives de chaque œuvre.

À l'heure de l'écriture, j'en reste à ce compromis, et me demande même s'il doit être résolu : l'ambiguïté de certaines questions oscillant entre l'itératif et le progressif, ainsi qu'un souci de lisibilité, m'amènent à penser que la notation du rythme des questions ne ferait que surcharger inutilement le diagramme. Je laisserai à mes pair.e.s le soin d'en juger ; à ce stade du chapitre, il est plus que temps de s'intéresser à l'endroit où les routes commencent.

II.1.4. Faire la promesse sur le long terme : du pilote au vrai nord

Au terme de cette introduction assez théorique, il est temps d'explorer en détails la façon dont les séries du corpus opèrent la première des trois phases fondamentales de leur intrigue macroscopique : le nœud.

Toute série se doit, dans son épisode pilote, de présenter ses personnages, sa formule, son cadre narratif, et y introduit souvent les questions qui structurent aujourd'hui, sur le long terme, une grande partie des séries narrativement complexes. Le pilote est à la fois un moyen de « tester » le potentiel d'une histoire, et de la guider¹.

Que ces questions soient majeures, mineures, intermédiaires ; qu'elles soient itératives ou progressives ; qu'elles soient biographiques ou cosmographiques ; elles apparaissent dès le « début » du récit macroscopique. L'épisode pilote est un moment clé ; les épisodes qui le suivent directement ont souvent tendance à affiner le trait ; parfois, les questions majeures d'une série apparaissent plus tard dans la première saison, laissant au récit le soin de présenter un monde fictionnel dense et complexe, ou simplement, de trouver son « vrai nord ». À la différence des fictions closes, écrites, réécrites avant d'être diffusées, le nœud d'une fiction progressive doit rester modulable, riche de possibles, pour résister aux impasses narratives et au passage du temps. Comme l'explique Tristan Garcia, les séries feuilletonnantes possèdent

¹ Stéphane Rolet rappelle l'étymologie de « pilote », qui ramène au grec πῆδον (pèdon), « le gouvernail ». Voir ROLET, Stéphane, « Le Pilote et la chute » (préface), 2015, p. 1.

en l'essence une dimension téléologique, la plus subtile soit-elle ; « chacune de ces séries porte en effet en elle, tel un moteur narratif, une certaine idée de sa fin, de sorte que la série est à la fois la promesse de cette fin, et la promesse de tout mettre en œuvre pour la repousser tant que possible¹. » Cette promesse, Garcia en a dressé une typologie que je reprendrai ici, tout en m'intéressant à des modalités plus spécifiquement téléologiques. Dans les pages qui suivent, j'étudierai d'abord trois nœuds « bruts » marqués par la genericité (l'énigme, la quête, et le suspense moyen généré par le voyage dans le temps) ; je m'attarderai ensuite sur des modalités plus générales, qui ne sont pas génériques mais sont plutôt d'ordre structurel, influencées par le mode de production des séries états-uniennes.

II.1.4.1. Du point A au point B : la quête, le mouvement

Battlestar Galactica est ici, de toute évidence, le parangon de la quête. Elle-même désigne en creux des inspirations millénaires. Elle se construit en référence à l'Exode², une analogie que ne vient pas contredire le discours de la série sur le religieux. Les Douze Colonies (planétaires) des Colons évoquent les Douze Tribus d'Israël ; là où l'Égypte est affligée de sept plaies par Dieu, les Cylons monothéistes lancent une attaque nucléaire surprise sur les Colons polythéistes. Le long exode des survivants en quête de la Terre (Promise) se transforme en quête spirituelle lorsque Cylons comme Colons doivent, au fil de la série, reconnaître l'influence d'une entité divine. *Battlestar Galactica* se construit sur une « topologie transcendantale », que Garcia définit comme « un espace qui constitue la condition de possibilité de tout ce qui se passe, dont la forme et les limites conditionnent les actes, les espérances, la poursuite des intérêts de chaque personnage », et qui délimite « un dedans et un dehors³ », ou dans le cas de *Galactica*, un point de départ et un point d'arrivée ; s'y mêle aussi, au fur et à mesure, la promesse d'une « fin eschatologique⁴ », lorsque le divin et la machine s'entremêlent.

Dans la minisérie pilote (S00E01&02), trouver la Terre n'est pas l'objectif initial des Colons menés par le commandant Adama, à bord du vaisseau de guerre *Galactica*. Si l'attaque des Cylons est soudaine, inattendue, après 40 ans d'un armistice conclu avec les machines, l'entrée en guerre est tout aussi rapide de la part d'Adama. Juste après le bombardement de la planète Caprica, Adama reçoit les premiers rapports ; il est aussi le premier à y croire.

¹ GARCIA, Tristan, « Les Séries qui nous quittent », 2015, p. 105.

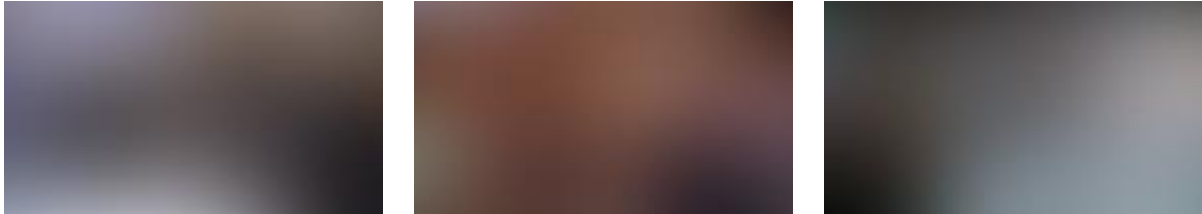
² Ivan Wolfe propose une hypothèse moins évidente : l'idée que la série originale de 1978-1979, créée par Glen A. Larson, structure son monde fictionnel et des éléments de l'intrigue à partir de la théologie mormone. Voir WOLFE, Ivan, « Why Your Mormon Neighbour Knows More about This Show than You Do », 2008.

³ GARCIA, *op. cit.*, p. 105.

⁴ *Ibid.*, p. 107.

TIGH – This is a joke. The Fleet's playing a joke on you. It's a retirement prank. Come on.

ADAMA – I don't think so. [Adama s'adresse à l'équipage] This is the Commander. Moments ago, this ship received word of a Cylon attack against our homeworld is underway. [...] How, why - doesn't really matter now. What does matter is that as of this moment, we are at war. You've trained for this, you're ready for this. Stand to your duties, trust your fellow shipmates, and we'll all get through this^{xxiv}.



Avant l'attaque, le *Galactica*, vieux vaisseau ayant vu la première guerre contre les Cylons 40 ans plus tôt, se préparait à devenir un musée. Les scènes d'exposition étaient pour la plupart légères, centrées sur les personnages. Après que le récit a montré l'attaque, cette scène permet de verbaliser le conflit. Le ton est solennel, et résonne, à l'époque de la diffusion initiale en 2003, avec le climat politique américain. Cette attaque sur le « *homeworld* », c'est l'attaque sur le sol américain ; l'état de guerre, celui-là même que formule par exemple ce jeune pompier dans le documentaire des frères Naudet, en regardant les attaques à la télévision¹. Le récit ne s'embarrasse pas des détails, il n'en a pas besoin. En revanche, ce qui va être problématisé, c'est la solution à apporter au conflit qui vient de se déclarer.

Si Adama veut initialement répondre au feu par le feu, la secrétaire à l'éducation Laura Roslin, nouvellement promue Présidente des Colonies après la mort de tou.te.s ses supérieur.e.s, l'enjoint à adopter une posture plus défensive. Adama, de même, perd ses supérieur.e.s, et se retrouve en charge de ce qui reste de la Flotte militaire. Les deux leaders s'opposent dans ce qui apparaît (initialement) comme un conflit traditionnellement genré : Adama veut se battre, Roslin, sauver les survivant.e.s. C'est lorsque la Flotte est en sécurité dans la nébuleuse de Ragnar que, dans une scène-clé, Roslin et Adama se retrouvent face-à-face, et formulent l'objectif à long terme de la question **[[La Guerre contre les Cylons]]** :

ROSLIN – I honestly don't know why I have to keep telling you this, but the war is over.

ADAMA – It hasn't begun yet.

ROSLIN – That's insane.

ADAMA – You would rather that we run?

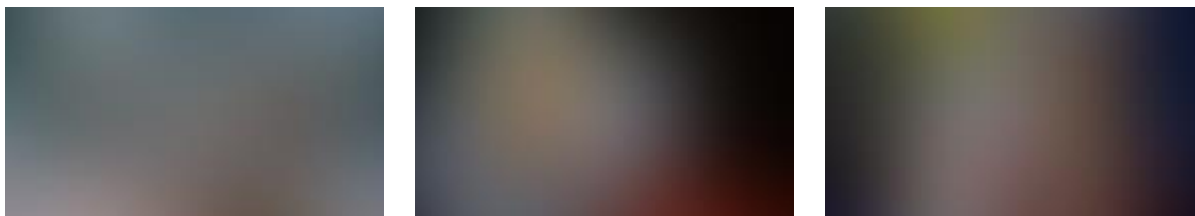
¹ 9/11 (*New York : 11 septembre*), de Jules et Gédéon Naudet, 2002.

ROSLIN – Yes, absolutely. That is the only sane thing to do here, exactly that: run. We leave this solar system, and we don't look back.

ADAMA – And we go where?

ROSLIN – I don't know. Another star system, another planet, somewhere where the Cylons won't find us.

ADAMA – You can run if you like. This ship will stand, and it will fight^{xxv}.



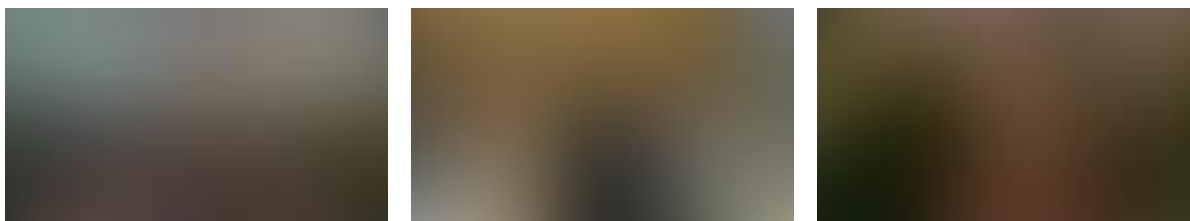
L'important dans ce dialogue, c'est qu'Adama ne comprend pas l'intérêt de fuir puisque la Flotte n'a, alors, *aucune destination précise*, aucun refuge. La fuite lui paraît si abstraite qu'il préfère continuer à se battre, et Roslin n'a aucun objectif précis à lui fournir pour le faire changer d'avis. Cet objectif, c'est finalement Adama lui-même qui va le formuler. Lorsqu'il comprend que les Cylons sont en surnombre et qu'il vaut mieux fuir et protéger la Flotte, il énonce la seconde question majeure de la série dans une autre scène-clé.

Alors que la prêtresse Elosha récite un passage des textes sacrés devant les corps, couverts d'un drapeau, des soldat.e.s mort.e.s sur le Galactica durant l'attaque, Adama observe la foule des officiel.le.s et des inconnu.e.s, sent le désespoir qui plane dans l'air lorsqu'elle reprend avec un murmure à peine audible le « Amen » des Colons, « *So say we all* ». Dans un mouvement dont l'élan patriotique le dispute à l'affirmation d'un caractère en acier trempé, Adama se place devant la foule et lui fait répéter trois fois « *So say we all* », évoquant les trois coups du théâtre. Une fois le silence retombé, et l'attention des spectateur.ice.s sans doute accrue par cette brusque variation du volume sonore, Adama se lance dans un long monologue, la voix tonitruante de l'acteur Edward James Olmos achevant de marquer chacun de ses mots :

ADAMA – Are they the lucky ones? That's what you're thinking, isn't it? We're a long way from home. We've jumped way beyond the Red Line, into uncharted space. Limited supplies, limited fuel. No allies, and now, no hope? Maybe it would have been better for us to have died quickly, back on the Colonies with our families, instead of dying out here slowly, in the emptiness of dark space. Where shall we go? What shall we do? Life here began out there. Those are the first words of the sacred scrolls, and they were told to us by the Lords of Kobol, many countless centuries ago. And they made it perfectly clear that we are not alone in this universe. Elosha, there's a thirteenth colony of humankind, is there not?

ELOSHA – Yes. The scrolls tell us a thirteenth tribe left Kobol in the early days. They travelled far and made their home upon a planet called Earth, which circled a distant and unknown star.

ADAMA – It's not unknown. I know where it is! Earth. The most guarded secret we have. The location was only known by the senior commanders of the fleet, and we dare not share it with the public. Not while there was a Cylon threat upon us. For now we have a refuge to go to. A refuge the Cylons know nothing about. It won't be an easy journey. It'll be long, and arduous. But I promise you one thing: on the memory of those lying here before you, we shall find it, and Earth will become our new home. So say we all^{xxvi}!



Je me permets de citer ce monologue en entier puisqu'il renferme à lui seul l'intégralité de ce qui fait, non pas seulement la formule ou la matrice de la série, mais son identité, sa prémisse. On y trouve pêle-mêle : l'idée que les Colons soient loin de chez eux ; que leurs ressources soient limitées ; puis le recours aux textes sacrés, qui deviendra systématique ; la formulation d'une première image de la Terre Promise ; enfin, justement, la promesse, faite avec une voix de stentor par Adama, que les Colons trouveront la Terre, promesse accueillie de façon équivoque par la présidente Roslin.

Je dois aussi citer ce monologue dans son ensemble puisque c'est l'une des deux seules occurrences, dans la minisérie, durant lesquelles la question de la Terre est problématisée. Plus tard, Roslin confie à Adama qu'elle a compris qu'il mentait, qu'il se base sur une légende pour redonner de l'espoir – un mensonge qu'elle ne cherchera pas à contredire, puisqu'elle se retrouvera, dans la saison 1, désignée par les textes sacrés comme celle qui mènera les Colons vers la Terre. Adama emploie dans cette scène une formule intéressante pour justifier son mensonge :

ADAMA – You're right. There's no Earth. It's all a legend.

ROSLIN – Then why?

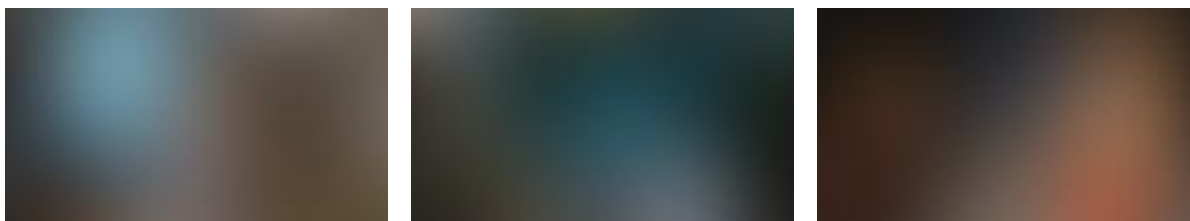
ADAMA – Because, it's not enough to just live. You have to have something to live for. Let it be Earth^{xxvii}.

Adama établit ici une distinction cruciale entre survivre pour le seul fait de survivre, et survivre pour accomplir un objectif, avoir une raison de vivre. Il réfléchit de la même façon que lorsqu'il refuse, plus tôt, la proposition de Roslin de fuir au hasard dans l'espace.

Battlestar Galactica n'est pas le récit d'une *fuite depuis*, mais d'une *fuite vers* ; une fuite définie par son point d'arrivée (sa fin) plutôt que son point de départ (son début). La minisérie construit ainsi les questions **[[La guerre contre les Cylons]]** et **[[Trouver la Terre]]** en miroir : lorsqu'Adama veut retourner vers les Colonies pour affronter les Cylons, Roslin veut fuir les Colonies (vers nulle part). Ce n'est pas suffisant, et c'est pour cette raison que **[[Trouver la Terre]]** s'articule comme la conclusion logique de la problématisation de **[[La guerre contre les Cylons]]** : tant qu'à fuir, autant fuir vers un objectif. *Battlestar Galactica* énonce, de façon réflexive, non pas un simple cadre narratif, mais une question majeure ; elle esquisse ainsi son achèvement, exprime les modalités d'un possible dénouement.

Stargate Universe (Syfy, 2009-2011) se comporte d'une façon similaire, mais l'articulation de sa question majeure est plus évidente. La série, appartenant à la franchise *Stargate*, s'éloigne des belliqueux Goa'ulds de *Stargate SG-1* pour s'envoler à l'autre bout de l'univers. Utilisant le système de Portes des Étoiles, les militaires espèrent atteindre une mystérieuse adresse mentionnée dans la base de données des Anciens, les constructeurs des Portes. L'épisode pilote, *Air, Part 1, 2, 3* (S01E01&02&03), commence *in medias res*, alors qu'une équipe de militaires et scientifiques traverse une Porte en catastrophe pour investir ce qui s'avère vite être, non pas une autre planète, mais un vaisseau Ancien. *Air, Part 1* combine ce présent de la narration avec des flashbacks présentant les personnages et expliquant comment l'attaque de leur base a poussé les militaires et les scientifiques à traverser la Porte, seul espoir de survie.

C'est dans les dernières scènes de *Air, Part 1* que les protagonistes découvrent la carte du trajet du vaisseau, lancé depuis la Voie Lactée 50 millions d'années plus tôt, et comprennent que le bien-nommé « Destiny » est à présent à des milliards d'années-lumière de la Terre. Cette unité de distance peut apparaître abstraite : si les fans de la franchise *Stargate* savent déjà qu'aucun protagoniste n'est jamais allé aussi loin, la carte des étoiles dynamique se charge de représenter visuellement la longueur démesurée du trajet : lorsque la ligne rebondit de points lumineux en points lumineux, le *First Lieutenant* Scott demande si ce sont des étoiles ; le jeune génie Eli Wallace répond que ce sont des galaxies, donnant aux images une tout autre dimension touchant au sublime kantien.



L'équipage du *Destiny* se retrouve à l'autre bout de l'univers connu ; à la vitesse de croisière, un retour sur Terre est impossible. Ils doivent trouver suffisamment d'énergie pour activer la Porte à bord du vaisseau afin de retourner chez eux ; mais pour cela, encore faut-il le réparer et le comprendre. Très didactique, *Air* permet aux fans de la franchise de retrouver, sous une forme ou une autre, les points nodaux de la formule des précédentes séries, et aux profanes, de comprendre comment les épisodes pourraient fonctionner : comment le *Destiny* sort régulièrement d'hyperespace pour permettre aux protagonistes de récupérer des ressources sur les planètes voisines ; comment cette communauté pétrie de tensions et de divergences d'opinions va tenter de survivre ; comment les Pierres de Communication maintiennent un certain contact avec la Terre.

Dans *Stargate Universe*, le caractère à la fois itératif et progressif de **[[Rentrer sur Terre]]** est esquissé dès *Air*. Le vaisseau est un système fermé, délimité, comme l'est l'Île de *Lost*, et s'il peut révéler de nombreuses surprises, il y a fort à parier que le docteur Rush, fasciné par l'appareil, est celui qui percera peu à peu ses secrets. D'un autre côté, le vaisseau restant un mystère, impossible de savoir comment trouver suffisamment d'énergie pour réactiver la Porte. La question a donc toutes les chances de pouvoir surgir à tout moment dès que l'un.e des scientifiques aura une idée de génie – là encore, Rush et le jeune Eli Wallace se posent comme les personnages les plus à même de remplir cette tâche. Par exemple, dans *Light* (S01E05), les protagonistes comprennent que le vaisseau se recharge en puisant l'énergie des étoiles qu'il survole, et ce mécanisme est la piste la plus sérieuse explorée notamment dans *Earth* (S01E07) et *Twin Destinies* (S02E12) pour activer la Porte. Comme nous le verrons, entretemps, la série articule une autre question : une énigme.

Farscape (Nine Network, 1999-2003) utilise le même procédé : l'astronaute John Crichton, envoyé à l'autre bout de l'univers via un trou de ver, cherche à rentrer chez lui ; si la question majeure apparaît d'abord itérative, elle va devenir de plus en plus dense au fil de la série, générant une intrigue plus complexe que ce que promettait la série à ses débuts.

Même son de cloche dans *Star Trek: Voyager* (UPN, 1995-2001), où l'USS *Voyager* se retrouve perdu à l'autre bout de la galaxie, condamné à un voyage de retour sur Terre estimé initialement à 75 ans. Ce temps est bien sûr raccourci par divers procédés (amélioration du vaisseau, déformations de l'espace, voir poussée psychique...) et le USS *Voyager* atteint finalement la Terre au bout de sept ans dans l'ultime épisode de la septième et dernière saison : temps de l'histoire et temps du récit se retrouvent ainsi synchronisés.

On peut voir dans ces séries de science-fiction une inspiration commune : *Lost in Space* (CBS, 1965-1968), dans laquelle des « robinsons de l'espace » à destination d'Alpha du Centaure se retrouvent, c'est le titre, « perdus dans l'espace ». Toujours s'impose l'idée d'un

objectif, souvent la Terre, qui ne peut être atteint qu'au terme de nombreuses aventures, à même de générer des épisodes indépendants comme une intrigue macroscopique.

Lost articule aussi une quête, celle du retour à la civilisation. Là encore, cette question s'impose de façon évidente. La série se présente comme une robinsonnade, et dans le pilote et les premiers épisodes, on peut voir les personnages attendre les secours, construire de grands feux sur la plage, et tenter d'utiliser l'émetteur-récepteur de l'avion. Plus tard dans la saison 1, les protagonistes décident de construire un radeau pour envoyer certains d'entre eux chercher du secours. La différence avec *Battlestar Galactica*, *Stargate Universe*, *Farscape*, et tant d'autres séries de science-fiction qui suivent le même schéma, c'est que dans *Lost*, les personnages sont immobiles. Ils cherchent à quitter l'Île pour entamer leur voyage de retour, mais l'Île ne les laisse pas partir : les Autres, les autochtones de l'Île, détruisent le radeau dans *Exodus, Part 2* (S01E24&25) ; Desmond tente de quitter l'île à bord de son voilier, mais les courants le ramènent sur l'Île, et il s'imagine alors qu'ils sont prisonniers d'une « boule à neige » (« *We are stuck in a bloody snowglobe!* ») dans *Live Together, Die Alone* (S02E23&24). Là où *Battlestar Galactica* et consorts se basent sur le mouvement entre le point A (le point de départ) et le point B (la destination), racontent un voyage, *Lost* insiste sur l'impossibilité de bouger, qui reflète le fait que les personnages soient prisonniers de leur passé – ce dernier se manifestant sur l'Île via les rêves, les visions et le Monstre polymorphe. Le voyage vers la civilisation n'y est guère important ; il est même relativisé, subverti dans *Through the Looking Glass* (S03E23&24), lorsque le vœu le plus cher de Jack, une fois revenu à la civilisation, est de retourner sur l'Île. Comme le note Garcia, le « lieu transcendantal » est lui-même transcendé lorsque les *Oceanic Six* cherchent à revenir sur l'Île, et que l'Île elle-même bouge, « s'échappe de son propre lieu¹ » à la fin de la saison 4. Le déplacement le plus important dans la série, c'est le voyage géographique vers l'Île (celui des *Oceanic Six* qui y retournent, mais aussi celui de l'expédition envoyée par l'antagoniste Widmore, puis le déplacement en sous-marin du même Widmore) ; c'est aussi et surtout le voyage spirituel et épistémologique vers le Cœur de l'Île, vers ses secrets les plus enfouis.

¹ GARCIA, Tristan, « Les Séries qui nous quittent », 2015, p. 106.

Tzvetan Todorov dit avec clarté, du roman à énigme, qu'il « ne contient pas une mais deux histoires : l'histoire du crime et l'histoire de l'enquête¹. »

La première histoire, celle du crime, est terminée avant que ne commence la seconde (et le livre). Mais que se passe-t-il dans la seconde ? Peu de choses. Les personnages de cette seconde histoire, l'histoire de l'enquête, n'agissent pas, ils apprennent².

Si Todorov est si catégorique, c'est qu'il se penche sur le roman policier dans le chapitre éponyme de *Poétique de la prose*. Ainsi pour lui, l'histoire du crime est « absente et réelle » là où l'histoire de l'enquête est « présente mais insignifiante³ », un postulat moins valable aujourd'hui, surtout pour les fictions progressives. Impossible de tenir un public en haleine pendant des années en lui montrant seulement le dévoilement progressif du même « crime » ; l'enquête elle-même doit être palpitante, pleine de rebondissements, de fausses pistes.

M'éloignant du seul crime, je me tourne vers le champ plus large des quêtes épistémiques, où l'objet de la quête n'est pas un déplacement d'un point A à un point B, ou même un objet ou une entité clairement définie, mais le *savoir* lui-même. Une enquête criminelle comme un *soap-opera* mettant en avant les secrets d'une dynastie sont des histoires mobilisant avant tout les contraintes épistémiques⁴ de leur monde fictionnel : quoi savoir, comment, pourquoi ? Tout récit à énigme, Jean-Pierre Esquenazi le rappelle,

[...] est [...] bâti sur une promesse paradoxale : d'une part, il doit résoudre l'énigme ; d'autre part il ne le doit pas (sinon la série s'arrêterait). Pour une série, la difficulté est encore plus grande puisque celle-ci s'étire à travers saisons et épisodes⁵.

Une telle affirmation peut paraître évidente et applicable pour tout type de récit : le dénouement de l'intrigue doit intervenir, mais le plus tard possible pour ménager un développement passionnant. Cependant, il est vrai qu'au contraire d'une quête (la recherche de la Terre par exemple), l'énigme est un genre qui a attiré les prétendantes au trône de *Lost*, sans pour autant qu'elles ne brillent pas leur succès. Mittell rappelle les échecs cuisants de

¹ TODOROV, Tzvetan, *Poétique de la prose (choix)*, 1971 (1980), p. 11.

² *Ibid.*, p. 11.

³ *Ibid.*, p. 13.

⁴ Voir par exemple Doležel sur les contraintes épistémiques dans *Heterocosmica*, 1998, p. 126 et suivantes. Doležel distingue la « *epistemic quest* » de la « *deception* », le fait que les personnages du monde fictionnel puissent mentir. Ces deux notions m'apparaissent comme les deux faces d'une même pièce.

⁵ ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Les Séries télévisées*, 2010, p. 132.

Flashforward (ABC, 2009-2010) et *The Event* (NBC, 2010-2011), expliquant que la plupart des séries narrativement complexes préfèrent manier le « *narrative statement* », le « postulat narratif », le rebondissement porté vers le futur, générateur de suspense, plutôt que l'énigme, portée vers le passé¹.

Ivan Askwith propose une piste qui éclaire ce déséquilibre, en expliquant que dans *Lost*, les questions portées vers le futur, génératrices de suspense, n'ont pas besoin d'être prédéterminées, au contraire des questions portées vers le passé de l'Île (créant de la curiosité), qui, théoriquement, devraient être prévues à l'avance si elles doivent expliquer le contexte dans lequel se déroule l'intrigue².

La série à énigme a cela de complexe que, crime ou pas, elle nécessite, comme les épisodes des séries policières procédurales, un *clue path*³, une suite d'indices qui, à partir de « l'histoire de l'enquête », vont dévoiler « l'histoire du crime ». Esquenazi parle d'une suite « d'énigmes locales, plus ou moins rapidement résolues, capables de détourner l'attention des publics de l'énigme principale⁴. » Ce qu'il appelle énigme locale dans le cadre des séries à énigmes, je le range dans la catégorie des questions mineures. Mittell rappelle que, quand bien même les fans médecins légistes mobilisent l'intelligence collective pour s'attaquer aux énigmes, le plaisir de la fiction énigmatique se manifeste aussi – et surtout – dans la surprise qu'elle peut générer, et sa cohérence rétrospective⁵.

Lost, en l'essence, est peut-être la série à énigme la plus fascinante depuis *Twin Peaks* et *The X-Files*, en ce que son esthétique opérationnelle, sa réflexivité, l'ont construite comme une énigme qui assumait d'être une énigme – ou peut-être même un mystère, jamais destiné à être résolu⁶. Ses toutes premières images, à elles seules, résument un état d'esprit, une identité, une marque de fabrique qui va perdurer pendant six ans.

Très court générique, pendant lequel le mot LOST s'approche lentement de l'écran, traverse la zone de netteté de la profondeur du champ, puis se rapproche tant que la « caméra » finit par passer entre les lettres, arrivant « de l'autre côté » du mot, dans un espace noir, le tout sur une musique mystérieuse, presque angoissante, un unique son qui monte en intensité. Cut. Un œil s'ouvre, sur un son semblable à un impact. La musique du compositeur Michael Giacchino s'empare des pièces de l'avion démantelé pour en faire des instruments de

¹ MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, pp. 24-25.

² ASKWITH, Ivan, « "Do you even know where this is going?": *Lost*'s Viewers and Narrative Premeditation », 2009, p. 173.

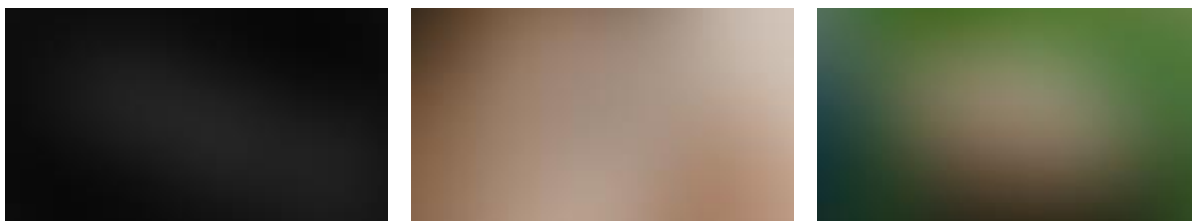
³ J'emprunte cette expression commune au *showrunner* Chris Downey, qui évoque le travail des scénaristes de séries procédurales. Voir BENNETT, Tara, *Showrunners*, 2014, p. 77.

⁴ ESQUENAZI, *op. cit.*, p. 132.

⁵ MITTELL, *op. cit.*, p. 52.

⁶ Je tire cette distinction de CORNILLON, Claire, « Commencer, recommencer : sur quelques séquences pré-génériques de *Lost* » (communication), 2015.

musique aux sons méconnus, refusant d'abord la survenue d'une musique extradiégétique tonale, conventionnelle¹.



Les plans s'enchaînent, caméra à l'épaule, détaillant le champ de bambou dans laquelle se réveille Jack Shephard, dans un costume trois-pièces incongru dans un tel environnement. Un Labrador Retriever passe non loin. Jack se lève difficilement, blessé au côté. Il a une mignonette dans la poche. Il traverse, paniqué, le champ de bambou, et la caméra le suit avant de s'attarder sur une basket accrochée à un arbre. Cette focalisation sur des objets et un animal renforce l'incongruité de la scène : quelque chose vient de se passer, mais on ne pas encore quoi.

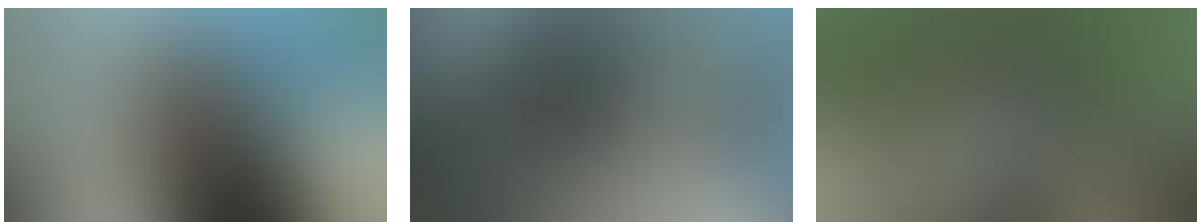


Il arrive sur une plage, déserte, silencieuse, jusqu'à ce que, sur sa gauche, des cris et des bruits de moteur se fassent entendre. Il faut noter ici que le raccord regard sur la plage se fait dans le plan, via un long travelling circulaire qui part de Jack, émergeant du champ de bambous, pour arriver à la plage, jusqu'à ce que le réacteur et les cris se fassent entendre : leur position varie dans l'espace (pour qui écoute au moins en stéréo) en suivant le mouvement de la caméra. Si l'on est désorienté par les faits, toute la séquence est travaillée de telle façon qu'à mesure que Jack reprend ses esprits, le repérage dans l'espace devient plus aisé.

¹ Voir à ce propos HATCHUEL, Sarah, « *Lost* ou la musique retrouvée », 2015, pp. 54 et suivantes.



Lentement, une explication se forme, mais *Lost* n'est pas encore prête à la donner. Le plan-séquence refuse le raccord regard, laissant Jack évoluer au milieu des blessés et de la carcasse de ce qui s'avère bientôt être un avion. C'est là encore par morceaux que l'explication est donnée : Jack frôle un réacteur en flammes, puis évolue au milieu des débris de la carlingue.



Plusieurs plans en cut alors qu'il observe les alentours, puis plan général qui, enfin, révèle le lieu du drame dans son ensemble : couchée sur le dos, la section du milieu d'un Boeing 777 dont l'un des réacteurs tourne encore.



La suite de la séquence est plus conventionnelle ; Jack, de toute évidence formé aux premiers secours, y sauve plusieurs personnes. Ce sont les quatre premières minutes que je viens de décrire qui sont les plus intéressantes : *Lost* y démontre sa volonté de retarder au maximum la capacité des interprètes du récit à comprendre ce qui se passe. Les informations sont là, dispersées : la mignonette dans la poche du costume de Jack, la basket dans l'arbre, l'homme en costume, blessé, dans un champ de bambous. Mais ces informations ne font pas sens car elles sont présentées *hors de leur contexte*, tout comme l'était, par exemple, la vision de l'explosion de la station spatiale *Babylon 5* par Lady Ladir. Monica Michlin :

Si le spectateur (c'était mon cas au premier visionnage) a échappé aux *trailers*, programmes télévisés et tout autre matériel révélant le concept de *Lost*, l'image qui vient à l'esprit est celle d'Alice suivant le lapin blanc : tout se déroule trop vite pour être interprété¹ [...].

Lost est pétrie de références à *Alice au pays des merveilles*, et sa suite *De l'autre côté du miroir*², et le début de son premier acte s'impose comme une note d'intention : personnages et spectateur.ice.s sont déjà dans le terrier du lapin blanc avant même que le récit ne commence. Lorsque le nœud se fait plus clair (Jack fait partie des survivant.e.s d'un crash d'avion sur une île du Pacifique), la série s'oriente pourtant vers une robinsonnade des plus lisibles : les personnages pansent leurs plaies, s'organisent, construisent des feux pour être vus par les secours. Une quête générique se dessine – retourner à la civilisation – mais l'énigme, elle, se fait attendre. Elle se manifeste par étapes.

La première est, à la tombée de la nuit, l'arrivée du Monstre qui, loin dans la jungle, abat des arbres sur son passage en alternant bruits mécaniques, barrissements gargantuesques, et ce cliquetis caractéristique à mi-chemin entre la cigale et l'impression d'un ticket. Sur la plage, les protagonistes se lèvent et se rassemblent, les yeux rivés sur la jungle, sans rien voir à cause de l'obscurité et du couvert des arbres, tandis que s'enchaînent raccords-regards et commentaires des personnages.

Dans un débordement sonore entre flashback et présent de la narration, dans *Walkabout* (S01E04), la machine à calculer sur laquelle John Locke imprime ses reçus émet exactement le même cliquetis que le Monstre³ – un indice proleptique évoquant la capacité de cette entité quasi-divine à sonder la mémoire des humains⁴. C'est aussi le plus doux des sons produits par l'antagoniste, le seul qui *précède*, de manière générale, ses attaques. Le Monstre n'étant pas entrevu avant la fin de la saison 1, l'épisode pilote insiste sur son langage sonore comme seul moyen de caractériser la menace.

Puisque, toujours hors-champ, le monstre tue plus tard le pilote – celui de l'avion – dans ce même épisode pilote, sa nature constitue une première énigme. Est-ce un dinosaure, un robot géant ? Mais surtout, comment ce que les interprètes savent de cette entité peut-il se conformer au monde réaliste jusqu'ici présenté ? Si Carlton Cuse et Damon Lindelof ont longtemps affirmé que tous les mystères de la série trouveraient une explication rationnelle –

¹ MICHLIN, Monica, « Starting Off with a Bang », 2012, p. 14.

² Pour l'analyse détaillée des références littéraires, on consultera CLARKE STUART, Sarah, *Literary Lost : Viewing television through the lens of literature*, 2011. Clarke Stuart mentionne notamment l'œuvre de Lewis Carroll dans le chapitre 6, expliquant que ces références invitent à considérer les rêves et visions avec attention.

³ Si l'on en croit la production (par exemple le commentaire audio de *The 23rd Psalm*, S02E10), le cliquetis est celui des imprimantes de reçus des taxis new-yorkais.

⁴ Je dois admettre avoir travaillé un été dans une usine où la machine qui imprimait le poids de mes cartons produisait exactement le même son, d'où peut-être, ma focalisation sur ce qui n'est que l'un des trois ou quatre sons-clés du Monstre.

puisque la chaîne ABC craignait de voir *Lost* se diriger vers le marché de niche attiré par la science-fiction la plus débridée¹ – il faut bien admettre que le Monstre constitue déjà une entorse à ces déclarations. Le scénariste Javier Grillo-Marxuach explique :

[...] Quand bien même JJ et Damon avaient vendu une série sur une île tropicale pleine d'ours polaires sur laquelle patrouille un nuage de fumée noire intelligent, nous devons continuellement promettre, durant le développement de la série, le tournage du pilote, et même durant une bonne partie des première et seconde saisons, que notre science-fiction serait du genre réaliste, crédible, dans la veine Michael Crichton-esque explicable en extrapolant à partir de données scientifiques².

Pour qui a vu *Lost* dans son intégralité, le commentaire fait aujourd'hui sourire. Rien ne subsiste de cette volonté affichée, de ce vœu pieu de rester, au pire, dans les marges d'une science-fiction dite « dure », extrapolant à partir des dernières découvertes scientifiques, comme Crichton l'avait fait pour *Jurassic Park*. Les dinosaures issus d'ADN conservé dans l'ambre seront toujours plus plausibles qu'un être humain transformé en Monstre de fumée noire par une mystérieuse Source de lumière au centre de l'Île. Si *Lost* s'est présentée comme une énigme, elle est devenue un mystère – ou peut-être l'était-elle depuis le début, d'où ses références constantes à *Alice au pays des merveilles*, un récit où chercher à expliquer ce qui se déroule va à l'encontre du plaisir de la lecture. Ainsi, ce que la question majeure **[[Qu'est-ce que l'Île ?]]** a de spécifique, comparé à d'autres séries qui s'assument comme appartenant à la science-fiction ou la *fantasy*, c'est que dans *Lost*, cette énigme joue à la fois avec les éléments du monde fictionnel, et avec la généricité du programme. L'objectif de l'épisode pilote est de manifester deux questions dans l'esprit des spectateur.ice.s : *qu'est-ce que cette Île ?* Mais aussi, *quel genre de série suis-je en train de regarder ?* Le titre même de l'œuvre en dit autant de la confusion provoquée par son histoire, par la structure de son monde fictionnel, que des écrans de fumée projetés par le récit sur sa linéarité et sa généricité.

Et une fois tombé dans le terrier du lapin blanc, *Lost* continue sa descente. Au début de *Pilot, Part 2* (S01E02), le jeune Walt trouve des menottes dans la jungle ; le *marshall* à bord de l'avion est blessé et inconscient. Qui était son/sa prisonnier.e ? Ayant récupéré l'émetteur-récepteur du pilote, une partie des protagonistes décide de grimper sur les hauteurs de l'Île en espérant capter un signal. Dans la jungle, ils sont surpris par une bête qui les charge, et que Sawyer, l'arnaqueur séducteur, abat de plusieurs balles, avec l'arme qu'il a volée au *marshall*.

¹ On consultera par exemple l'essai publié par le scénariste Javier Grillo-Marxuach, ou encore le détail de cette négociation des éléments issus des genres de l'imaginaire dans ABBOTT, Stacey, « How *Lost* Found Its Audience : The Making of a Cult Blockbuster », 2009, pp. 17-19.

² GRILLO-MARXUACH, Javier, « The Lost Will and Testament of Javier Grillo-Marxuach », entrée du 24 mars 2015.

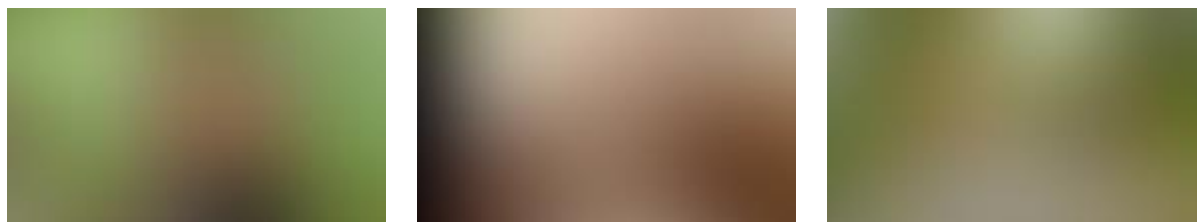
Est-il le prisonnier ? La question n'est pas résolue (c'est une fausse-piste), et immédiatement masquée par une autre. La nature de la bête abattue surprend les personnages alors qu'ils contemplent son corps à l'agonie :

SHANNON – That's... that's a big bear.

BOONE – You think that's what killed the pilot?

CHARLIE – No. No, that's a tiny, teeny version compared to that.

KATE – Guys, this isn't just a... bear. That's a polar bear^{xxviii}.



Puis, après la fin de l'acte et son cut au noir, et une scène où Jack tente de soigner le marshall :

BOONE – That can't be a polar bear.

SAYID ET KATE – It's a polar bear.

SHANNON – Yeah, but... Polar bears don't usually live in the jungle.

CHARLIE – Spot on.

SAYID – No, polar bears don't live near this far south.

BOONE – This one does^{xxix}.

Comme il est commun à la télévision, notamment sur les *networks*, les personnages verbalisent la situation¹. Ils articulent les questions que peuvent se poser les spectateur.ice.s, évacuant immédiatement la possibilité que l'ours soit le Monstre. Ensuite, l'origine de l'ours est problématisée : aussi incongru que l'était Jack dans son costume au milieu d'une forêt de bambou, l'ours polaire est littéralement hors de son contexte, de son milieu naturel, le rendant d'autant plus étrange. Si, lors de l'un des flashbacks de l'épisode pilote montrant le crash à bord de l'avion, le récit nous donne immédiatement la solution à l'énigme des menottes – Kate était la prisonnière – l'ours blanc, lui, reste inexplicé jusqu'au début de la saison 3, où il est définitivement établi que la DHARMA Initiative les a amené pour mettre au défi leur intelligence exceptionnelle.

¹ Voir par exemple COLONNA, Vincent, *L'Art des séries télé*, 2010, p. 25.

L'épisode pilote assène un dernier coup à son énigme macroscopique, lorsque, sur les hauteurs, les protagonistes captent le message de détresse d'une naufragée française, qui explique que tout son équipage est mort. Le message précise le nombre d'itérations diffusées :

SAYID – The iterations. It's a distress call. A plea for help. A mayday. If the count is right...

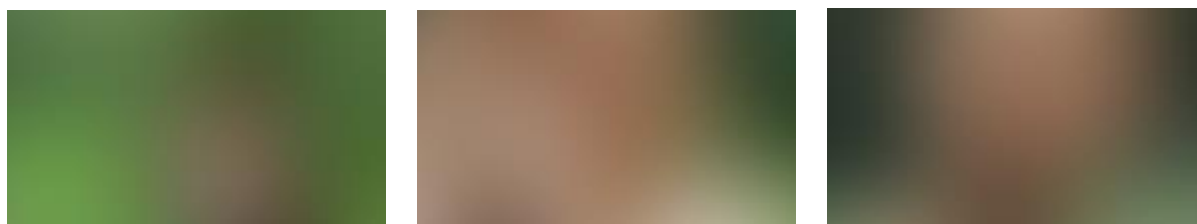
It's been playing over... and over... for sixteen years.

BOONE – Someone else? Was stranded here?

KATE – Maybe they came for them.

SAWYER – If someone came, why is it still playing?

CHARLIE – Guys. Where are we^{xxx}?



Lost inaugure alors son traditionnel cut au noir, suivi du carton-titre, LOST, marqué par une percussion. Gigantesque note d'intention, le pilote est une ode à l'incongruité, la dissimulation d'informations, l'inquiétante étrangeté et l'onirisme. Son intérêt majeur – un premier point qui a peut-être échappé à ses clones – est d'avoir lancé son intrigue macroscopique sans chercher à la cadrer dans un genre fictionnel. À la fin de *Pilot, Part 2*, les interprètes ont reçu plus de questions que de réponses, et la direction de la série, si elle emploie le cadre narratif familier de la robinsonnade, exploite un champ des possibles d'une amplitude rarement vue à la télévision en s'orientant vers une « enquête transcendante » qui « réunit les personnages autour d'un mystère à résoudre », une « enquête condition de possibilité de tout ce qui a lieu¹ », ici conjuguée à la robinsonnade. Impossible de dire, à ce stade du récit, vers quoi la série s'orientera.

II.1.4.3.

La promesse non linéaire

Je n'ai jusqu'à présent que très peu mentionné *Doctor Who* (BBC1, 1963-1989/2005-présent), pour la simple et bonne raison que contrairement aux autres séries du corpus, le programme dans son ensemble ne possède pas d'intrigue macroscopique, pas de dénouement attendu, et parce que ses dimensions hors-normes en font un objet atypique ; de plus, c'est une

¹ GARCIA, Tristan, « Les Séries qui nous quittent », 2015, p. 106.

série britannique et non états-unienne ou canadienne comme la majorité du corpus. J'ai déjà évoqué le programme en I.2.3.4, mais je me dois ici de préciser son histoire – cela sera utile pour comprendre les enjeux de la portion étudiée dans cette analyse.

Doctor Who a été conçue au début des années 1960, et raconte les aventures d'un extraterrestre à apparence humaine voyageant à travers l'espace et le temps dans un vaisseau... en forme de cabine de police bleue. La série est fondée sur un cadre narratif propice à une forme épisodique. Le Docteur n'a pas d'autre but que d'atterrir dans un « où » et un « quand », de visiter les environs, et de se retrouver impliqué dans une nouvelle aventure avant de repartir.

Le départ du premier acteur incarnant le Docteur, William Hartnell, en 1966, pousse les scénaristes à trouver une parade : le procédé de la régénération est alors inventé. Le Docteur, au seuil de la mort, peut se régénérer, obtenir une nouvelle vie, au prix de son apparence et de sa personnalité. Ainsi Patrick Troughton peut-il se glisser dans le rôle à la suite de Hartnell. Puis Jon Pertwee en 1970, puis Tom Baker, et ainsi de suite. Entre 1963 et 1989, sept acteurs ont incarné le Docteur ; plusieurs équipes de production se sont aussi succédées à la tête du programme. C'est la raison pour laquelle James Chapman identifie, à la suite de John Tulloch et Henry Jenkins, au moins six « ères » différentes, chacune marquée par une « *production signature* » : une ambiance, une identité générique et une approche unique, qui font de *Doctor Who* un programme aux multiples facettes¹. Paul Booth note quant à lui qu'il existe de nombreuses façons de classer la série en ères : équipe de production, mais aussi acteur, changements technologiques ou encore évolutions du *fandom*².

Après la « suspension » de la série en 1989 pour cause d'audiences en baisse, BBC Worldwide s'associe aux studios Universal pour produire, en 1996, un téléfilm mettant en scène un nouveau Docteur ; devant son insuccès, une nouvelle série semble compromise. Il faut attendre 2005 pour que *Doctor Who* revienne sur les écrans britanniques, non pas sous la forme d'un remake mais d'une *continuation*. Comme je l'expliquais en I.2.3.4, le *fanwanking*, l'omniprésence de références absconses à la continuité, est encore tenue aujourd'hui pour l'une des raisons majeures de la suspension de la série dite « classique ». Aussi, Davies exploite le fossé qui sépare 1989 de 2005 pour reconfigurer le monde fictionnel : la Dernière Grande Guerre du Temps a détruit la planète natale du Docteur, Gallifrey, et éradiqué son peuple, les Seigneurs du Temps. La continuation se recentre autour du personnage et de ses compagnes et compagnons d'aventure, avec la forme discrètement feuilletonnante que j'ai

¹ CHAPMAN, James, *Inside the TARDIS : The Worlds of Doctor Who*, Londres, New York, IB Tauris, 2013 (édition révisée).

² BOOTH, Paul, « Periodising Doctor Who », *Science fiction film and television*, 7.2, 2014, p. 195-215.

mentionnée en I.1.2. Chaque saison dissémine des indices à peine visibles au premier visionnage, qui anticipent son *season finale*.

La période qui m'intéresse dans le cadre de la présente étude est celle qui suit directement « l'ère Davies » : l'ère Moffat, plus exactement celle du Onzième Docteur. Steven Moffat, scénariste de l'équipe de Davies depuis le retour de la série en 2005, en prend en effet les rennes en 2010, en même temps qu'un nouveau Docteur, incarné par Matt Smith, est introduit. C'est durant l'ère du Onzième Docteur, entre 2010 et 2013, que s'articule la période la plus feuilletonnante du programme, avec une intrigue macroscopique couvrant trois saisons. Une intrigue liée à cette incarnation du Docteur : à son arrivée, et à son départ. À son début, et à sa fin.

Il y a en réalité deux intrigues entremêlées, liées au Onzième Docteur : l'une est une question majeure cosmographique, l'autre, une question majeure biographique – une romance. J'ai détaillé ailleurs la façon dont *Doctor Who* impose sa multi-auctorialité¹, même si, depuis 2005, les discours promotionnels autour de la série tendent à isoler la figure d'un.e auteur.e. Ainsi, entre 2005 et 2010, alors que Russel T. Davies est encore scénariste en chef, Steven Moffat s'impose déjà comme un scénariste avec une « signature² » reconnaissable entre mille, responsable des « épisodes les plus intelligents et sombres³ » de l'ère Davies, le seul scénariste dont Davies « ne réécrit pas les scripts⁴ ». C'est pour cette raison que je fais remonter l'origine de la question majeure biographique avant que Moffat ne devienne scénariste en chef.

Si l'on en croit les échanges entre Russel T. Davies et le journaliste Benjamin Cook, Davies a proposé à Moffat de le succéder au poste alors que le diptyque *Silence in the Library/Forest of the Dead* (S04E08&09) en était encore aux premiers stades d'écriture⁵. Il est possible que Moffat ait introduit le personnage de River Song avant de savoir qu'il prendrait en charge la série deux ans plus tard⁶ ; qu'importe, puisqu'à la lecture de ces épisodes, il est évident que Moffat comptait faire de River Song un personnage riche de

¹ FAVARD, Florent, « Continuité, canonicité et complétude dans *Doctor Who* », 2014 ; me basant principalement sur le travail de HILLS, Matt, *Triumph of a Time Lord*, 2010, par exemple pp. 30 et suivantes, qui explore un rapport complexe à la multi-auctorialité et à la « *quality TV* ».

² HILLS, *op. cit.*, par exemple pp. 31-32.

³ McLEAN, Gareth, « Steven Moffat: The man with a monster of a job », *The Guardian*, 22 mars 2010.

⁴ C'est la raison pour laquelle je distingue la fonction américaine de *showrunner* et le rôle britannique de scénariste en chef/*head writer* : le second implique beaucoup plus de réécriture, un travail en duo entre scénariste et scénariste en chef, éloigné de l'ambiance collaborative de la salle d'écriture américaine. Pour la déclaration de Davies, voir WEST, Dave, « Davies: BBC has 'cocked up' 'Who' time », *Digital Spy*, 28 mars 2008.

⁵ Davies a envoyé à la production un bref synopsis des épisodes début 2007, et annonce à Cook qu'il a posé la question à Moffat le 17 juillet 2007. Voir DAVIES, Russel T., COOK, Benjamin, *The Writer's tale : The Final Chapter*, 2010, pp. 34, 161.

⁶ La saison 4 a été diffusée en 2008, la saison 5, en 2010. Entre les deux se trouvent des épisodes spéciaux en 2009, sortant quelque peu du format traditionnel (le Docteur n'y a pas de compagne récurrente) et concluant le développement biographique du Dixième Docteur. La saison 5 est la première sur laquelle Moffat se retrouve scénariste en chef, et c'est aussi celle qui introduit le Onzième Docteur.

possibles narratifs, sinon pour lui, au moins pour les scénaristes qui pourraient s'en emparer. Il a finalement écrit, de la saison 4 à la saison 7, tous les épisodes impliquant River Song, et a lui-même clôt son arc narratif.

L'intrigue romantique entre le Docteur et River Song a cela de spécial qu'elle se déroule dans un monde fictionnel où le voyage dans le temps est possible : ce n'est donc pas le récit qui ménage des anachronies, mais l'histoire elle-même. Le Docteur et River Song ne voyagent jamais dans le temps de façon synchrone (River va et vient, vivant ses propres aventures) ; ainsi, elle et lui sont constamment obligé.e.s de se renseigner sur le point où en est l'autre dans leur romance, afin d'éviter de révéler des détails du futur de leur conjoint.e.

C'est dans le diptyque *Silence in the Library/Forest of the Dead* (S04E08&09, une histoire scindée en deux épisodes, un procédé coutumier pour *Doctor Who*) que le Docteur rencontre River pour la première fois – et qu'elle le rencontre pour la dernière fois. Le Docteur voyage alors avec l'une de ses compagnes de route, Donna, sur une planète lointaine transformée en une gigantesque Bibliothèque. L'endroit, désert, se trouve être envahi par l'équivalent microscopiques des piranhas, les Vashta Nerada, tandis que l'ordinateur central de la Bibliothèque a tenté de sauver les humains présents en les téléportant dans une réalité virtuelle – il s'agit de *Doctor Who*, et d'un scénario de Steven Moffat, je n'irai donc pas dans les détails par manque de pages.

Arrivent alors River Song, archéologue, et son équipe censée enquêter ce qui s'est passé. Instantanément, River reconnaît le Docteur, l'appelle *sweetie*, et s'étonne que lui ne la reconnaisse pas. Le prenant à part, elle sort un objet qui deviendra récurrent : un journal bleu dans lequel elle consigne leurs aventures.

RIVER – You're doing a very good job, acting like you don't know me. I'm assuming there's a reason.

LE DOCTEUR – A fairly good one, actually.

RIVER – Okay, shall we do diaries, then? Where are we this time? Er, going by your face, I'd say it's early days for you, yeah? So, crash of the Byzantium. Have we done that yet? Obviously ringing no bells. Right. Oh, picnic at Asgard. Have we done Asgard yet? Obviously not. Blimey, very early days, then. Whoo, life with a time traveller. Never knew it could be such hard work... Look at you. Oh, you're young.

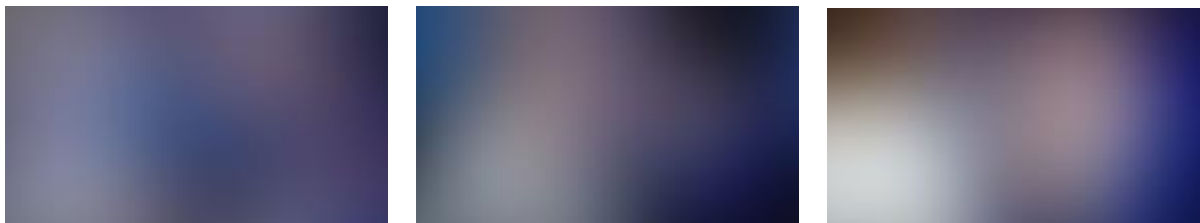
LE DOCTEUR – I'm really not, you know.

RIVER – No, but you are. Your eyes. You're younger than I've ever seen you.

LE DOCTEUR – You've seen me before, then?

RIVER – Doctor, please tell me you know who I am.

LE DOCTEUR – Who are you^{xxxi}?



À mesure que les champs-contrechamps se font plus rapprochés, cernant l'émotion qui gagne les personnages, le journal est lui-même cadré en plus gros plan, alors qu'il apparaît au début de la scène comme un accessoire parmi d'autres. Les dimensions informationnelles et émotionnelles de la scène sont ainsi mêlées.

La série introduit un élément que l'on pourrait considérer comme formulaire, comme un point nodal : l'équivalent d'une synchronisation des montres, une synchronisation des biographies, un élément récurrent dans tous les épisodes impliquant le Docteur et River, généralement catalysé par l'usage du journal bleu. L'un des événements mentionnés par River, le crash du Bizantium, est justement l'objet du diptyque *The Time of Angels/Flesh and Stones* (S05E04&05). Ainsi, certainement lancé comme un possible narratif parmi d'autres dans cet épisode, la mention du crash du Bizantium n'en acquiert pas moins une valeur proleptique effective au fur et à mesure de la diffusion de la série. Plus largement, la « femme-mystère » est un tic d'écriture de Moffat, qui se remarque autant dans les épisodes écrits pour Davies, que dans sa gestion des personnages d'Amy Pond et Clara Oswald, les deux compagnes de voyage du Onzième Docteur dans les saisons 5 à 7.

Progressivement, le Docteur comprend qui pourrait être River Song, notamment lorsque, pour lui prouver qu'il peut lui faire confiance, elle révèle qu'elle connaît son véritable nom : un mystère gravé jusque dans le titre même de la série, mais jamais véritablement problématisé jusqu'à l'ère du Onzième Docteur. Le nom du Docteur (titre de l'épisode final de la saison 7), est l'une des données fondamentales de la question majeure cosmographique qui sera introduite au début de la saison 5. À la relecture de la série, la romance complexe entre River et le Docteur, et la future question du nom du Docteur, semble inextricablement liées, même de façon ténue.

En appliquant une lecture progressive à la série, on pourrait imaginer que, si le voyage dans le temps est possible, alors cette future romance peut être aisément réécrite, voire effacée. Mais *Forest of the Dead* se charge immédiatement d'infirmier cette possibilité. Lorsque le Docteur décide de se sacrifier pour sauver l'ordinateur, et les gens piégés dans la réalité virtuelle, River l'assomme, le menotte, et prend sa place. Lui se réveille alors que le compte à rebours de l'autodestruction égrène ses secondes ; il tente de la raisonner, elle l'en dissuade.

LE DOCTEUR – Why am I handcuffed? Why do you even have handcuffs?

RIVER – Spoilers.

[...]

LE DOCTEUR – River, please. No.

RIVER – Funny thing is, this means you've always known how I was going to die. All the time we've been together, you knew I was coming here. [...]

LE DOCTEUR – You can let me do this.

RIVER – If you die here, it'll mean I've never met you.

LE DOCTEUR – Time can be rewritten.

RIVER – Not those times. Not one line. Don't you dare. It's okay. It's okay. It's not over for you. You'll see me again. You've got all of that to come. You and me, time and space. You watch us run.

LE DOCTEUR – River, you know my name. You whispered my name in my ear. There's only one reason I would ever tell anyone my name. There's only one time I could.

RIVER – Hush, now. Spoilers^{xxxii}.

Si je cite dans le détail cette scène, c'est qu'elle est fondamentale. Elle instaure d'autres points nodaux, d'autres invariants des futures rencontres entre River et le Docteur : les menottes, et surtout la mention des « *spoilers* » dans un clin d'œil réflexif à l'adresse des spectateur.ice.s. *Spoilers* d'autant plus importants que, durant l'ère très feuilletonnante du Onzième Docteur, l'intrigue macroscopique se nourrit de rebondissements jalousement gardés par Steven Moffat et son équipe. Mais surtout, alors même que la réécriture du temps devient un enjeu d'envergure durant l'ère du Onzième Docteur (à l'échelle microscopique comme macroscopique), ici River insiste sur le fait que la question majeure de leur romance à venir semble impossible à réécrire – ou du moins, cette réécriture est-elle *interdite*. Le dénouement de cette intrigue, du point de vue de River, inclut forcément sa mort. Une mort physique, puisque son esprit est sauvegardé dans l'ordinateur central ; mais une mort, tout de même.

Une issue tragique qui est à la fois le nœud et le dénouement de cette intrigue romantique, et fonctionne comme un *suspense moyen* au sens de Raphaël Baroni, « avec anticipation claire du dénouement détournant l'intérêt de l'issue vers les circonstances qui mèneront au dénouement attendu¹. » Ici ce n'est toutefois pas le récit mais le monde fictionnel qui démontre sa capacité à se replier sur lui-même : si River a déjà vécu sa relation avec le Docteur, pour ce dernier, ces événements sont encore à venir. Cette situation porte en elle les germes d'une éventuelle réécriture. Si la curiosité domine, j'associe aussi **[[Qui est River Song ?]]** au suspense puisque subsiste la possibilité pour les interprètes d'établir des pronostics dirigés vers le futur : comment le Docteur va-t-il vivre cette relation en sachant

¹ BARONI, Raphaël, *La Tension narrative*, 2007, p. 278.

comment elle se termine ? Trouvera-t-il une parade plus efficace pour sauver River, que la télécharger dans l'ordinateur central ? Si le monde fictionnel se replie sur lui-même, alors le passé peut devenir... le futur. Et inversement. Le *récit* n'est plus la seule unité de mesure de la tension narrative : l'*histoire* génère un second niveau de lecture des anachronies qui la complexifient. Pointée du doigt comme un interdit, la réécriture du temps est toutefois une possibilité au sein du monde fictionnel de *Doctor Who*¹.

L'autre question majeure, cosmographique, de la série, concerne le plan de l'ordre religieux du Silence : il cherche à empêcher le Docteur de prononcer son nom sur Trenzalore, car cet événement pourrait avoir un impact dévastateur sur l'univers. Cette intrigue se déploie à la façon d'une énigme.

Si je me focalise ici sur l'intrigue romantique, c'est pour deux raisons. La première : au contraire des relations comme celles de Sheridan et Delenn dans *Babylon 5*, qui cessent d'être problématisées comme des questions une fois atteinte une certaine stabilité, la romance River/Docteur est montrée comme ayant un dénouement autrement plus tragique. L'imminence de ce dénouement, et l'éventuelle possibilité de le réécrire, génèrent un suspense. À tout le moins les interprètes s'attendent-ils, tôt ou tard, à voir l'issue de cette relation du point de vue du Docteur, afin de « boucler la boucle », et de comprendre aussi **[[Qui est River Song ?]]**, un personnage baigné de mystère².

La seconde : la relation entre River et le Docteur, et les *spoilers* que celle-ci laisse échapper non sans malice, préfigurent des points-clés de l'autre intrigue, cosmographique : par exemple, River mentionne l'ouverture de la Pandorica (*The Pandorica Opens*, S05E12), dès *Flesh and Stone* (S05E05) puisque, dans cet épisode, elle a déjà vécu les événements concernant la Pandorica, alors que le Docteur, lui, ne les a pas encore vécus. River est ainsi un personnage qui, fidèle à sa réplique fétiche, laisse filer des « *spoilers !* » sur le futur de l'intrigue cosmographique **[[Silence will fall]]**. Naît alors une conception non linéaire de l'histoire que j'explorerai en II.3.

¹ Les fans assidu.e.s de la série m'opposeront le fait que la série interdit au Docteur de modifier des événements qui concernent sa propre ligne temporelle. L'ère Moffat a considérablement modifié les règles du jeu, rendant les paradoxes temporels *ludiques* là où ils étaient autrefois codés comme des transgressions d'ordre déontique et axiologique, voire aléthique (c'est-à-dire rendus improbables, sinon impossibles, par les lois physiques du monde fictionnel).

² À noter que le Docteur ne passe pas les saisons 5 à 7 à tenter d'empêcher la mort de River, la considérant comme déjà écrite (voilà pourquoi les diagrammes en Annexe 2 ne relèvent pas une question du type **[[Le Docteur va-t-il sauver River ?]]**). C'est plutôt l'énigme représentée par le personnage, la façon dont la série pousse à se demander « comment elle et le Docteur en sont arrivés là (au dénouement tragique) ? » qui importe. La possibilité d'une réécriture de cette intrigue romantique est plus ténue, mais reste dans le domaine du possible à cause de la fréquence avec laquelle le Onzième Docteur réécrit l'Histoire.

La dernière modalité que je souhaite explorer peut se manifester via une quête ou une énigme, et peut s'avérer non linéaire. Ce qui la caractérise n'est pas un critère générique, mais plutôt structurel. Il s'agit d'une « feuilletonisation furtive¹ », d'un nœud progressif, « que l'on peut relier à une "zone" du texte plutôt qu'il ne s'agit d'une "étape" clairement définie² ».

Je ne parle pas ici de reconfigurations tardives de l'intrigue, intervenant à partir de la saison 3. Mon jugement est ici empirique : j'aurais plutôt tendance à situer la mise en avant d'une mythologie furtive en milieu de première saison, voire au début de la seconde. C'est, très souvent, le moment où une série « en apparence » épisodique, peut-être même conçue comme telle, finit par manifester une question majeure. Le moment, de façon plus générale, où une série aux ambitions feuilletonnantes trouve sa voix, et sa voie.

L'exemple canonique est ici *Fringe* (Fox, 2008-2013). Un avion atterrit à l'aéroport de Boston en pilote automatique, avec les corps dissous de son personnel de bord et ses passager.e.s, sous l'action d'un dangereux composé. C'est suite à l'exposition de son collègue et amant John Scott à ce même composé, que l'agente du FBI Olivia Dunham demande l'aide du scientifique Walter Bishop. Mais pour le faire sortir de l'hôpital psychiatrique où il est interné, elle doit d'abord recruter son fils, Peter Bishop, arnaqueur de haut-vol. C'est ce trio, aidé de la jeune agente Astrid Farnsworth, qui va sauver Scott d'une mort certaine. Dans les dernières scènes de *Pilot* (S01E01), Scott se révèle être un traître lié aux événements de l'aéroport de Boston. Au terme d'une course-poursuite en voiture, il meurt dans les bras d'Olivia Dunham, mais pas avant d'avoir semé le doute sur la raison pour laquelle Philip Broyles, à la tête d'une force interagence, l'a envoyée sur cette enquête. Broyles révèle à Olivia qu'il enquête sur le *Pattern*, une suite d'attaques terroristes et de phénomènes étranges aux frontières de la science (les *fringe sciences*), et lui propose de travailler pour lui de façon permanente – ce qui résonne avec les derniers mots de Scott (« *Ask yourself [...] why you ?* »). Qu'est-ce qu'Olivia a de particulier ? Qu'est-ce que le *Pattern* ? Ces questions nourriront peu à peu l'intrigue macroscopique de la série.

Mais les premiers épisodes s'en servent surtout comme d'un cadre narratif en les employant de façon furtive (d'où les ronds plutôt que les rectangles dans le diagramme [[Annexe 2 – FRINGE-S01](#)]) : chaque semaine, l'équipe hétéroclite formée du père, du fils et de l'agente³, résout une affaire aux frontières de la science. Pour comprendre comment fonctionne la mythologie furtive, il suffit d'imaginer une fusée propulsée en orbite : à mesure

¹ BENNETT, Tara, *Showrunners*, 2014, p. 79.

² BARONI, Raphaël, *La Tension narrative*, 2007, p. 53.

³ Si vous pensiez compléter « le père, le fils » par « le Saint-Esprit », vous êtes sur une bonne voie interprétative au regard de la matrice sérielle.

qu'elle gagne de l'altitude, elle largue des réservoirs, des étages, et gagne en vitesse. Premier étage : *The Arrival* (S01E04). L'épisode met sur le devant de la scène les mystérieux Observateurs, des hommes chauves au costume soigné, daté, qui apparaissent de façon discrète dans de nombreux épisodes, et qui deviennent l'objet d'une question majeure¹. Second étage : le bien-nommé *In Which We Meet Mr. Jones* (S01E07), qui introduit un antagoniste récurrent, Mr. Jones, ainsi que l'agent Loeb, une taupe du FBI au service de Jones. L'équation subtilisée par Loeb dans *The Equation* (S01E08) lui sert à cambrioler des banques dans *Safe* (S01E10), pour libérer Jones de sa prison en Allemagne. Troisième étage de la fusée : *Ability* (S01E14), précédant une longue pause au mois de mars, et lançant pour marquer le coup l'un des arcs narratifs majeurs de la série. Testée par Mr. Jones, convaincu qu'elle possède des capacités parapsychiques, Olivia se retrouve effectivement capable de manipuler l'énergie par la pensée. C'est à cette occasion que l'équipe découvre le manifeste du groupe terroriste mené par Jones, intitulé *ZFT*. L'ouvrage annonce l'imminence d'une guerre avec une réalité alternative, et enjoint son lectorat à former des soldat.e.s doté.e.s de pouvoirs parapsychiques. Walter lit le manifeste à Olivia au téléphone, pendant que celle-ci enquête ; la voix *over* de John Noble achève d'imprimer une importance particulière au passage cité² :

WALTER – We think we understand reality. But our universe is only one of many. The unknown truth is that the way to travel between them has already been discovered - by beings, much like us, but whose history is slightly ahead of our own. The negative aspect of such visitation will be irreversible both to our world and to theirs. It will begin with a series of unquantifiable natural occurrences - difficult to notice at first - but growing, not unlike a cancer, until a simple fact becomes undeniable. Only one world will survive. It will either be us - or them^{xxxiii}.

Je considère *Ability* comme étant l'épisode durant lequel *Fringe* a trouvé sa voie. **[[Qui sont les Observateurs ?]]** étant laissée en retrait, c'est **[[La Guerre du Multivers]]** qui offre une toile de fond plus cohérente aux enquêtes de la semaine : tous les phénomènes sont

¹ Je classe **[[Qui sont les Observateurs ?]]** comme une question majeure, et non intermédiaire, en ce qu'elle domine l'intégralité du récit (en longueur et en importance, s'avérant être une énigme tenace) sans véritablement influencer sur les autres questions majeures : les Observateurs agissent dans l'ombre et l'intrigue qui les entoure est déconnectée de **[[La guerre du Multivers]]**. Une guerre qui n'est, du point de vue de ces posthumains du futur, qu'une énième péripétie qu'ils vont surveiller de près, mais pas modifier de façon fondamentale, mis à part lorsqu'ils interviennent en fin de saison 3 pour faciliter la liaison entre les deux réalités.

² Ma focalisation sur les voix de certain.e.s acteur.ice.s n'est pas (seulement) le fruit d'une certaine admiration. Visionnant les épisodes en version originale, je me trouve ainsi confronté, en tant qu'interprète, à une variété de timbres et volumes bien plus vaste que ne le sera jamais les versions françaises, qui emploient souvent les mêmes doubleur.se.s. Ainsi, les séries perdent au doublage une partie de leur *texture*, de ce qui donne un caractère unique aux intonations de Noble, Olmos, Torv, McDonnell, N'oublions pas que dans une œuvre audiovisuelle, les acteur.ice.s sont aussi choisi.e.s pour leur *présence* visuelle et sonore. Il y a dans la voix profonde et théâtrale de John Noble, énonçant le manifeste de ZFT, quelque chose d'unique à la texture de *Fringe*, œuvre « audio-visuelle ».

provoqués directement ou indirectement par ce conflit annoncé. Loin de moi l'idée de penser qu'une série trouve sa voie lorsqu'elle devient plus explicitement feuilletonnante : *Fringe* a continué à manier des épisodes relativement indépendants durant ses saisons 2 et 3. Mais elle trouve là une question majeure qui génère une intrigue macroscopique ; justifie ses aspects épisodiques ; et commence à articuler son thème majeur, l'altérité. C'est dans *Ability* que *Fringe* passe d'héritière de *The X-Files*¹ à œuvre « de plein droit », et devient l'une des séries de science-fiction les plus innovantes et audacieuses des années 2000-2010, d'un point de vue générique, en affirmant son programme esthétique.

Il s'agit là d'une modalité commune à la majorité des séries narrativement complexes américaines qui, produites en flux tendu, années après années, doivent impérativement trouver leur rythme, leur couleur, leur identité, durant leur première saison.

La mythologie furtive me semble être l'une des plus anciennes formes de mythologie, s'il faut analyser cette dernière dans une perspective syntagmatique, diachronique. *The X-Files* a par exemple manié prudemment son intrigue macroscopique durant sa saison inaugurale. La mythologie furtive est liée à plusieurs facteurs : la salle d'écriture doit s'accorder ; le/la *showrunner* attend, comme Lindelof pour *Lost*, de pouvoir déployer la mythologie de façon cohérente ; la série doit prouver qu'elle « fonctionne » en termes d'audience avant de devenir plus feuilletonnante – une forme qu'appréhendent toujours les *networks* lorsque les audiences ne suivent pas. *Lost* peut aussi être considérée comme ayant déployé sa mythologie de façon furtive dans sa première saison : la trappe qui mène à la station Cygne n'est introduite que dans *All the Best Cowboys Have Daddy Issues* (S01E11) ; les mystérieux nombres, motif récurrent appuyant sur l'interconnexion prononcée des éléments du monde fictionnel, apparaissent dans *Numbers* (S01E18).

Mais *Lost* reste très feuilletonnante dès ses débuts, ne serait-ce que via des détails distillés comme d'évidents possibles narratifs, rapidement actualisés : par exemple, en fouillant dans les débris de l'avion dans *Walkabout* (S01E04), Claire trouve la photo de Noor, et devine qu'elle appartient à Sayid ; la réaction de ce dernier ne laisse aucun doute sur ses sentiments pour la femme sur la photo ; Noor sera au centre des flashbacks de Sayid dans *Solitary* (S01E09). *Fringe* – et c'est sûrement de là que vient la comparaison avec *The X-Files* – semble d'abord adhérer au format « monstre de la semaine ». C'est pourquoi *Ability* marque un moment clé du récit, celui où l'intrigue macroscopique commence à retourner ses cartes et à dépasser les attentes générées par sa forme initiale. Le moment où elle trouve son vrai nord.

¹ Un titre attribué par la critique, et dont elle a su s'émanciper, non sans citer directement *The X-Files* dans *A New Day in the Old Town* (S02E01), au travers d'un écran de télévision.

J'emprunte cette métaphore à l'expression anglo-saxonne « *finding your true north* ». Elle dérive de l'idée qu'une boussole n'indique jamais le « véritable » nord : parce que le nord magnétique est différent du nord géographique, comme on nous l'apprend à l'école primaire ; parce que les variations locales du champ magnétique affectent encore plus sa lecture. Trouver le nord géographique requiert un savant calcul, muni de cartes indiquant les variations magnétiques ; ou bien suffit-il aujourd'hui d'utiliser un GPS.

Lorsqu'un récit « trouve son vrai nord », j'entends par-là ce moment où ses interprètes commencent à comprendre où l'intrigue veut les mener, ou du moins où elle *pourrait* les mener. Il peut s'agir d'une fausse piste interprétative, délibérée ou marquée par l'improvisation. Mais l'histoire semble alors se diriger dans une certaine direction, quand bien même elle peut pointer vers un champ des possibles suffisamment large. On attend de tout roman qu'au bout de 50 pages il ait commencé à nous « accrocher », c'est-à-dire, à nous *intriguer*, comme ne cesse de le rappeler Raphaël Baroni dans la majorité de ses travaux : c'est-à-dire à nous donner une idée de la direction possible que l'intrigue pourrait suivre, nous poussant à établir pronostics et diagnostics. Cette attente est d'autant plus justifiée que, quand bien même l'auteur.e d'un roman est plus scripturaliste que structuraliste, l'improvisation du premier jet cédera sans doute la place à une structure plus cohérente lors des réécritures. C'est l'avantage des fictions closes que de pouvoir être affinées, structurées, unifiées *avant* leur diffusion.

En ce qui concerne les fictions progressives – surtout les séries télévisées et les bandes dessinées à la fréquence de publication élevée (*comics* américains, mangas japonais, ...) – le jeu est autrement plus dangereux, en ce que l'intrigue doit trouver son vrai nord alors même que les premiers « chapitres » ont déjà été publiés.

Il est rare en effet qu'une intrigue macroscopique trouve son vrai nord dès l'épisode pilote. Même dans un roman, si l'*incipit* peut intriguer, c'est toute une machinerie qui doit encore se mettre en place pour donner de l'*élan narratif* au récit : les interprètes doivent se familiariser avec les personnages, les lieux, l'ambiance, le genre fictionnel, ce qui leur permettra de lancer des inférences de plus en plus définies ; les arcs narratifs doivent s'imposer. De même qu'un orchestre doit s'accorder avant de jouer, l'harmonie des éléments narratifs se fait petit à petit, si ce n'est dans le texte, au moins dans l'esprit de l'interprète. Dans le cas des séries, il est par exemple de notoriété commune – au sein de la critique principalement – qu'il faut donner le temps à une *sitcom* de trouver son vrai nord. Telle une troupe de théâtre tout juste formée, les acteurs et actrices doivent apprendre à jouer ensemble,

pour savoir quand rebondir sur les répliques des un.e.s et des autres ; les gags récurrents doivent, par nature, connaître plusieurs occurrences avant d'être interprétés comme tels ; le potentiel comique de chaque personnage n'est parfois affiné qu'au bout de quelques épisodes.

C'est aussi pour cette raison que, si le pilote d'une série télévisée doit être le plus convaincant possible, je ne l'isole pas comme le moment où une série trouve son vrai nord. Le pilote pointe vers le nord *magnétique*, et non le vrai nord, le nord *géographique*. *Lost* a beau explorer son monde fictionnel intrigant dès sa première heure, la série semble au fil des premiers épisodes se reposer sur un cadre narratif assez conventionnel. Certes, des questions majeures sont déjà posées, mais *Lost* manque encore de ce qui fait le sel de son intrigue macroscopique ; ou plutôt, les ingrédients sont là, mais manquent d'un catalyseur. Il ne s'agit pas d'un défaut, simplement d'une nécessité : il lui faut du temps pour donner de la chair à ses personnages. *Lost*, comme tout récit, ne peut se permettre d'employer des « *walking plot devices* », ce que le site *TVTropes*¹, définit comme des « personnages conçus comme mécanisme narratif », « dont les rôles sont attribués uniquement pour servir le récit, en en faisant parfois des mécanismes narratifs avec des lignes de dialogue² ». Et le site encyclopédique de préciser qu'à la télévision, des personnages stéréotypés doivent souvent être employés pour des questions de temps (et de multiplicité des personnages, ajouterai-je), et qu'ils peuvent gagner en profondeur et devenir « réalistes » au fil des épisodes.

Jörg Schweinitz, explorant aussi le cas des personnages stéréotypés, propose de faire le pont entre la psychologie sociale et la narratologie en explorant les stéréotypes du monde réel et la façon dont ils sont transposés et utilisés dans un récit, spécifiquement au cinéma, où il explore tout une tradition de critique sociale filmique, qui cherche à casser les stéréotypes. Il s'intéresse ensuite au personnage comme « artefact normé », expliquant, à la suite d'Umberto Eco, qu'un personnage bien différencié, « individualisé », émergera souvent du stéréotype qui, lui, est d'abord une fonction narrative visant à faire avancer le récit, un « rôle narratif ». Il souligne enfin l'idée que même un stéréotype peut s'avérer à la fois conventionnel et complexe³.

¹ Qui explore, sous une forme encyclopédique oscillant entre l'analyse éclairée et le second degré assumé, les mécanismes narratifs les plus communs des fictions populaires. Le caractère collaboratif et l'écriture au second degré qui caractérisent le site ne doivent pas faire oublier la richesse heuristique de *TVTropes*, peut-être l'une des sources collaboratives les plus complètes au monde sur les motifs et lieux communs des fictions populaires. *TVTropes* explore et catalogue les « normes extrinsèques » du récit populaire, et les « compétences endo-narratives » (Baroni) de ses interprètes. Voir par exemple MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 167 ; BARONI, Raphaël, *La Tension narrative*, 2007, partie II.

² Je paraphrase la définition à l'adresse <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/CharactersAsDevice> [accédée le 06 juin 2015].

³ Dans une perspective plus socio-culturelle, il relève aussi que les catégories « stéréotypes du monde réel » et « stéréotypes de la fiction » se chevauchent parfois, parce que les interprètes peinent à différencier l'imaginaire de la fiction et l'imaginaire du monde réel, en ce que le réel est lui-même une construction. Voir SCHWEINITZ, Jörg, « Stereotypes and the Narratological Analysis of Film Characters », 2010.

C'est précisément ce que fait *Lost*, qui préfère d'abord s'attarder sur Jack, le médecin héroïque dont elle esquisse l'impossibilité à « laisser tomber » dans *White Rabbit* (S01E05). La série prend le temps de présenter son vaste casting et canalise les mystères de l'Île via le personnage de John Locke. Paraplégique qui retrouve l'usage de ses jambes juste après le crash, il est le seul à sembler à l'aise sur l'Île, et est désigné comme énigmatique par les autres personnages, qui s'interrogent sur sa valise remplie de couteaux et son comportement étrange. Dès le pilote, Locke est vu comme le seul personnage à garder un calme olympien tandis qu'il contemple l'océan ou laisse la pluie le tremper avec un sourire ; c'est lui qui énonce le premier la dimension ludique et symbolique du récit quand il explique les règles du backgammon à Walt. C'est donc naturellement ce protagoniste qui est utilisé par la série lorsqu'elle décide de se diriger vers son vrai nord.

La mesure de ce moment fondateur est certes subjective, mais dans le cas de *Lost*, scénaristes, critiques et fans semblent s'accorder sur *un* moment qui a fait passer le récit d'une histoire de rescapé.e.s sur une île étrange, une robinsonnade prototypique, à quelque chose de plus – en somme, le moment où la mythologie de la série a commencé à imprimer sa marque. Durant ses dix premiers épisodes, la série instaure une ambiance fantastique, onirique, et déploie ses personnages ; mais elle se dirige vers son nord magnétique, c'est-à-dire une approximation des directions possibles qu'elle pourrait suivre. À la fin de *Raised by Another* (S01E10), l'aiguille de sa boussole commence à tourner : Claire, enceinte, est enlevée par Ethan, dont Hurley découvre qu'il n'était pas sur le manifeste du vol Oceanic 815. Cette révélation semble en phase avec les mystérieux murmures entendus dans la jungle par Sayid (*Solitary*, S01E09)¹. Mais c'est à la fin de *All the Best Cowboys Have Daddy Issues* (S01E11) que la série achève de trouver son vrai nord : partis à la recherche de Claire, Locke et le jeune Boone suivent sa trace en vain pendant près d'une journée. Boone, convaincu qu'ils ont perdu sa piste, décide de faire demi-tour ; Locke, quant à lui, assume suivre son instinct, ou peut-être une inspiration d'ordre surnaturel :

¹ C'est pour cette raison que, sur les diagrammes, je mélange les murmures et les Autres dans les premières saisons : si l'on se place dans une perspective progressive, jamais la série ne suggère que les murmures *ne sont pas liés* aux Autres. Au-delà de la saison 1, d'ailleurs, jamais les personnages ne questionnent leur origine, et leurs manifestations simultanées avec les apparitions des Autres laissent à penser qu'ils sont liés. C'est seulement au milieu de la saison 6 que, soudain, Hurley comprend que les murmures sont les voix des gens morts sur l'Île, incapables d'aller « au-delà ». Pour le dire plus simplement : la série problématise les murmures de la même façon qu'elle problématise l'existence des Autres, et jamais ne laisse supposer que les deux éléments n'ont aucune connexion signifiante. Si l'on explore les hypothèses proposées par les fans sur les forums dédiés à la série, on comprend vite que les murmures sont systématiquement associés aux Autres : j'étais moi-même partisan de l'idée que les tunnels (ceux du Temple, dont l'existence est suspectée dès la saison 1 à cause de la navigation souterraine du Monstre) transmettaient les échos des dialogues des Autres : cette explication semblait à l'époque la plus cohérente, quand bien même tirée par les cheveux.

LOCKE – Don't you fell it?

BOONE – Fell what?

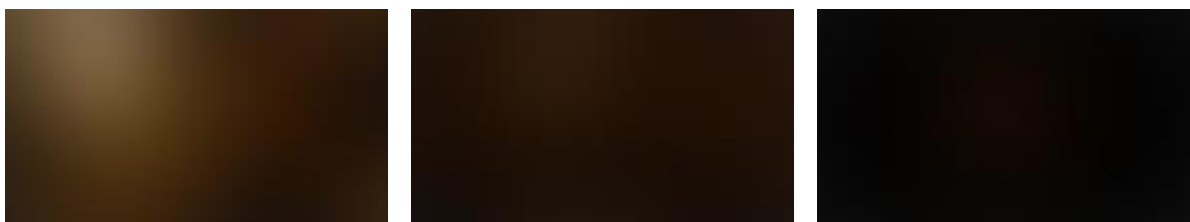
LOCKE – It^{xxxiv}.

Ne parvenant pas à convaincre Boone, Locke lui lance sa lampe-torche. Celle-ci échappe des mains du jeune homme et tombe sur le sol de la jungle... en émettant un bruit sourd et métallique. Ils déblaient pour découvrir une large portion d'acier qui sonne creux, et ne semble pas être une partie de l'avion comme le suggère Boone.

BOONE – What is that?

LOCKE – That's what we're going to find out^{xxxv}.

Lost trouve ici son vrai nord au sens où, si la trappe qui mène à la station Cygne n'est que la première étape vers la révélation des secrets de l'Île, elle est, justement, la première énigme solide qui permette d'établir des diagnostics concernant les mystères de l'Île. Cette première étape cristallise aussi tout une esthétique de la surprise, du rebondissement, ainsi que la patience que l'intrigue macroscopique va demander à ses spectateur.ice.s. Alors que le Monstre reste une entité évasive, insaisissable, hors-champ, la Trappe (« *The Hatch* », comme l'appelle les protagonistes) va rythmer les épisodes suivants, au fil des tentatives de Locke et Boone pour l'ouvrir, jusqu'à ce que les personnages la fassent exploser à coup de dynamite à la fin de la saison 1. La série offre alors un des *cliffhangers* les plus frustrants des années 2000 : un lent travelling arrière vertical, en contre-plongée, à l'intérieur de la trappe, n'offrant dans le cadre que les regards perplexes de Locke et Jack à mesure que la caméra descend dans le conduit sans fin.



Plus encore, *Lost* trouve son vrai nord dans le S01E11 parce qu'elle donne du grain à moudre autant aux fans médecins légistes, qu'à celles et ceux intéressé.e.s par les personnages et les thèmes de la série : la trappe va catalyser l'opposition entre « l'homme de science », Jack, et « l'homme de foi », Locke, entraînant ces personnages sur une trajectoire de collision qui sera, en saison 5 et 6, transfigurée avec une ironie douce-amère par le revirement de Jack,

acceptant peu à peu que Locke était dans le vrai depuis le début (à propos de l'Île, mais surtout à propos de lui).

Il ne faut pas négliger enfin une analyse génétique qui influe sur la définition de ce moment comme celui du vrai nord : les fans assidu.e.s qui consultent interviews et bonus des DVD de la saison 1 apprennent vite que la trappe était l'un des arguments de vente de J. J. Abrams dès la création de la série. Le scénariste Javier Grillo-Marxuach explique l'obsession d'Abrams pour le concept de la « boîte mystère », Abrams qui comptait la présenter dès l'épisode pilote, même sans savoir ce qu'elle cachait¹ ; j'ai déjà précisé plus haut comment Lindelof a freiné ses ardeurs, préférant introduire cette boîte mystère une fois que la salle d'écriture aurait trouvé ce qu'elle contenait. Grillo-Marxuach mentionne plusieurs hypothèses élaborées par ses collègues et lui, toutes plus fantasques les unes que les autres, mais aucune aussi étrange et fascinante que l'idée qui frappe un jour Lindelof ; l'idée d'un homme devant appuyer sur un bouton toutes les 108 minutes, sans quoi le monde est condamné. À partir du moment où les scénaristes ont su ce que cachait la trappe, et l'ont introduit dans la série, la mythologie de *Lost* est passée de furtive à réflexive, matérialisant intradiégetiquement, via le travail de Locke et Boone pour l'ouvrir, l'exégèse que le récit allait demander à ses interprètes.

Le vrai nord est aussi souvent influencé par le calendrier de production et de diffusion. L'épisode S01E11 est, pour *Lost*, son premier *midseason finale*, son final de mi-saison. Non seulement il doit générer un *cliffhanger* pour pousser les spectateur.ice.s à revenir après la pause (assez courte ici) de décembre à janvier ; mais il a aussi pu être influencé par le fait que les *networks*, par mesure de sécurité, font souvent des commandes partielles d'épisodes dans le cas d'une nouvelle série, et attendent les premiers résultats d'audience avant de compléter la commande². Ces complétions de commandes sont souvent l'occasion de retravailler l'intrigue ou l'ambiance de la série : *The Event* et *Flashforward*, toutes deux abordées en détails dans la section III.3.1.1, portent par exemple les marques de reconfiguration importantes de l'intrigue au milieu de leur unique saison.

Le vrai nord est plus difficilement identifiable dans les autres séries du corpus, et même *Lost* peut être vue comme possédant d'autres moments similaires : l'épisode *Numbers* (S01E18), est souvent mentionné par les fans comme fondateur, car il est le premier à insister sur l'interconnectivité des personnages et l'omniprésence des nombres 4, 8, 15, 16, 23 et 42,

¹ GRILLO-MARXUACH, Javier, « The Lost Will and Testament of Javier Grillo-Marxuach », entrée du 24 mars 2015.

² C'est la pratique communément appelée « *front thirteen, back nine* », quand bien même le nombre d'épisodes commandés avant et après les premiers résultats d'audiences varient selon les calendriers. Voir par exemple l'entrée dédiée sur le site *TVTropes* à l'adresse <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Front13Back9> [accédée le 30 août 2015].

d'ailleurs gravés sur la Trappe. Cette notion de vrai nord, principalement empirique, comprenant une part de subjectivité, n'a pas pour but de fermer le débat, mais de l'ouvrir. De se questionner aussi, de façon théorique, sur un moment qui n'est pas celui du pilote, et qui pourtant est au moins aussi important pour l'intrigue macroscopique. Un moment qui peut impacter les mythologies les plus furtives comme les plus entreprenantes.

Le moment où *Babylon 5* trouve son vrai nord pourrait être identifié dans l'épisode *Signs and Portents* (S01E13), lorsque la menace encore diffuse des Ombres est rendue manifeste par l'apparition de Morden, qui manipule déjà Londo Mollari. À mon sens, *Fringe* trouve son vrai nord lorsque (je reprends ma métaphore de la fusée à étages), elle largue le dernier étage de sa mythologie furtive dans *Ability* (S01E14), esquissant la guerre entre les réalités alternatives et révélant le statut de supersoldate d'Olivia, qui découvre ses capacités psychiques. *Battlestar Galactica* est un cas plus complexe, en ce qu'elle me semble trouver son vrai nord sur deux épisodes discontinus, *Flesh and Bone* (S01E08), qui révèle les dons de prophétie de la présidente Roslin et la destinée de Starbuck, et *The Hand of God* (S01E10), qui joue avec l'existence effective du Dieu unique des Cylons et creuse la relation entre les Adama père et fils. *Doctor Who* est ici encore plus problématique en ce que la division de son intrigue macroscopique en trois sections nettement déterminées (les saisons 5, 6 et 7), et la longévité du programme qui s'étend loin au-delà de cette ère particulièrement feuilletonnante, empêchent de déterminer avec précision le vrai nord des années 2010-2013. Peut-être, toutefois, le diptyque *The Time of Angels/Flesh and Stone* (S05E04&05) pourrait-il être isolé, en ce qu'il insiste sur l'obsession de l'ère du Onzième Docteur pour la réécriture du temps, joue avec les temporalités (voir la scène, décrite en II.3.2.2, du Docteur du futur venant parler à Amy) et décrit plus précisément les potentialités de la relation entre le Docteur et River (ses invariants, ses questions majeures, sa capacité à anticiper sur la suite de l'intrigue).

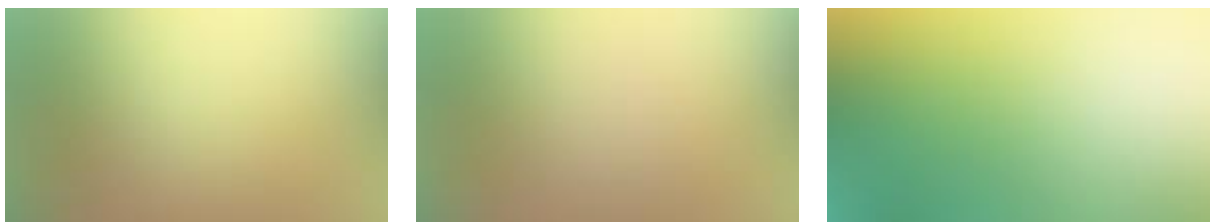
Le vrai nord ne concerne pas seulement l'intrigue à long terme ; il se porte sur le récit dans son ensemble, c'est-à-dire, à la télévision, la mythologie, et en ce sens, désigne aussi le moment où les protagonistes passent de « clichés sur pattes » à êtres humains réalistes ; le moment où les grands thèmes du récit d'abord esquissés, prennent des contours plus nets, plus francs ; ce moment où le récit pointe du doigt les potentialités de sa matrice, sans toutefois les épuiser. Ce moment impacte et le cosmographique, et le biographique : les personnages y trouvent leurs obsessions, leur moment de révélation, leur épreuve, leur saut de la foi, tandis que l'intrigue macroscopique prend de l'élan.

Qu'elles commencent en fanfare par une quête ou une énigme, qu'elles jouent avec la linéarité temporelle du récit ou du monde fictionnel, voire qu'elles avancent sous le couvert de l'épisodique pour mieux préparer l'entrée en scène de questions majeures, les séries télévisées narrativement complexes finissent, tôt ou tard, par articuler une intrigue

macroscopique, des plus ouvertes aux plus téléologiques. Les séries du corpus, notamment *Lost*, *Battlestar Galactica* et *Doctor Who*, ont fait des promesses de dénouement marquées ; mais si le plus dur est de les tenir, les retarder n'est pas non plus une mince affaire.

II.2. Le milieu sans fin

« Pour reconquérir son trône, la princesse et ses amis doivent retrouver le cristal de Gawayn » ; ainsi commence le générique de la série animée *Gawayn* (France 3 *et al.*, 2009-2011). Dans l'épisode *Le Bon Vieux Temps* (S01E40), cette fière équipée est toujours loin d'avoir accompli sa quête. Scène d'ouverture : la jeune magicienne Fériel consulte le Grand Livre de Magie, affirmant que l'équipe se rapproche du cristal. Sire Roderick pose un caillou face à elle pour symboliser le cristal et lui demande des précisions : « Est-ce qu'on gèle ? » (il se place sur la colline qui domine l'horizon), « Est-ce qu'on est très chaud ? » (il se rapproche et se met torse nu tout en s'arrosant la tête). Fériel prend sa baguette et dit : « Nous sommes plutôt... » D'un éclair, elle envoie le caillou si loin qu'il lui faut plusieurs plans pour passer par monts et par vaux. « ... proches comme ça », conclut Fériel.



Vladimir Lifschutz postule avec justesse que les séries télévisées se trouvent au carrefour des tensions entre « la production/la diffusion, le temps spectatorial et le temps de la narration¹ » : une série est le foyer d'une « situation sérielle », laquelle englobe élaboration et

¹ LIFSCHUTZ, Vladimir, *Les Séries télévisées : Une Lutte sans fin*, thèse en préparation, dir. BARNIER, Martin, ESQUENAZI, Jean-Pierre, Lyon 2, introduction (la pagination n'était pas définitive à l'heure de l'écriture).

réception au-delà de l'objet lui-même¹. Si je n'use pas de la même typologie des temporalités, je ne peux que rejoindre son avis, au sens où la série télévisée jongle avec un temps de production, d'écriture, souvent très long, organisé de façon cyclique et normée dans la sphère de production américaine ; le temps du récit, et son pendant le temps de l'histoire ; à l'autre bout, le temps de la diffusion initiale (j'ai déjà exprimé mes réserves quant à la capacité d'approcher le temps spectatorial comme une constante). La thèse de Lifschutz se heurte cependant à un problème que j'ai aussi pu constater :

[...] il n'existe pas de méthode analytique pour saisir un contenu sériel. Le principal problème est le même qui nous concerne ici : le temps. On peut difficilement analyser plus de soixante heures de fiction. Il faut donc trouver un moyen d'approcher l'objet sériel afin de dégager les forces temporelles qui l'alimentent et le façonnent².

C'est pourquoi il préfère analyser le début et la fin des séries, pour en dégager des conclusions essentielles sur ces deux moments-clés de la forme longue audiovisuelle, et notamment l'idée de « déformulation » que je lui emprunterai.

Le présent travail cherche justement à s'engouffrer dans le vide méthodologique pointé du doigt par Lifschutz et par d'autres, pour analyser non pas seulement le nœud et le dénouement de l'intrigue macroscopique, mais aussi son étape centrale, de loin la plus longue : le développement. Pour esquisser une méthode permettant d'aborder ces dizaines d'heures de fiction autrement qu'en les extrapolant à partir du pilote et du *series finale*. Entamé avec la refonte de la méthode d'Örnebring et la description de la structure narrative des séries télévisées, ce travail doit maintenant se poursuivre avec une analyse du temps long du développement, son étape la plus critique, et celle qui pose le plus de problèmes aux chercheurs voulant appréhender une série dans sa totalité.

Beaucoup d'analyses narratologiques de la forme longue audiovisuelle s'intéressent en effet aux deux moments forts du récit : le début et la fin. Il est dommage, pour des fictions progressives aussi étendues dans le temps, de ne s'intéresser qu'à deux portions, deux extrémités qui ne sont en rien représentatives de l'ensemble. Mais je ne peux critiquer ces postures, car analyser le *milieu* d'une série, le développement de son intrigue, le moment critique – et très long – où elle retarde son dénouement, c'est développer, on me pardonnera cette formule, une *poétique du délayage narratif*. C'est étudier ces moments d'ennui,

¹ Lifschutz reprend « situation sérielle » à Jean-Pierre Esquenazi, qui parle de « situation cinématographique » pour envisager le film non pas seulement comme un objet, mais comme un dispositif, avec un amont et un aval. *Ibid.*, introduction.

² *Ibid.*, introduction.

d'errements, de digressions, d'hésitations, de *mea culpa* ; un « milieu sans fin¹ ». Bien entendu, la perception parfois négative du développement d'une série tient beaucoup à sa réception empirique, sur laquelle je reviendrai en partie III en m'intéressant à la série comme un processus narratif interactif. Mais il est possible d'esquisser une description de ce que, en référence à *How I Met Your Mother*, j'appelle le *syndrome du parapluie jaune*^{*2}, ce moment où la « réticence de l'intrigue³ » macroscopique ne génère plus une « incertitude provisoire⁴ » mais une *incertitude tenace*.

II.2.1. Le syndrome du parapluie jaune

2030. Deux adolescent.e.s sur un canapé, un frère, une sœur. En arrière-plan, des étagères remplies de bibelots, de *souvenirs*. Face à eux, hors champ, leur père, dont la caméra exprime le regard subjectif.

FUTUR TED – Kids, I'm gonna tell you an incredible story. The story of how I met your mother.

FILS – Are we being punished for something?

FUTUR TED – No.

FILLE – Yeah, is this gonna take a while?

FUTUR TED – Yes^{xxxvi}.

L'histoire a en effet pris du temps. Neuf saisons pour être exact. L'épisode pilote nous renvoie très vite en 2005, année de la diffusion de ce même épisode : synchronisme entre temps de l'histoire et temps de la diffusion initiale. Ted Mosby, jeune architecte, vit alors avec son ami Marshall, lequel est sur le point d'épouser Lily. Face à ce modèle de vie amoureuse accomplie s'oppose son autre ami, Barney, séducteur aux méthodes discutables. C'est à la fin de l'épisode pilote qu'apparaît la cinquième membre du casting, Robin, pour laquelle Ted a un coup de foudre. Retour en 2030.

¹ J'emprunte « *endless middle* » à ASKWITH, Ivan, « “Do you even know where this is going?”: *Lost*'s Viewers and Narrative Premeditation », 2009, p. 162.

² Une notion que j'ai initialement explorée dans FAVARD, Florent, « The Yellow umbrella syndrome: Pledging and delaying narrative closure in *How I Met Your Mother* », 2014.

³ C'est Roland Barthes qui parle spécifiquement de « réticence » dans *S/Z*, et qui développe aussi le code herméneutique : les leurres, réponses partielles ou suspendues qui empêchent l'intrigue d'avancer, générant une tension narrative. Voir BARTHES, Roland, *S/Z*, Paris, Points Seuil, 1970, p. 75.

⁴ Pour un bilan sur cette notion, et les apports des narratologies post-classiques à la question, on consultera BARONI, Raphaël, « Réticence de l'intrigue », 2010.

FUTUR TED – Because that, kids, is the true story of how I met your aunt Robin.

FILS – Aunt Robin?

FILLE – I thought this was how you met mom!

FUTUR TED – Would you relax, I'm getting to it. Like I said: it's a long story^{xxxvii}.

Ainsi, si l'intrigue amoureuse entre Ted et Robin occupe une partie de la série, les interprètes du récit savent déjà qu'elle n'est pas la Mère. Cette question majeure est à la fois une quête portée vers le futur – le Ted du présent recherche son âme sœur – et une énigme générant de la curiosité – à partir des indications souvent données en voix *over* par Futur Ted, il est possible de diagnostiquer *et* de pronostiquer l'identité de la Mère¹. J'utilise *diagnostiquer* puisque la non-linéarité du récit de Futur Ted, narrateur homodiégétique (c'est-à-dire appartenant à la diégèse, au monde fictionnel), l'entraîne souvent *après* la rencontre, et que ses remarques dessinent en creux le portrait-robot de la Mère. Le récit place les interprètes à la fois avant la rencontre (suspense) et après (curiosité)². J'ai déjà analysé en détails la façon dont *How I Met Your Mother* retarde la promesse de son dénouement³; il m'importe ici d'expliquer la notion de *syndrome du parapluie jaune*. L'objet est mentionné pour la première fois dans *Wait For It* (S03E01), comme un élément-clé de la rencontre tant attendue :

FUTUR TED – Kids, there's more than one story of how I met your mother. You know the short version, the thing with your mom's yellow umbrella. But there's a bigger story, the story of how I became who I had to become before I could meet her^{xxxviii}.

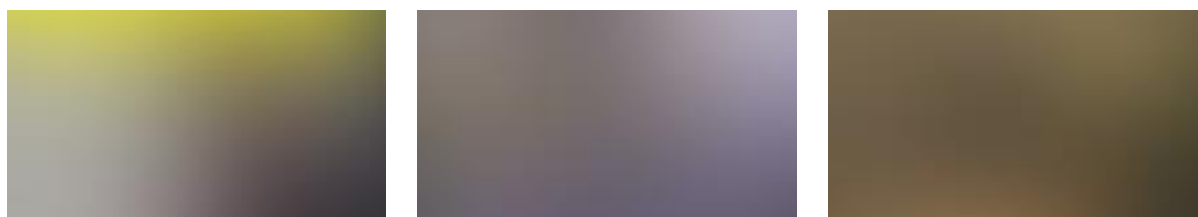
Le plan sur le parapluie emporté par le vent dans une rue new-yorkaise soulève un doute : est-ce un véritable flashback ou bien une représentation onirique ? Appartenant à la Mère, qui se cache dessous dans *No Tomorrow* (S03E12), il est récupéré par Ted qui le trouve par hasard. *Right Place, Right Time* (S04E22) montre Ted abordé par une ex-petite amie alors que Futur Ted, en voix *over*, explique qu'à ce moment sa vie va « basculer » ; tout l'épisode laisse à penser que c'est la Mère qu'il va rencontrer, jusqu'au *twist* final. Ted rend sans le savoir le parapluie à la Mère lorsqu'il l'oublie dans son appartement, après sa rupture avec... la colocataire de la Mère, dans *Girls Versus Suits* (S05E12). Le parapluie jaune apparaît

¹ Sur le wiki dédié à la série, la page http://how-i-met-your-mother.wikia.com/wiki/The_Mother [accédée le 30 août 2015] rassemble les hypothèses soutenues par les fans avant la révélation de l'identité de la Mère. Voir section III.1.1.3.

² Molly Brost note comme le procédé du récit-cadre de 2030, dans lequel est enchâssé celui de 2005, reformule de façon drastique la romance à la télévision, et dans le même temps, comment les critiques l'ont initialement lu comme artificiel et inutile. Voir BROST, Molly, « Change the Structure, Change the Story », 2012, notamment p. 233.

³ FAVARD, *op. cit.*.

ensuite dans des flashforwards, mais il est aussi mis en avant sur les coffrets DVD de la série. Ce parapluie est ce que je nomme un *signifiant mythologique** : un élément qui à lui seul cristallise la mythologie de la série¹.



Ce que j'appelle le syndrome du parapluie jaune, c'est la façon dont *How I Met Your Mother*, sitcom à succès, n'a cessé de l'employer pour rappeler la structure téléologique de son intrigue, tout en retardant son dénouement pour générer un maximum d'épisodes et de saisons, et donc de bénéfices pour CBS. Le syndrome du parapluie jaune est la capacité d'une série promettant un dénouement à insister sur l'imminence de celui-ci, tout en manipulant les publics, pour leur offrir les « satisfactions temporaires » dont parle David Lavery², et générer un maximum d'épisodes en retardant au maximum le dénouement. En un mot, le parapluie jaune est l'équivalent d'une carotte narrative.

Ce syndrome du parapluie jaune, c'est le problème actuellement rencontré par le « modèle infini » de production évoqué par Jason Mittell :

[...] une série télévisée à succès manque généralement d'un élément crucial qui a longtemps été conçu comme d'une suprême importance pour une bonne histoire : une fin. Contrairement à la plupart des autres médias narratifs, la télévision commerciale américaine fonctionne en suivant ce que l'on peut appeler le « modèle infini » de la narration – la série « à succès » doit durer le plus longtemps possible³.

À une époque où les fictions progressives que sont les séries télévisées sont devenues narrativement complexes et peuvent formuler une unité narrative sur le long terme, assiste-t-on à un retour du modèle aristotélicien, marqué par la trinité du début, du milieu et de la fin ? Oui et non. Je n'ai cessé de le répéter, si unité il y a, elle se compose différemment de celle des fictions closes. L'existence du syndrome du parapluie jaune, la remise en cause de ce « milieu infini », montre bien qu'aujourd'hui, de nombreuses séries sont conscientes d'articuler une intrigue macroscopique, mais restent liées à des impératifs commerciaux et artistiques qui reposent sur leur résistance à la clôture.

¹ *Ibid.*, p. 35. Je les appelais alors « signifiants proleptiques ».

² LAVERY, David, « *Lost and Long-Term Television Narrative* », 2009, p. 315.

³ MITTELL, Jason, « *Previously on: Prime time serials and the mechanics of memory* » 2010, p. 81.

Loin d'être antithétiques, l'artistique et le commercial sont liés dans tout produit culturel, et Michael Z. Newman explique que « la vocation de la télévision américaine à vendre un produit à des consommateurs n'exclut pas ses possibilités d'expression créative¹. » On l'a vu avec *Babylon 5* : un récit prévu à l'avance permet une plus grande cohérence sur le long terme, et un budget maîtrisé. Mais est-ce pour autant la panacée ? Ronald D. Moore, créateur de la réimagination de *Battlestar Galactica*, explique :

[Les décideurs] sont en train de se convaincre que la clé du succès, c'est un scénariste qui débarque avec l'histoire prévue à l'avance. [...] Et la vérité c'est que, *Lost* et *Battlestar* et d'autres séries de ce type, se sont un peu faites au fur et à mesure, et vous découvrez des choses, vous améliorez, vous faites des corrections... Les *networks*, comme à leur habitude, se sont mis à croire que si on leur raconte toute l'histoire dès le début, alors la série aura du succès².

Ceci n'est que l'avis d'un scénariste parmi d'autres, mais Moore, qui apparaît comme quelqu'un de conscient des problèmes actuels dans l'industrie télévisuelle américaine (*Battlestar Galactica* fut l'un des bastions de la grève de la Writers Guild of America entre 2007 et 2008³), isole ici un problème fondamental : les décideur.se.s sont perdu.e.s, bondissant d'un modèle *infini* à un modèle *improbable*, complexe à mettre en place. D'autant que cette posture apparaît comme un vœu pieu : aucune série depuis *Babylon 5* n'a mis en place un modèle de production similaire à ce qu'avait proposé Straczynski. La commande des trois dernières saisons de *Lost* est ce qui s'en rapproche le plus, économiquement parlant ; et encore, le cas est différent, puisque *Lost* avait ainsi ses trois dernières saisons assurées d'une diffusion, quand *Babylon 5* n'avait que la promesse des diffuseurs et devait prouver chaque année sa rentabilité.

Le syndrome du parapluie jaune incarne à lui seul le défi que représente la construction d'une unité narrative macroscopique aujourd'hui. J'ai rappelé ses causes probables ; analysons maintenant les symptômes.

¹ NEWMAN, Michael, « From beats to arcs », 2006, p. 17.

² RYAN, Maureen, « "Battlestar Galactica" Executive Producer On Adama's Legacy 10 Years Later », *Huffington Post*, 12 mai 2013.

³ On consultera par exemple « Battlestar Galactica Producer Talks Strike », *IGN*, 7 novembre 2007.

II.2.1.1. Le « signifiant mythologique » et la construction prospective du symbolisme

Ci-dessus, j'ai défini le *signifiant mythologique* comme un élément qui « cristallise » la mythologie d'une série¹. J'aurai pu utiliser le verbe canaliser que la définition n'en aurait pas été moins vague, mais cette généralité est due à la polymorphie de cet élément, qui peut être un constituant du monde fictionnel (un objet, un décor, un personnage ?), un procédé (je pense notamment à la répétition), voire un élément structurel (un motif au sens de Tomachevski, c'est-à-dire une micro-structure élémentaire). Ces *signifiants mythologiques* fonctionnent exactement comme un motif musical associé à un personnage ou un type d'événement dans un film, une série, un opéra...

Ainsi, dans *Doctor Who*, le journal de River Song est un signifiant mythologique ; mais le fait qu'elle porte toujours sur elle des menottes, et le fait que le Docteur s'en étonne, est aussi un signifiant mythologique (un motif, en l'occurrence) : les spectateur.ice.s assidu.e.s savent quel poids ont ces menottes, qui serviront finalement à empêcher le Docteur de sauver River, et qui symbolisent à la fois la dimension criminelle du personnage de River (elle « tue » le Docteur en saison 6) et le fait que le couple ait les mains liées, que leur destinée ne puisse être modifiée. Mais le cas de River est particulier, car la non-linéarité de l'histoire implique que chaque objet, chaque parole, chaque geste, se trouve soudain chargé d'une signification funeste.

Battlestar Galactica propose quelques *signifiants mythologiques* d'envergure, qui apparaissent en priorité – c'est logique – dans les épisodes dits « mythologiques » : ces éléments catalysent les multiples révélations et prises d'élan du récit. Il en est un qui, écriture progressive oblige, n'est pas au départ conçu comme tel : l'Œil de Jupiter. À la fin de la saison 1, Starbuck part sur Caprica, l'une des Colonies bombardées par les Cylons, pour y chercher la Flèche d'Apollon, qui aidera la Flotte à trouver la Terre. Elle retrouve Helo, qui a survécu sur Caprica durant toute la saison 1, échappant aux Cylons et naviguant d'abri en refuge. Dans *Valley of Darkness* (S02E02), les deux pilotes s'offrent une halte dans l'appartement de Starbuck. Les murs sont peints, et plusieurs toiles sont visibles, ainsi que du matériel de peinture, de dessin. Ronald D. Moore, créateur de la série, explique dans les podcasts dédiés à *Valley of Darkness* et *Rapture* (S03E12)² que les acteur.ice.s Katee Sackhoff (Starbuck) et Tahmoh Penikett (Helo) ont peint « une grande partie » du décor,

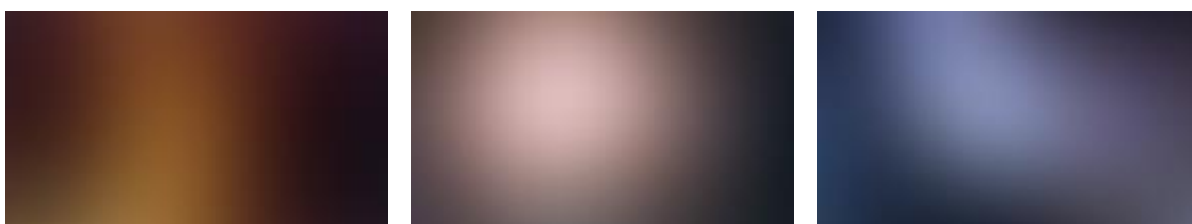
¹ On peut l'assimiler à un sous-ensemble des « *visual cues* » dont Jason Mittell explique qu'ils sont un moyen plus subtil que le « rappel intradiégétique » de convoquer la mémoire à long terme des spectateur.ice.s. MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 39.

² Voir les transcriptions aux adresses http://en.battlestarwiki.org/wiki/Podcast:Valley_of_Darkness et <http://en.battlestarwiki.org/wiki/Podcast:Rapture> [accédées le 30 août 2015].

notamment Sackhoff qui avait « une idée bien à elle de ce que devait être son personnage », Moore ajoutant que les toiles donnent un côté bohème à la pilote. Parmi ces peintures, l'une d'elle occupe une place prépondérante : des cercles concentriques bleu, rouge, jaune, des aplats encadré à gauche par du texte, à droite par des toiles. Cette peinture circulaire est la première que l'on remarque dans le plan où Helo et Starbuck entrent dans l'appartement, descendant l'escalier : en plongée, le cadre est centré sur les cercles, et à la fin du plan, Starbuck se tient juste en dessous (puis c'est au tour de Helo, dans un plan similaire montré ci-dessous). Impossible de le manquer. Les plans suivants le laissent encore apparaître : comparé aux toiles à mi-chemin entre l'abstrait et le figuratif, ce motif composé d'aplats accroche l'œil et la mémoire. Il a aussi marqué les scénaristes.



Dans le diptyque *The Eye of Jupiter/Rapture* (S03E11&12), les Colons trouvent le Temple des Cinq sur la planète aux algues : l'édifice est d'une importance capitale, puisqu'il est censé comporter le prochain indice sur la route de la Terre – alors même qu'il s'agit d'une découverte fortuite, le Livre de la Pythie n'annonçant pas à l'avance cette étape particulière. Sur la colonne principale du temple se trouve un motif familier : des cercles concentriques bleu, rouge, jaune, représentant (on le découvre assez vite) l'explosion de l'étoile locale en supernova. L'édifice est aussi d'une importance capitale pour les Cylons puisqu'il révèle à D'Anna le visage des Cinq Derniers Cylons. Enjeu narratif majeur pour les deux camps, objet d'une rude bataille, le Temple réserve encore une surprise après l'explosion de l'étoile aux couleurs de l'Œil. Helo, avec en main une photo de la colonne, va voir Starbuck et trouve dans ses affaires une photo de son appartement figurant sa peinture circulaire. Starbuck comprend alors que le Cylon Leoben, qui l'avait prévenue dès la saison 1, ne mentait pas : elle a une destinée liée à la Terre.

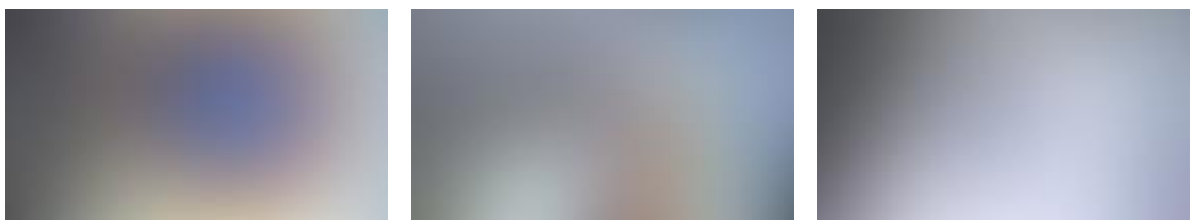


Dans le podcast de cet épisode, Moore relève une double ironie de l'écriture progressive :

Moore : [...] une fois que l'épisode se conclut, la supernova nous ramène à elle et sa destinée. Nous avons parlé [avec les scénaristes] de ce que nous avons vu dans l'appartement de Kara, et il y avait quelque chose dans cette scène de l'appartement qui penchait dans cette direction à l'époque de la saison 2, et là se trouvait, sur le mur, le mandala qu'elle avait – que l'actrice avait peint, je crois bien. Donc dans un sens, Kara l'a peint sans savoir ce que c'était, puisque Katee [Sackhoff] l'a peint sans savoir ce que c'était, et nous avons décidé de l'utiliser, de le relier à tout cela¹ [...].

Soudainement, dans un mouvement « superlogique » au sens de Stephen King, ce qui n'était qu'un élément de décor improvisé² devient un élément mythologique lié à la quête de la Terre ; de même que le parapluie jaune est une synecdoque de la Mère dans *How I Met Your Mother*, l'Œil de Jupiter devient le symbole de la destinée de Starbuck. Sa réapparition amorce l'ascension proprement angélique du personnage de Starbuck, un mouvement précipité dans *Maelstrom* (S03E17). Le résumé des épisodes précédents y rappelle l'obsession du Cylon Leoben pour Starbuck, dont il affirme voir la destinée, voir les « *patterns* » comme le dit la médium dans l'épisode. L'Œil de Jupiter, celui du temple comme celui de l'appartement de Starbuck, y figurent aussi.

Immédiatement après le résumé, le *teaser* montre Kara dans son appartement. Les couleurs sont plus ternes, mais le motif n'en ressort que d'autant plus à l'image. Elle tente de le cacher sous de la peinture blanche, mais est interrompue par Leoben, et s'en suivent alors des plans torrides, conclus par la réapparition du motif qui efface la peinture blanche.

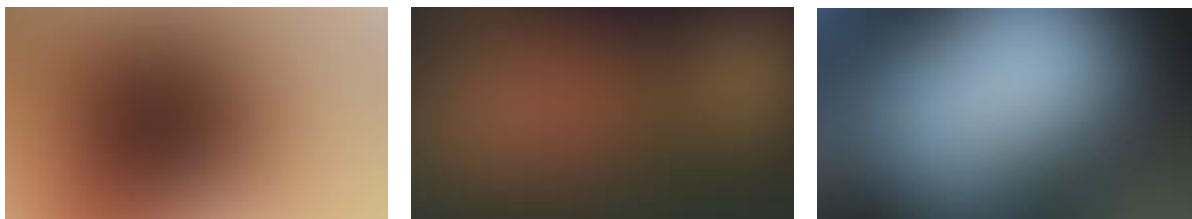


Plus tard, en patrouille dans son chasseur spatial à la surface d'une planète gazeuse, Starbuck croit apercevoir un bombardier cylon qu'elle poursuit jusque dans une gigantesque formation cyclonique aux teintes bleue, rouge, jaune. Elle en sort de justesse, et ses ailiers lui

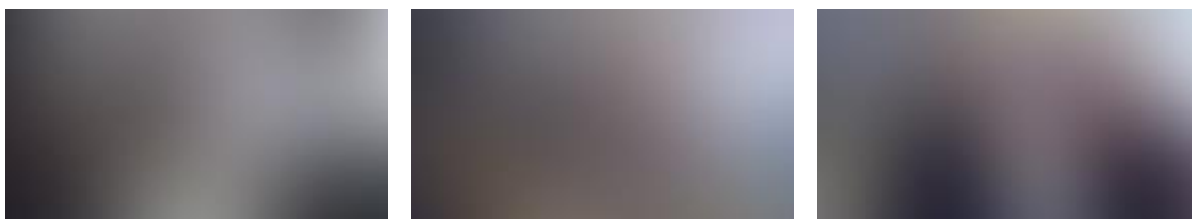
¹ À l'adresse <http://en.battlestarwiki.org/wiki/Podcast:Rapture> [accédée le 30 août 2015].

² L'improvisation était plus que bienvenue dans les studios de *Battlestar Galactica*. Dans le podcast de ce même épisode, Moore raconte comment le réalisateur Michael Rymer décide que les Colons ramènent Baltar *en le cachant dans un sac mortuaire* pour ne pas attirer l'attention, une décision prise au moment du tournage, sans l'aval de Moore, qui au final a apprécié.

affirment n'avoir vu aucun vaisseau ; les caméras ne donnent rien. Alors que ses supérieurs se demandent s'ils doivent la consigner à bord, Starbuck elle-même brûle la chandelle par les deux bouts : le fiasco de New Caprica, et sa torture psychologique par Leoben, sont encore frais dans son esprit, tandis que sa vie amoureuse est à son pic de complexité. Lors d'un dialogue avec Apollo, face au mémorial couvert de photos des disparu.e.s, elle aperçoit dans la cire coulant de plusieurs bougies le même motif bleu, rouge, jaune.



Quand elle plonge à nouveau dans le cyclone à la poursuite du bombardier imaginaire (?), elle est touchée ; inconsciente, elle se retrouve dans son appartement en compagnie de quelqu'un qui apparaît sous les traits de Leoben. Leur discussion à propos de la signification de l'Œil de Jupiter commence par un long travelling avant sur les deux personnages, Starbuck se retrouvant auréolée du symbole.



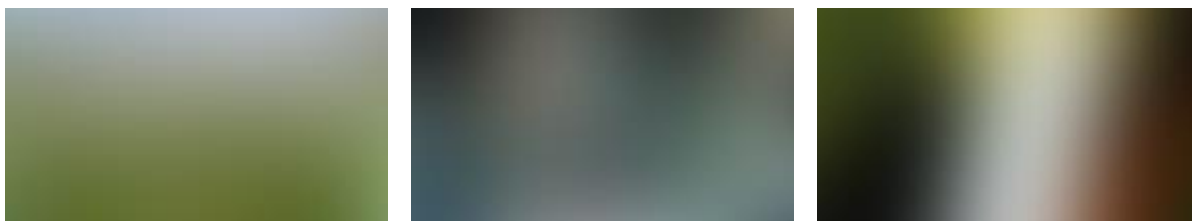
Peu à peu, elle comprend qu'elle doit accepter sa destinée, et fait la paix avec elle-même et sa mère abusive ; elle devine aussi qu'elle n'a pas affaire à Leoben. La série en est alors à son dernier tiers, et assume petit à petit la nature « divine¹ » de certaines manifestations inexplicables. Starbuck accueille la mort à bras ouverts, laissant son vaisseau plonger dans le cœur de la planète où il explose sous la pression.

Il est intéressant de constater que par la suite, après la « résurrection » de Starbuck dans *Crossroads, Part 2* (S03E20), l'Œil de Jupiter cesse d'apparaître dans la série : c'est un motif plus discret qui accompagne la pilote (la comparaison avec la déesse Aurora), tandis que la quête de la Terre est portée par une mélodie, celle qui réveille quatre des Cinq Derniers

¹ La série ne dit jamais, mais laisse supposer, que Dieu puisse tout aussi bien être un être plus avancé (biologiquement, technologiquement) que les humains, rappelant les « êtres de lumière » de la série originale.

Cylons à la fin de la saison 3, et que Starbuck joue au piano en fin de saison 4, comprenant qu'au sein des notes se cache les coordonnées de la Terre¹.

Ces signifiants mythologiques pourraient être rangés dans la catégorie générale des symboles, de l'herméneutique du texte. Certes. Mais ce qu'ils ont de particulier est qu'ils structurent l'herméneutique d'une forme *progressive*, qu'ils incarnent à eux-seuls une promesse, celle de faire sens, au-delà même de la clôture de l'intrigue. Dans *Fringe*, la tulipe blanche qui apparaît dès *White Tulip* (S02E18), puis dans *Subject 13* (S03E15), *A Short Story about Love* (S04E15) et enfin *An Enemy of Fate* (S05E13), symbolise le pardon que le père (Walter) demande au fils (Peter), pardon qu'il recevra enfin dans l'ultime épisode de la série.



La tulipe est aussi un symbole dont se sont emparé.e.s les fans, et sa mise en scène dans les derniers plans de la série n'est pas anodine. Dans *Lost*, le noir et le blanc symbolisent le conflit qui anime les personnages, mais aussi les entités surnaturelles de l'Île, tandis que les nombres ajoutent un autre niveau de lecture aux multiples connexions entre chaque individu. Si j'insiste autant sur ces signifiants mythologiques dans le cadre d'une thèse portant sur des formes progressives, en partie improvisées, qui promettent cependant un dénouement, c'est pour une bonne raison : le symbolisme et le développement d'une thématique sont, j'en conviens avec Stephen King, de l'ordre de la réécriture dans les fictions closes. La première chose qu'un.e écrivain.e ou un.e scénariste de film se doit de faire n'est pas de songer au symbolisme de la couleur du costume de l'antagoniste, ou à la thématique du pardon, mais d'abord à *écrire* le premier jet. Le symbolisme vient ensuite, lors de la réécriture. King :

Le symbolisme a pour fonction d'orner, d'enrichir, pas de créer une profondeur artificielle.

Les procédés ne concernent pas l'histoire : au fond, seule l'histoire concerne l'histoire [...].

[...] Il peut servir de catalyseur entre vous et votre lecteur, aider à créer un texte plus unifié, plus agréable².

¹ Pour une analyse détaillée du rôle de la musique dans l'intrigue macroscopique de *Battlestar Galactica*, je renvoie à FAVARD, Florent, « *It's in the frakkin' ship!* », 2015.

² KING, Stephen, *Écriture, mémoires d'un métier*, 2001, p. 238 – mais aussi plus largement les sections 9 et 10 de la partie « Écriture ».

Le symbolisme, le déploiement d'une ou plusieurs thématiques en poupées russes, a longtemps semblé être le privilège de la fiction close, écrite, réécrite plusieurs fois, travaillée jusqu'à la « perfection » avant sa diffusion. Pourtant, plus que jamais, les séries, comme les cycles littéraires avant elles, déploient aujourd'hui un symbolisme « improvisé », qui se nourrit des heureux hasards, des accidents, des soudaines illuminations. Il y a là un travail d'herméneutique déjà entamé, en France, par les chercheur.se.s issu.e.s des champs littéraires ; manque peut-être une analyse fascinante, que je n'aurai ni le temps ni les moyens de mener ici, sur la *construction progressive, prospective du symbolisme et de la thématique* dans les séries narrativement complexes.

II.2.1.2. Rythme et monotonie

How I Met Your Mother est là encore le parangon des problèmes de rythme, de monotonie, avec une question majeure qui hésite entre l'itératif et le progressif ; mais *Lost* et *Battlestar Galactica* se tiennent sur le podium à ses côtés, puisqu'elles ont duré six et quatre saisons respectivement, et ont eu tout le temps de manifester la tension inhérente au milieu infini. Le mécanisme de la question itérative, détaillé en II.1.1.2, n'est pas à percevoir de façon négative : la répétition ne devient monotone que lorsqu'elle est isolée des variations – plus exactement, de la variabilité¹ qui fait le sel du retour du même ; lorsqu'elle perd de vue le potentiel de la matrice sérielle, cette capacité à se réinventer².

On pourrait arguer que la quête de la Terre dans *Battlestar Galactica* souffre d'un traitement elliptique. Par exemple, une fois que les protagonistes trouvent la carte des constellations laissée par la Treizième Colonie sur Kobol (*Home, Part 2, S2E07*), **[[Trouver la Terre]]** est mise de côté jusqu'à la fin de la saison – le diagramme [Annexe 2 – BATTLESTAR GALACTICA-S02] montre qu'elle n'est même pas mentionnée, sinon dans le S02E09. Mais la série jongle avec plusieurs questions majeures, et là encore, le diagramme permet, par le jeu des pleins et des vides, de voir comment la question, principalement itérative, du conflit contre les Cylons, et la question de la survie de la Flotte face à elle-même, structure les deux derniers tiers de la saison. Cette saison amorce (ou réamorce) aussi plusieurs questions mineures pour compenser la mise en retrait de **[[Trouver la Terre]]** : le *Galactica* croise un autre vaisseau de guerre survivant, le *Pegasus* (S02E10), qui amène avec lui une copie de la Cylon numéro Six, celle qui hante l'esprit de Baltar. Baltar est à nouveau menacé de voir son secret révélé : c'est lui qui, trompé par Numéro Six, a permis sans le

¹ « [...] l'aspect le plus intéressant réside moins dans les variations isolées que dans la « variabilité » en tant que principe formel, dans le fait qu'on puisse produire des variations à l'infini. » ; ECO, Umberto, « Innovation et répétition », 1994, p. 22.

² SOULEZ, Guillaume, « La Double répétition », 2011.

vouloir l'attaque des Colonies. Les élections présidentielles sont aussi une question mineure qui précipitera l'établissement sur New Caprica, une fois Baltar élu.

Stargate Universe, qui suit les traces du *Galactica*, semble avoir commis plus d'impairs que son modèle, et si sa réception initiale par la critique est positive¹, audiences et avis déclinent au fil des deux saisons. Je me propose d'émettre une hypothèse : la série a hésité à densifier son récit via des questions mineures, préférant se focaliser sur sa continuité, mais n'a jamais su aller au bout de ses ambitions narratives.

Elle fonctionne avec un monde fictionnel restreint, le vaisseau *Destiny* et ses quelques dizaines de scientifiques et militaires, et cherche à traiter l'histoire de façon réaliste. *Stargate Universe* mime les recadrages à l'épaule et la musique de *Battlestar Galactica* ; elle lui « emprunte » aussi le conflit entre civils et militaires – avec sa mutinerie –, un vaisseau tombant en ruine, des batailles fréquentes avec des ennemis persistants (les Nakais en saison 1, les drones Berzerker en saison 2), et l'intervention sibylline d'entités supérieures insaisissables. Difficile de ne pas voir, dans cette série diffusée entre 2009 et 2011, l'ombre de *Battlestar Galactica* (2003-2009).

Stargate Universe articule trois questions majeures. Les scientifiques et militaires veulent **[[Rentrer sur Terre]]**, mais pour cela, il faut d'abord **[[Survivre]]** : au milieu hostile qu'est l'autre bout de l'univers, au vaisseau lui-même, très ancien et endommagé, et aux conflits internes². La série utilise de façon sporadique une troisième question majeure : et si l'important n'était pas de rentrer sur Terre, mais d'accomplir la **[[Mission du Destiny]]**, dont la nature reste pour le moins mystérieuse ? Pourquoi, au juste, ce vaisseau a-t-il été lancé à l'autre bout de l'univers ? Le problème de la première saison de *Stargate Universe*, c'est qu'elle se désintéresse de cette troisième question majeure qui serait la plus à même de la distinguer de *Battlestar Galactica*. Elle préfère se concentrer sur les luttes de pouvoirs entre le colonel Young, le scientifique Rush, et la civile Wray. Ces questions, lorsqu'elles ne sont pas utilisées de façon furtive (une simple mention dans un dialogue par exemple), s'avèrent principalement itératives, notamment la question majeure de la survie, qui est bien entendu le cadre narratif parfait pour les intrigues microscopiques, bouclées, des épisodes. Le diagramme montre que la question mineure des conflits de pouvoir sur le vaisseau n'est plus utilisée passée la mi-saison ; plus largement, la densité narrative de la saison 1 diminue. La visualisation n'est cependant qu'un aperçu général, une carte (je l'ai déjà mentionné plus haut) : c'est en lisant, et relisant, le texte, que l'on peut vraiment saisir comment il articule ses

¹ La critique Joanna Weiss parle par exemple d'un « *Lost* dans l'espace » ; voir WEISS, Joanna, « 'Stargate' mysteries play like a 'Lost' in space », *The Boston Globe*, 2 octobre 2009.

² Je distingue ces deux actions, comme dans *Battlestar Galactica*, puisque quête ou pas, les personnages font face à des situations qui, au-delà de les empêcher d'atteindre leur but, risquent surtout de les tuer. Les enjeux sont différents, quoique connectés.

arcs narratifs. La question mineure de la grossesse de T.J., par exemple, est tout juste problématisée pour apparaître dans le diagramme, mais elle ne génère que peu de tension narrative, et les scénaristes semblent s'en débarrasser de façon gratuite, grâce une balle perdue dans *Incursion, Part 2* (S01E20).

La saison 2 propose de nouveaux enjeux et se donne une chance de renouveler le casting grâce à l'invasion de l'Alliance Luxienne, des antagonistes notoires de la franchise. Pourtant, une fois ses membres faits prisonniers, leur difficile intégration n'est réellement problématisée que via Simeon, qui s'échappe et est tué par Rush dans *Malice* (S02E08), et Ginn, tuée par Simeon dans *The Greater Good* (S02E07). Lorsque Varro, le membre le plus sympathique de l'Alliance Luxienne, est enfin libéré « officiellement » des militaires attachés à sa surveillance, c'est au détour d'un dialogue dans *The Hunt* (S02E16) : la question de l'intégration des Luxiens n'est plus problématisée depuis longtemps (ils n'apparaissent même plus dans les plans de groupe), là où *Battlestar Galactica*, dans la même situation, passe un certain temps à explorer tous les possibles narratifs liés à l'intégration des Cylons rebelles au sein de la Flotte, et plus tôt, d'Athena. La saison 2 de *Universe* se comporte de la même façon que la saison 1 : là où l'on peut constater, en général, une densification des saisons à l'approche du *season finale*, les saisons de *Universe* perdent en densité narrative. Certes, la densité elle-même ne garantit pas une intrigue passionnante, et *Doctor Who* parvient par exemple à générer de la tension narrative avec peu de questions.

Le problème d'*Universe* tient aussi à une présentation des enjeux qui peine à quitter un schéma purement itératif, centré sur le microscopique, ce qui semble aller contre ses ambitions. La saison 1 possède deux exemples similaires dans lesquels la série hésite à faire monter ses enjeux. Dans *Justice* (S01E10), Rush est piégé sur une planète après le départ du *Destiny*, injoignable. Situation parfaite pour un *cliffhanger* de mi-saison, avant une pause de trois mois. Dans *Space, Part 1* (S01E11), la série résout le problème, puisque les aliens bleus récupèrent Rush, avant que ce dernier ne soit secouru par l'équipage du *Destiny*, qui – *coïncidence* – vient sauver Chloé, elle aussi enlevée. Si l'exil de Rush est vite résolu, c'est parce que la série se focalise sur la mutinerie à bord du *Destiny* dans *Divided, Part 2* (S01E12). *Universe* répète ensuite ce schéma *deux épisodes plus tard*, en piégeant une équipe sur une planète lointaine à la fin de *Human* (S01E14). Ici, la tension narrative est à son comble : l'épisode *Lost* (S01E15) insiste sur l'urgence de la situation, puisque le *Destiny* s'apprête à quitter la galaxie. L'épisode se termine sur l'équipe définitivement perdue quand le vaisseau exécute son bond supraluminique. Mais c'est là encore une *coïncidence* qui va sauver les naufragés de l'espace : dans *Sabotage* (S01E16), l'un des moteurs subluminiques explose, paralysant le *Destiny*, qui est alors joignable via la Porte des Étoiles. L'équipe parvient à rentrer sur le vaisseau : ce retour est traité de façon anodine, et l'intrigue

microscopique s'en désintéresse très vite. Il y a là un « *cheap plot trick* », une astuce scénaristique gratuite, que Marie-Laure Ryan, qui en dresse une typologie, classerait dans la catégorie des « coïncidences extraordinaires », moins appréciées du public contemporain qu'elles ne pouvaient l'être dans les récits mythiques, ou même la littérature de la Renaissance¹.

Si la maîtrise des commandes du vaisseau change la donne en saison 2, les drones Berzeker remplacent les Nakais, rallier la Terre devient un objectif secondaire, et la mission du Destiny reste très vague. Pire, puisque les protagonistes possèdent un dispositif qui peut les lier télépathiquement à des humains sur Terre, la série tente d'abord d'explorer la vie intime des personnages en les confrontant à leurs proches restés sur la planète bleue, un procédé qui s'avère vite répétitif – surtout que ce sont toujours sur Young, Wray et Eli qu'il se focalise. En saison 2, la série agite la menace d'une attaque de l'Alliance Luxienne contre la Terre, d'abord de manière furtive (S02E02&03, là encore via des mentions discrètes dans les dialogues), puis effective (S02E07&08), lorsque Simeon s'avère posséder des informations. À partir de *Deliverance, Part 2* (S02E11) et jusqu'à la fin de la saison, le pré-générique, qui fonctionne comme un résumé des arcs narratifs en cours, mentionne cette menace ; pourtant, elle n'intervient que dans *Alliances* (S02E13). L'épisode laisse le doute sur l'issue de l'attaque : la bombe luxienne a-t-elle explosé ? *Hope* (S02E14) évite sagement la question, puis *Seizure* (S02E15) nous montre les officiels en charge du programme Stargate, dans des locaux similaires à ceux qui ont été attaqués, mais intacts ; personne ne parle des retombées de l'attaque, même s'il semble évident que la bombe nucléaire n'a pas explosé. La série continue son chemin, abandonnant cette question traitée de façon elliptique, conclut de façon abrupte, très vite oubliée, alors même que le pré-générique continue de scander la possibilité d'une attaque.

Ici, il s'agit d'un problème de tension, et surtout d'intentions : la série ne va que très rarement au bout de ses ambitions, concluant de possibles questions mineures avant qu'elles n'aient pu densifier la narration, tandis que les questions majeures restent itératives. En l'essence, cela pourrait fonctionner, mais la série a le malheur de conserver cette structure tout en mimant les intentions esthétiques de son modèle, *Battlestar Galactica*. Se produit alors un décalage entre ce que la série promet, et ce qu'elle délivre. Il s'installe ainsi, dans *Stargate Universe*, une certaine monotonie, qui résulte d'un traitement dispersé et itératif de questions qui minent la construction d'une progression de la quête, alors même que la série veut insister sur sa continuité.

¹ RYAN, Marie-Laure, « Cheap plot tricks, Plot Holes, and Narrative Design », 2009, p. 58.

Je juge ici la construction de l'intrigue macroscopique ; cela ne signifie pas que *Stargate Universe* soit un échec artistique. Elle génère quelques moments de sublime (kantien, celui-ci) rarement vus dans une série de science-fiction, comme lorsqu'elle explore l'énormité (littérale) d'un voyage dans le vide infini entre les galaxies, ou qu'elle joue avec le voyage dans le temps pour confronter l'équipage à toute une civilisation qui descend directement des protagonistes. La série possède un fort potentiel qu'elle peine simplement à gérer, un potentiel qui reste fascinant parce qu'il se construit à l'opposé de la formule épisodique des précédentes séries de la franchise *Stargate*¹. C'est peut-être là le véritable problème de *Universe* : elle se retrouve à cheval entre l'héritage de *Stargate*, son esprit d'aventure décalé, et sa « planète de la semaine » ; et *Battlestar Galactica*, ses personnages sombres et troublés, et son intrigue macroscopique. Hésitant entre les deux, narrativement parlant, elle semble du coup paralysée par un choix impossible.

Il est plus que probable que l'ombre de *Battlestar Galactica* ait impacté les publics, qui se sont vite désintéressés de la série ; mais l'accueil polarisé des fans de la franchise *Stargate* a aussi joué : *Universe* est diffusée sur la même chaîne que celles-ci, vise une communauté d'interprétation similaire, et suit directement la fin de ses aînées. La comparaison a sans aucun doute pesé à tous les niveaux, artistiques et économiques. Craig Engler, *Senior Vice President* de Syfy à l'époque, doit tout de même, devant l'ire provoquée par l'annulation, se fendre d'une lettre ouverte aux fans, complétée par des graphiques illustrant la chute des audiences durant la première saison (en ordonnée, l'audience, « 3000 » équivalant à 3 millions de spectateur.ice.s ; en abscisse, les épisodes) :

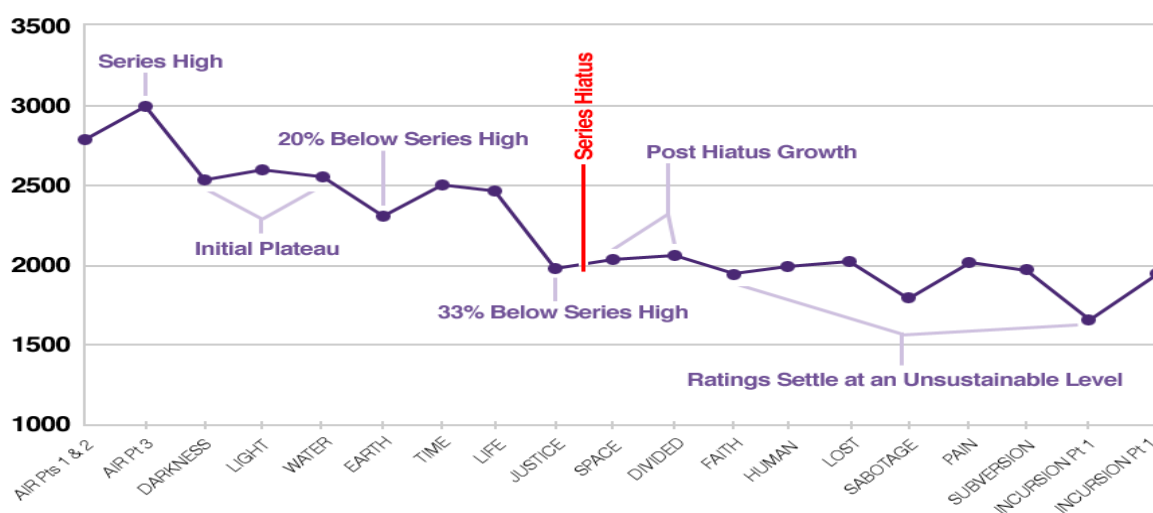


Figure 2

¹ La critique Anna Pickard formule tout haut une idée partagée par de nombreux fans de la franchise *Stargate* : que *Universe* serait « *Stargate* pour les gens qui n'aiment pas *Stargate* ». Voir PICKARD, Anna, « *Stargate: Universe – the new Battlestar Galactica?* », *The Guardian*, 6 octobre 2009.

Engler doit ainsi expliquer pourquoi la chaîne qui a construit son succès sur la franchise *Stargate* et sur *Battlestar Galactica* abandonne alors l'hybride qu'est *Universe*¹. D'autant que *Battlestar Galactica* possède elle-même ses moments de monotonie contemplative ; mais elle cherche à les problématiser via des *mea culpa* réflexifs, quand elle ne les insère pas directement dans le développement d'un personnage : que l'on pense à la mélancolie qui gagne le personnage de Starbuck, laquelle devient suicidaire au fil des épreuves qui lentement la transforment.

Parfois, la monotonie est précisément l'objectif recherché par le récit, comme par exemple dans la *shortcom* française *Kaamelott* (M6, 2005-2009). Milieu de production français oblige, la série est beaucoup moins normée que les programmes américains : ses saisons (appelées livres) se composent d'épisodes aux durées variables, allant de 3 min 30 à un format plus commun de 40 min. *Kaamelott* raconte les aventures tragicomiques du Roi Arthur et des chevaliers de la Table Ronde, qui rencontrent déboires et impasses dans leur quête du Graal, et plus largement dans l'unification compliquée du royaume de Bretagne. D'abord prétexte à des scénettes comiques durant ses premières saisons, l'intrigue macroscopique de la série devient ensuite plus feuilletonnante, avec l'émergence de questions mineures comme la trahison de Lancelot ou la romance entre Arthur et Dame Mevanwi. La série tourne au drame dans sa saison 5, à mesure que **[[Unification du Royaume de Bretagne]]** rythme le récit de façon progressive : la situation dégénère petit à petit. **[[Quête du Graal]]**, en revanche, est une question itérative jamais résolue² : la question ne semble pas être là pour connaître un dénouement. Au contraire, c'est précisément de son inachèvement intrinsèque que la série tire tout son potentiel comique : la question du Graal est souvent débattue lors des réunions interminables de la Table Ronde, propices à des joutes verbales, et lorsque les chevaliers quittent *Kaamelott* pour partir en quête, leur incompétence génère un comique de situation. C'est précisément en refusant délibérément de répondre à cette question majeure, tout en la ramenant sans cesse sur le devant de la scène, que *Kaamelott* construit un discours à la fois drôle et triste sur la foi, les grandes entreprises et l'espoir vain de faire un jour sens du monde. La série d'Alexandre Astier raconte, en l'essence, ce qui se passe lorsque

¹ Encore rare (sous une forme si développée), ce genre d'explications de la part d'une chaîne illustre à merveille l'époque transitoire que sont les années 2000-2010 : la pression des fans devient un phénomène si important qu'il doit être pris en compte par des mesures drastiques comme des démentis issus des plus hautes sphères. La lettre ouverte de Engler est disponible à l'adresse <http://www.gateworld.net/news/2011/05/an-open-letter-to-stargate-fans-from-syfy> [accédée le 30 août 2015]. Le graphique montré ici provient de cette lettre ouverte ; « *ratings settle at an unsustainable level* » signifie que les audiences ne sont plus suffisantes : la série n'est plus rentable ; « *Series Hiatus* » désigne la pause de décembre 2009 à avril 2010.

² Pour des problèmes de droits, le créateur de la série, Alexandre Astier, est, à l'heure de l'écriture, dans l'incapacité de donner une véritable fin à l'histoire, malgré les rumeurs persistantes d'un projet de film pour conclure la série.

l'intrigue piétine trop longtemps : l'échec devient si fréquent qu'il est souvent vidé de tout impact narratif, les personnages entrent en conflit sur des détails abscons (un dessert, un accord musical, un mot mal compris), et souffrent de l'immobilité de leurs vies au point de faire des dépressions – voire, de tenter de se suicider, comme Arthur dans *La Rivière Souterraine* (S05E50). Si la série possède à mon sens deux questions majeures, elles fonctionnent en tandem : si le Royaume de Bretagne s'effondre, c'est précisément à cause de l'incapacité d'Arthur à ramener le Graal, à cause de l'inachèvement constitutif de sa quête.

II.2.1.3. Quand le récit digresse : épisodes « de remplissage »

Comment définir un épisode de remplissage ? La question est plus simple qu'il n'y paraît. Le site *TVTropes* le définit ainsi :

Les épisodes de remplissage sont les occurrences d'une série feuilletonnante qui n'ont aucun rapport avec l'intrigue principale, ne modifient pas les relations entre les personnages, et ne font que prendre trop de place. On peut les considérer comme du rembourrage [« *padding* »] à l'échelle de toute une série¹.

Ce que le site *TVTropes* nomme *padding* (l'action de rembourrer, de délayer), concerne les moments d'une histoire qui auraient pu être enlevés sans altérer l'intrigue². Le procédé est comparable – on me pardonnera cette métaphore culinaire – à l'ajout d'eau dans la pâte à crêpes : en petite quantité, cela donne à la pâte plus de fluidité ; en trop grande quantité, cela donne une pâte insipide formant des crêpes qui ne se tiennent pas. J'utilise l'image des crêpes puisque l'ajout d'eau est parfois *nécessaire* pour fluidifier la pâte. De même qu'à l'échelle microscopique, une scène comique, ou centrée sur un personnage, peut offrir une pause bienvenue dans l'intrigue et aérer le récit, des épisodes de remplissage, indépendants, peuvent parfois offrir une respiration nécessaire à une intrigue macroscopique. À toutes échelles, le *délayage narratif*³* peut laisser le temps à l'intrigue de se retourner sur elle-même, et aux interprètes, le temps d'assimiler un moment de grande tension narrative.

Babylon 5 négocie par exemple ce délayage narratif : dans sa saison 1, car sa mythologie est d'abord furtive ; dans sa saison 5, lorsqu'elle prend le temps de réarticuler ses

¹ <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Filler> [accédée le 30 mai 2015].

² <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Padding> [accédée le 30 mai 2015].

³ Dans le cas des séries télévisées américaines, conçues pour durer, on peut tout à fait assimiler le *délayage narratif* au « *milking* », que Yves Lavandier, par ailleurs lui aussi friand de métaphores culinaires, traduit ainsi : « procédé qui consiste à exploiter au maximum un élément [narratif], à lui faire donner le plus de jus possible, à faire feu de tout bois, à monter les œufs en neige ». On sait ce qui se passe lorsqu'on bat les blancs en neige trop longtemps : ils perdent leur onctuosité. Voir LAVANDIER, Yves, *La Dramaturgie*, 1994, p. 429.

arcs narratifs majeurs. *Battlestar Galactica* aménage son final de saison 3 en le faisant précéder d'épisodes à la densité narrative assez faible : passée le moment de tension narrative élevée que constitue la bataille autour du Temple des Cinq (qui se conclut par la capture de Baltar par les Colons), la série ménage une pause contemplative de quatre épisodes pour mieux souligner l'impact cosmographique du procès de Baltar. Pour mieux, peut-être, justifier son acquittement, en s'attardant sur les effets visibles de ce long voyage sur la société coloniale, en expliquant ce besoin de trouver un bouc émissaire, que verbalise Lee Adama dans un monologue qui constitue le point d'orgue de la saison (*Crossroads, Part 2*, S03E20). Ainsi, après l'interrogatoire de Baltar qui tourne au règlement de compte (S03E13), la série s'intéresse – une fois n'est pas coutume – au racisme dans la société Coloniale (S03E14), centre un épisode sur le couple Tyrol/Cally piégé dans un sas de dépressurisation (S03E15), puis se penche sur les injustices sociales qui minent la Flotte (S03E16). Ce délayage narratif à portée politique permet aussi de rendre plus surprenant le brusque retour sur le devant de la scène de l'intrigue macroscopique, via la « mort » inattendue de Starbuck (S03E17).

Mais le délayage narratif, lorsqu'il est trop palpable, peut devenir l'ennemi de l'intrigue macroscopique ; l'épisode de remplissage se distingue alors du *mythalone*, qui lui contribue, même de façon furtive, à l'intrigue macroscopique, et/ou à la construction du discours thématique de la série, à son fil rouge matriciel. Ivan Askwith isole les flashbacks redondants comme l'un des quatre reproches faits à *Lost* par ses fans :

[...] alors que *Lost* déployait sa seconde saison et que le public devenait familier des survivants, certains flashbacks commencèrent à apparaître plus redondants que révélateurs. Pour les spectateurs les plus cyniques, ces épisodes pouvaient signifier deux choses : soit les scénaristes gagnaient du temps, pour développer les réponses aux mystères de *Lost*, soit ils étaient forcés de prolonger la série pour donner à ABC plus de saisons de leur programme phare¹.

Les épisodes de remplissage les plus commentés de *Lost* se situent dans les saisons 2 et 3, c'est-à-dire avant l'annonce de la commande de trois saisons supplémentaires qui donne soudain un autre rythme au récit. Les scénaristes, on l'a vu avec l'essai publié par Javier Grillo-Marxuach, avaient une idée de la façon dont les mystères de l'Île pouvaient être résolus, et vers quoi ils menaient, suivant l'aphorisme « Ce sera ça tant que personne ne peut trouver mieux ». Il est donc plus probable que l'équipe cherchait à gagner du temps, et la métaphore de l'avion tournant au-dessus de l'aéroport, évoquée par Lindelof, illustre le problème.

¹ ASKWITH, Ivan, « “Do you even know where this is going?”: *Lost's* Viewers and Narrative Premeditation », 2009, p. 162.

Les flashbacks de *Lost* deviennent en effet redondants : les nombreux flashbacks de Charlie sont toujours centrés sur sa toxicomanie, toujours bâtis sur le même modèle. Ceux centrés sur Locke font bien comprendre, au bout de six occurrences, qu'il n'a jamais digéré la trahison de son père. Un soupir de soulagement mêlé d'excitation se fit entendre quand *The Man of Tallahassee* (S03E13) acheva de tourner autour du pot pour révéler enfin comment Locke avait fini paraplégique : jeté du huitième étage par son père, qui craignait d'être démasqué pour le meurtrier qu'il est. Bien entendu, l'énième flashback d'un Jack Shephard (toujours) en plein divorce, face à son père alcoolique, n'entache guère la tension narrative ressentie lorsque, dans le présent, *A Tale of Two Cities* (S03E01) montre enfin les mystérieux Autres sous leur vrai visage, alors que Jack est emprisonné dans l'une de leur bases. Il faut aussi reconnaître que ces flashbacks répétitifs¹, tournant toujours autour des mêmes motifs (la trahison du père est l'une des plus récurrentes), ont pu être interprétés comme symbolisant le retour permanent à la scène du traumatisme (initial)².

Mais plus largement, si les « intrigues A » des épisodes des saisons 2 et 3 font progresser (lentement) les questions majeures du récit, les *B* et *C-stories* passent petit à petit des impératifs de la survie et des moments-clés biographiques à des anecdotes ronronnantes : si *One of Them* (S02E14) révèle comment Sayid a quitté la Garde Républicaine pour devenir bourreau au service des États-Unis, et détaille la capture de l'énigmatique « Henry Gale », que les rescapés suspectent d'être un Autre, l'épisode s'attarde aussi sur Sawyer parti à la chasse... d'une grenouille dont le chant lui déplâit. Cela se termine mal pour la grenouille, et ce n'est alors pas la première fois que Sawyer part à la chasse d'un animal de l'Île qui a osé lui manquer de respect – il poursuit un sanglier dans *Outlaws* (S01E16)³. *Fire + Water* (S02E12) s'attarde sur Charlie, persuadé que le nouveau-né de Claire doit être baptisé : l'épisode réitère tous les points nodaux d'un « *Charlie-centric*⁴ », de la mésestime de soi à la souffrance physique, ponctué de flashbacks portant un regard à la limite de la pitié sur le personnage⁵.

Mais si « l'épisode du tatouage », déjà mentionné en I.1.2.3, est perçu par les scénaristes comme le point de non-retour qui a poussé ABC à négocier une date de fin, c'est

¹ Il ne s'agit pas ici d'analepses répétitives (au sens de Genette) qui reviendraient toujours au même événement, mais plutôt au même type d'événement. Voir GENETTE, Gérard, *Discours du récit*, 1972, 1983 (2007), pp. 45 et suivantes.

² L'interprétation « traumatique » des flashbacks est notamment explorée par MOUSOUTZANIS, Aris, « Determinism, Traumatic Temporality, and Global Interconnectedness », 2011.

³ On notera toutefois un effet de résonance : Sawyer laisse vivre le sanglier mais écrase la grenouille.

⁴ C'est ainsi que sont nommés les épisodes centrés sur un personnage, principalement en fonction du contenu des flashs anachroniques.

⁵ Ceci est un avis personnel : le meilleur épisode reste celui où le personnage prend conscience qu'il va mourir. Chargé d'émotion, possédant des flashbacks le montrant sous un jour autrement plus positif, *Greatest Hits* (S03E21) casse le moule pathétique des *Charlie-centric* pour offrir un regard optimiste, doux-amer. Charlie meurt dans le double-épisode qui suit.

parce que *Stranger in a Strange Land* (S03E09) est le parangon des épisodes de remplissage. *Jack-centric*, l'épisode raconte, dans le présent, comment Kate et Sawyer regagnent l'Île principale (scènes en bateau ; scènes sur la rive) tandis que Jack reste prisonnier des Autres sur l'île secondaire, l'île de l'Hydre. Il observe, depuis sa cage (destinée initialement aux ours polaires) les allées et venues des Autres assistant au procès de Juliet, laquelle a trahi les siens en tentant de tuer Benjamin Linus dans un épisode précédent (je reviendrai sur ces deux personnages sous peu). Le présent de la narration est donc constitué d'un personnage immobile dans une cage, et d'une transition « obligée » sous la forme du voyage en canoë de Kate et Sawyer. Peu de tension narrative, sinon un suspense quant à la sentence qui sera infligée à Juliet. Ce sont les flashbacks qui achèvent de casser la tension narrative : ils révèlent l'excitant mystère de l'origine des tatouages de Jack. En vacances à Phuket, Jack, homme blanc, entretient une relation avec une tatoueuse, Achara, dont il découvre le secret (elle tatoue sur une personne ce qu'elle voit de son âme), avant de la forcer à le tatouer contre sa volonté. Au-delà de son orientalisme cliché, doublé d'un discours genré problématique¹, *Stranger in a Strange Land* a pour seule vocation d'expliquer l'origine absconse des tatouages de Jack – qui sont en réalité ceux de l'acteur Matthew Fox. Carlton Cuse :

[...] Quand nous avons raconté l'histoire de Jack et de l'origine de ses tatouages, nous avons vraiment regretté d'avoir décidé que c'était une histoire digne d'un flashback. Elle est devenue un argument de poids pour convaincre ABC de donner une fin à la série. Nous disions : « Voici à quoi ressemblent les flashbacks maintenant donc ce serait peut-être une bonne idée de décider combien de temps cette série va durer. » [...] Ce n'était pas notre heure la plus glorieuse. Nous avons utilisé les tatouages de l'acteur Matthew Fox. Nous étions désespérés à ce point².

Le problème de cet épisode est qu'il se fonde sur rien, ou pas grand-chose (un tatouage, un procès auquel Jack n'assiste pas), mais surtout que tel ne semble pas être son intention esthétique manifeste³. Les rares informations utiles à l'intrigue macroscopique sont évoquées l'air de rien au détour d'un dialogue. L'épisode est « plat » au sens narratologique du terme⁴ : il ne problématise qu'à grand peine une intrigue microscopique, ménage une tension narrative presque inexistante autour du verdict. Les flashbacks aggravent son cas en expliquant l'un des

¹ Pour une analyse détaillée du rapport de *Lost* à l'orientalisme, voir NEWBURY, Michael, « Lost in the Orient: Transnationalism Interrupted », 2009.

² ZEMLER, Emily, « The Lost Creators Come Clean », *Esquire*, 7 mai 2014. Notons que ce discours a pu être influencé par la réception critique de l'épisode.

³ De bons épisodes de séries se fondent sur « rien » et en font le sujet de l'intrigue. *The Fly* (S03E10) est un épisode de *Breaking Bad* centré sur une mouche qui trouble la stérilité et la tranquillité du laboratoire de Walter White : l'épisode a été salué par la critique, mais a polarisé les publics.

⁴ Baroni évoque la « platitude » de « textes d'action » comme les recettes de cuisine qui, si elles présentent un enchaînement causal des actions, ne nouent pas une intrigue, ne présente aucune tension, sinon celle ressentie par la personne en cuisine, qui pourrait craindre de ne pas avoir les compétences pour réaliser cette chaîne d'actions. Voir BARONI, Raphaël, *La Tension narrative*, 2007, pp. 49-50.

détails les plus anecdotiques de la série via une romance orientaliste *borderline*, vide de tout intérêt pour le développement du personnage de Jack (pire, elle fournit des éléments à charge aux spectateur.ice.s n'appréciant guère le personnage). *Stranger in a Strange Land* est l'exemple canonique d'un épisode de remplissage, qui n'apporte rien à l'intrigue macroscopique et ne propose pas même une intrigue microscopique convaincante, passionnante, originale, qui puisse résonner avec l'ensemble.

Le problème des épisodes de remplissage est qu'ils peuvent apparaître, non pas seulement comme des temps morts, mais comme de véritables digressions d'une utilité négligeable. Ce faisant, ils peuvent mettre en péril la lecture de l'intrigue macroscopique, notamment lors de la diffusion initiale, lorsque le rythme d'un épisode par semaine augmente la frustration des publics. Lus durant un « marathon », ces épisodes peuvent être mieux acceptés : l'interprète contrôlant son rythme de lecture va pouvoir gérer la vitesse à laquelle l'intrigue macroscopique se déroule, faisant de l'épisode de remplissage un simple hoquet très vite oublié, voire une pause narrative bienvenue¹. Bien entendu, cette théorie du décalage narratif mérité d'être confrontée à la réception effective : un rapide coup d'œil aux classements effectués par divers sites d'actualité culturelle américains² montre que *Stranger in a Strange Land* et *Fire + Water* figurent toujours en bonne place dans les classements des pires épisodes de la série, le premier n'ayant certainement pas bénéficié de son reniement par les scénaristes. *Exposé* (S03E14) est aussi régulièrement cité, puisqu'il se centre sur deux rescapé.e.s ajoutés au début de la saison 3 : Nikki et Paulo. Alors que la distinction avait toujours été claire entre les protagonistes (une dizaine) et le reste des figurant.e.s (une trentaine), *Further Instructions* (S03E03) puise dans ce réservoir de possibles narratifs pour créer le jeune couple, qui s'incruste dans les affaires des protagonistes en suivant Locke à la poursuite d'Eko dans *The Cost of Living* (S03E05). Conscients des retours négatifs du public, Lindelof et Cuse suppriment les personnages dans *Exposé*, non sans révéler, via leurs flashbacks, qu'ils ont découvert quelques secrets de l'Île avant les protagonistes (la mallette sous l'eau, la station Perle), dans un ultime pied-de-nez. Malgré cette réécriture réflexive qui donne à l'épisode des accents cultes³, *Exposé* est mal vu par une partie des fans, certainement parce que l'introduction de deux rescapé.e.s supplémentaires a d'abord été perçue comme une énième digression. Au sein de séries feuilletonnantes, le décalage narratif est à manier avec précaution, car il peut rapidement être vu – à raison – comme une façon de gagner du temps (d'audience). En retour, les séries narrativement complexes sont devenues très conscientes du

¹ Mittell insiste sur la façon dont le visionnage en DVD peut augmenter l'impression d'élan narratif (il parle de « *momentum* ») et de continuité. MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 39.

² Certes, il s'agit là d'un consensus critique (*IGN*, *Television Without Pity*, *MTV.com*, *Zap2It*, ...), qui ne reflète pas forcément le point de vue des spectateur.ice.s.

³ ABBOTT, Stacey, « How *Lost* Found Its Audience : The Making of a Cult Blockbuster », 2009, p. 24.

chantage narratif qu'elles doivent imposer aux publics, et n'hésitent pas à le signifier, non pas via la voix de leurs scénaristes, mais via le texte lui-même.

II.2.2. Assumer le milieu sans fin : fausses pistes, immanence, basculement

II.2.2.1. De l'art du mensonge et de la frustration

Qui ment, qui manipule, à l'intérieur du texte ? La question de la focalisation, du point de vue, est complexe pour les formes audiovisuelles, comme le rappelle Pierre Beylot :

[...] là où la parenté entre les narratologies littéraires et audiovisuelles trouve ses limites, c'est précisément dans le sens qu'elles donnent à la notion de point de vue : en littérature, parler de point de vue est toujours métaphorique. Le seul point de vue que l'on puisse partager, c'est le point de vue cognitif, intellectuel ou affectif du personnage, mais son « regard » - comme toute la réalité que l'œuvre littéraire prétend nous faire « voir » - n'existe qu'à travers le langage¹ [...].

Le problème se pose pour les films comme pour les séries télévisées, qui possèdent rarement un.e narrateur.ice, et s'aventurent peu dans les pensées d'un personnage. À l'écran, il s'agit surtout de *montrer* plutôt que de *dire*. Mittell rappelle que c'est grâce à des marqueurs extérieurs que les interprètes peuvent inférer sur les pensées d'un personnage composé d'images et de son², des marqueurs que, tout particulièrement dans le cadre des séries télévisées, Roberta Pearson identifie en six points : comportement/traits psychologiques, caractéristiques physiques, voix/ton, interactions avec d'autres personnages, environnement, biographie³.

Des séries comme *Pushing Daisies* (ABC, 2007-2009) ou *Desperate Housewives* (ABC, 2004-2012) se dotent toutefois de narrateur.ice.s que la narratologie structuraliste peut approcher : la première possède un narrateur pour renforcer ses allures hybrides de « conte policier », alors que la seconde se présente comme « texte posthume » (« *text after death*⁴ »),

¹ BEYLOT, Pierre, *Le Récit audiovisuel*, 2005, p. 181. Je renvoie aussi plus largement au chapitre 7 sur la construction du point de vue, où Beylot fait l'inventaire des propositions de Gaudreault, Jost, Casetti, avant de proposer une typologie basée sur la différence entre point de vue subjectif et point de vue externe.

² MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 130.

³ PEARSON, Roberta, « Anatomising Gilbert Grissom », 2007, p. 43.

⁴ DOLEŽEL, Lubomír, *Heterocosmica*, 1998, p. 159.

avec Mary-Alice en narratrice omnisciente¹ ayant été un personnage du monde fictionnel. Dans le corpus étudié ici, *How I Met Your Mother* se détache clairement à cause de son narrateur homodiégétique, ainsi que sa focalisation interne (c'est via le point de vue de Ted Mosby que l'on découvre l'histoire)². Puisque Futur Ted, en 2030, raconte une histoire à ses enfants, la série peut mettre en œuvre tous les mécanismes liés à un narrateur non-fiable : oublis (il ne se rappelle plus du nom de celle qu'il appelle alors « Blah Blah », S03E05) ; mélange d'événements, anachronies (Futur Ted ne sait plus quelle année il a été attaqué par une chèvre, ne cessant d'anticiper l'événement pour mieux le retarder ensuite) ; voire même paralipses durant lesquelles le narrateur omet une action que lui et le personnage ne peuvent ignorer³ (l'usage de marijuana déguisé en l'action de manger un sandwich)⁴. En revanche, le délayage narratif opéré par Futur Ted n'est que rarement mentionné par son audience (ses enfants) : sa fille, dans la première scène de *Where were we ?* (S02E01), demande à son père d'aller directement au dénouement puisqu'elle a l'impression que cela fait « un an » qu'il leur parle ; c'est exactement le temps de la diffusion initiale qui sépare le pilote de ce *season 2 premiere*. La fille émet ainsi un reproche à son père, que les interprètes du récit pourraient aussi formuler à l'égard de ce narrateur qui, à la fin de la série, s'avère avoir choisi un point huit ans en amont de la rencontre promise pour débiter son récit⁵.

La plupart des séries étudiées dans le cadre de ce travail proposent un autre dispositif pour brouiller les pistes et « gagner du temps » sur l'intrigue macroscopique : ce n'est pas l'instance narratrice, difficilement situable à l'écran⁶, qui s'avère non-fiable, mais le monde fictionnel lui-même, et notamment ses personnages. *Lost* est, là encore, la championne des postures nonchalantes, des adresses désinvoltes aux spectateur.ice.s, et de la réflexivité comme moyen de contrecarrer l'aplatissement de la courbe de la tension narrative par des manœuvres de pure provocation. La série possède l'avantage de compter parmi ses personnages un nombre considérable de criminel.le.s, arnaqueur.se.s et autres manipulateur.ice.s : ainsi, non seulement le récit effectue des ellipses et des paralipses, ménageant des incomplétudes stratégiques, mais les personnages eux-mêmes font partie de cette vaste entreprise de désinformation narrative, de « *deception* » en anglais dans le texte

¹ J'utilise ici les typologies rassemblées par Genette ; voir GENETTE, Gérard, *Discours du récit*, 1972, 1983 (2007), pp. 191-194. Beylot rappelle la difficulté de les exporter à l'audiovisuel, et les cas que je cite ici sont atypiques.

² Genette insiste avec justesse sur cette distinction entre « qui voit » (le Ted du présent) et « qui parle » (Futur Ted). Voir GENETTE, *op. cit.*, p. 190.

³ GENETTE, *op. cit.*, p. 201.

⁴ Pour une analyse détaillée du rôle de narrateur non-fiable de Futur Ted, voir FAVARD, Florent, « The Yellow umbrella syndrome: Pledging and delaying narrative closure in *How I Met Your Mother* », 2014, pp. 32-33.

⁵ La série comprend neuf saisons, mais si les huit premières racontent une année du monde fictionnel, la dernière se concentre sur quelques jours.

⁶ Je reviendrai sur le problème de l'instance narratrice en III.1.2.5.

(chez Doležel, lorsqu'il aborde les quêtes épistémiques¹). Ils correspondent généralement à la figure mythologique (et plus tard, jungienne) du *trickster*, ces dieux et déesses dont l'intelligence n'a d'égal que la malice et la surnoiserie, et qui se trouvent souvent à cheval entre le bien et le mal. Alec Charles identifie par exemple Sherlock, Docteur House et le Docteur (*Who*) à des figures similaires² ; Benjamin Linus, dans *Lost*, est aussi un *trickster*.

Incarné par Michael Emerson, le personnage d'« Henry Gale » est d'abord censé être un petit rôle³, mais l'acteur plaît à l'équipe, et devient peu à peu l'un des antagonistes/protagonistes majeurs de la série, un des personnages les plus difficiles à situer sur l'échelle de la moralité. « Henry Gale » est capturé par la naufragée Rousseau dans *One of Them* (S02E14), et prétend s'être écrasé sur l'île en ballon. Les personnages hésitent à lui faire confiance, et lui-même brouille les pistes. Après qu'il a donné à Ana-Lucia une carte menant à son ballon pour prouver ses dires, il en parle à Jack et Locke, dont il sait qu'ils ne sont pas au courant et n'auraient pas approuvé. La scène finale de cet épisode, intitulé (c'est ironique) *The Whole Truth* (S02E16), se termine ainsi sur ce monologue, alors que Locke offre un petit déjeuner à « Henry » :

BEN – Wow, you guys have some real trust issues, don't you? Guess it makes sense she didn't tell you. I mean, with the two of you fighting all the time. Of course, if I was one of them -- these people that you seem to think are your enemies -- what would I do? Well, there'd be no balloon, so I'd draw a map to a real secluded place, like a cave or some underbrush -- good place for a trap -- an ambush. And when your friends got there a bunch of my people would be waiting for them. Then they'd use them to trade for me. I guess it's a good thing I'm not one of them, huh? You guys got any milk^{xxxix}?

Cette scène est emblématique du comportement de Linus tout du long de la série : il cherche à diviser pour mieux régner, mêle la vérité au mensonge, et ses paroles ont souvent une portée proleptique (c'est un autre rescapé, Michael, qui sera finalement utilisé par les Autres pour faire libérer Ben Linus). Il est aussi facile de voir comment cette scène cristallise tout un champ des possibles qui a sans aucun doute poussé l'équipe à promouvoir Michael Emerson en membre du casting régulier dès le début de la saison 3, dans laquelle il se révèle

¹ *Heterocosmica*, 1998, p. 126 et suivantes.

² CHARLES, Alec, « Three characters in search of an archetype », 2013.

³ Emerson est crédité en tant que guest-star sur les épisodes de la saison 2 où il apparaît. Il dit lui-même ce que je résume plus haut : « *Originally it was not to have been an important part, it was supposed to be a guest turn. I was supposed to do three episodes and then go away, but something clicked - they liked the character, they liked me, they liked how it worked in the storytelling and here I am a series regular.* » Son passage de second-rôle à protagoniste de premier plan montre bien que *Lost* est aussi une affaire de savante improvisation : Emerson sera nommé quatre fois (dont une victoire) aux Emmy Awards, dans la catégorie « *outstanding supporting actor* », pour son rôle de Benjamin Linus, qui lui rapportera d'autres nominations et un Saturn Award. Pour l'interview de Emerson citée ici, voir THOMAS, Rachel, « An Interview with Michael Emerson », *About.com*, 2007.

être le leader des Autres. Benjamin Linus est un personnage dont on devine que sa position l'amène à connaître une grande partie des secrets de l'Île : il est le seul à interagir (soi-disant) avec l'entité supérieure qu'est Jacob (*The Man Behind the Curtain*, S03E20) et peut invoquer le Monstre (*The Shape of Things to Come*, S04E09). Pourtant, Linus est avare en réponses. Lorsque Jack exige de savoir pourquoi il a été capturé dans *The Glass Ballerina* (S03E02), Ben lui dit d'attendre :

JACK – Where are Kate and Sawyer?

BEN – They're fine; and they're close. That's all I'm able to tell you right now.

JACK – You can tell me anything you want.

BEN – Fair enough. It's all I want to tell you. I'm going to make this really simple, Jack. If you cooperate; we send you home.

JACK – Cooperate with what?

BEN – When the time is right, I'll tell you...

JACK – You tell me now.

BEN – Patience, Jack. Patience^{xi}.

Ben Linus est l'antithèse du méchant cliché révélant son plan une fois le protagoniste capturé. C'est un personnage dont le principal pouvoir est son économie des savoirs. Lorsque, dans *Confirmed Dead* (S04E02) Locke braque une arme sur lui, prêt à le tuer, il négocie sa vie avec des informations : les interprètes passent alors à deux doigts d'apprendre la nature du Monstre :

BEN – John, listen. I have information that you need. I have answers.

LOCKE – What is the Monster?

BEN – What?

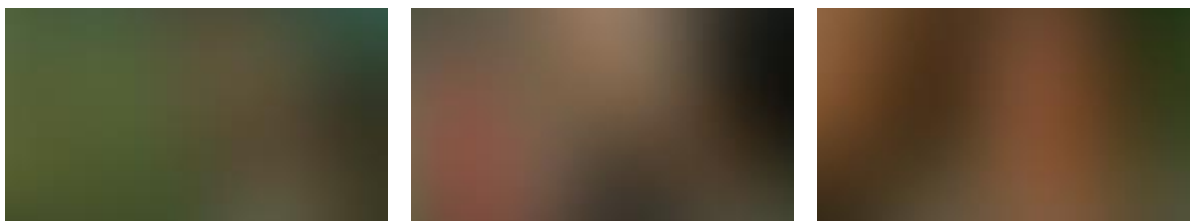
LOCKE – The black smoke, the Monster, what is it?

BEN – I don't know.

LOCKE – Then goodbye, Benjamin^{xli}.

Ben sauve alors sa vie en révélant l'identité des scientifiques débarqués du cargo dans le premier épisode de la saison 4. Mais son mensonge évident éclate lorsque le récit nous montre Ben s'enfuir dans une pièce secrète de sa maison pour invoquer le Monstre dans le S04E09. Si l'invocation elle-même n'est pas directement montrée (le procédé est dévoilé une saison plus tard, dans *Dead is Dead*, S05E12), le lien de cause à effet entre la disparition de Ben, son retour durant lequel il prévient les protagonistes d'un danger imminent, et l'arrivée du Monstre, semble évident pour les personnages et les interprètes dès le S04E09. Ainsi, sept épisodes plus tôt, non seulement Linus ment délibérément sous la menace d'une arme, mais

laisse filer une certaine condescendance face à ses interlocuteurs. La configuration de la mise en scène exacerbe la réflexivité de ce passage : Ben est filmé quasiment de face lorsqu'il s'exprime (avec Locke en amorce à la gauche du cadre) ; derrière Locke, face à Linus, se trouve une audience (Sawyer, et les rescapé.e.s qui ont accepté de suivre Locke).



C'est ce public intradiégétique que Ben manipule, prouvant sa valeur, et donc l'absurdité du geste de Locke sur le point de l'exécuter ; c'est aussi les spectateur.ice.s qu'il manipule, en affirmant, menacé de mort, qu'il ne sait pas ce qu'est le Monstre¹, alors qu'il s'agit de l'une des questions qui a généré le plus de débats et de théories parmi les fans. Certes, il est probable qu'il ne connaisse pas sa nature exacte, mais dès la saison précédente, il est établi que les Autres en savent suffisamment pour se défendre contre lui (l'usage de la barrière sonore entourant les baraquements des Autres, son efficacité contre le Monstre, est démontrée dans *Left Behind*, S03E15). *Lost* procède souvent ainsi : c'est le récit qui prouve les mensonges de Ben, semant le trouble sur ses dires, augmentant la confusion des interprètes, redoublée par celle des personnages.

La figure du *trickster* a connu un succès renouvelé dans les séries narrativement complexes faisant la promesse d'un dénouement. Steven Moffat, scénariste amateur de scénarios complexes aux multiples rebondissements, impose le Onzième Docteur comme un personnage *menteur* qui ne révèle ses secrets qu'au dernier moment. La règle « numéro 1 », « *The Doctor lies* », est énoncée dans *The Big Bang* (S05E13), *Let's Kill Hitler* (S06E08) et *The Wedding of River Song* (S06E13). C'est dans ce dernier épisode que le dénouement de la question majeure cosmographique **[[Silence will fall]]** est annoncé de façon proleptique. L'ordre du Silence craint que le Docteur ne se retrouve un jour sur Trenzalore, et qu'une question lui soit posée, à laquelle il ne peut mentir ; une question « cachée en pleine lumière » (« *hidden in plain sight* »), que Dorium énonce dans la scène finale : « *Doctor who ?* » L'identité même du menteur invétéré qu'est le Docteur devient le *nexus* de l'intrigue.

Red Reddington est un autre exemple de personnage non-fiable, qui pousse le vice jusqu'à refuser de répondre délibérément aux questions d'Elizabeth Keen dans *The Blacklist*. Keen cherche, entre autres, à percer le mystère de ses origines depuis le début de la série.

¹ Notée [*Qu'est-ce que le Monstre?*] dans les diagrammes en Annexe 2.

Dans *Leonard Caul* (S02E19), elle pénètre dans l'appartement de Reddington et y trouve une photo d'elle enfant, accompagnée d'une mère qu'elle n'a jamais connue. Pendant les trois épisodes qui suivent, elle ne va pas cesser de demander son identité à Reddington : celui-ci ne lui fait même pas l'honneur de lui répondre non, changeant de sujet de façon nonchalante, ce qui ne surprendra pas les interprètes, puisqu'il cache depuis le début le lien qui l'unit à Keen. Il faut attendre le *season 2 finale*, *Tom Connolly* (S02E22), pour que Keen, qui abat le conspirateur Tom Connolly, se rappelle elle-même de ce qui s'est passé la nuit où elle a perdu ses parents. La série évite ainsi de révéler la vérité via un monologue didactique de Reddington, pour faire de ce dévoilement de la vérité un moment personnel du développement du personnage de Keen, et de sa relation avec la figure paternelle qu'est Reddington. Chaque refus de coopérer de ce dernier ne donne que plus d'impact à cette révélation finale.



On notera que là encore, le personnage manipulateur est porté par un acteur capable de jouer ce rôle : James Spader incarne en effet un Reddington malicieux, qui rit d'un rien quand il ne hausse pas un sourcil pour marquer son profond désintérêt dans les situations les plus dangereuses. Les personnages de série ne sont pas des êtres de lettres et de mots, ils se nourrissent de la *persona* d'un.e acteur.ice et de son jeu, qui évolue et imprime sa marque au fil des années. Dans *Lost*, Juliet est difficile à cerner, et Elizabeth Mitchell manie son demi-sourire illisible à chaque mensonge perpétré – comme lorsqu'elle annonce à Sawyer que la piste construite sur l'île de l'Hydre (question mineure qui aura son importance en saison 5) est destinée « aux petits hommes verts » (*Through the Looking Glass*, S03E22&23). Juliet est définitivement établie comme un personnage trouble lorsqu'elle manipule Jack dans *The Cost of Living* (S03E05). Puisque la cellule de Jack est surveillée (par Ben), elle prétend lui montrer le film *To Kill a Mockingbird* (Mulligan, 1962) pour le distraire – s'attendant au refus de Jack, elle dit couper le son. Tandis qu'elle cherche à le convaincre que Ben est une personne formidable qui doit être opérée de sa tumeur, elle est présente à l'écran, faisant défiler des panneaux indiquant à Jack qu'il doit tuer Ben lors de l'opération et faire croire à un accident, assurant qu'elle le couvrira. Toute la scène tourne autour des sous-entendus

manifestés dans la vidéo, et du double-jeu sémantique de Juliet. Notamment, au début de la vidéo :

JULIET – Ben. He's a great man.

JULIET (ÉCRAN) – Ben is a liar

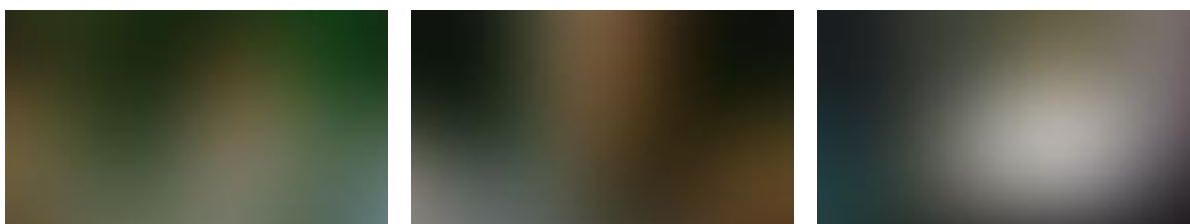
JULIET – I know you find that hard to believe but... he is.

JULIET (ÉCRAN) – And he is very dangerous

JULIET – You probably feel like you don't have a choice. But you do, Jack. Free will is all we've really got, right?

JULIET (ÉCRAN) – Some of us want a change / But it has to look like an accident^{xlii}

On retrouve ainsi l'ambivalence grand homme/menteur, la liaison (intraduisible en français) entre la fin de la phrase « *he is* » et le panneau qui reprend « *And he is very dangerous* », et la mention du choix, du libre arbitre, là où le panneau donne un autre sens à ses dires, évoquant la volonté de changement des Autres.



L'amorce de l'épaule de Jack vu de dos – mécanisme typique du champ-contre-champ – et l'échelle de Juliet dans le plan qu'elle a elle-même filmé, achève de troubler la mise en scène du dialogue entre Jack/Juliet et Jack/Juliet(écran) au début de la vidéo. Ainsi non seulement, dès ses premières apparitions, Juliet se présente-elle comme une manipulatrice bien décidée à quitter l'Île pour rejoindre sa sœur, mais elle se présente à Jack comme l'antagoniste d'un autre manipulateur, expert celui-ci, Benjamin Linus. Jack est alors placé face à un choix impossible : soit c'est elle qui le manipule, soit elle met en scène une énième manipulation de Linus : est-elle une alliée ou une ennemie ? La saison 3 va faire durer la question jusque dans les derniers épisodes¹, où Juliet prouvera définitivement aux rescapé.e.s qu'elle est de leur côté.

James Callis incarne dans *Battlestar Galactica* un Baltar dont les interprètes connaissent tous les secrets, et le jeu de l'acteur appuie sur cette économie des savoirs : la tension

¹ Lorsque Juliet fait encore partie des Autres, je ne relève pas la question en ce qu'elle n'est pas problématisée de façon individuelle, rejoignant plutôt la matrice sérielle de *Lost*, et notamment sa réflexion constante sur les figures de manipulateur.ice.s. Je la relève à partir du moment où Juliet, qui affirme avoir été abandonnée par les Autres, rejoint les rescapé.e.s, pour les espionner pour le compte de Ben, avant de changer de camp (S03E15>S03E23).

narrative qui entoure son personnage découle du comportement duel de Baltar, alternant entre phases d'excitation fébrile, de panique totale, et d'assurance inégalée, lorsque la Numéro Six qu'il est le seul à voir lui dicte ses paroles. Baltar est un personnage de *trickster* à l'opposé de Benjamin Linus : les interprètes savent ce qu'il sait, et peuvent s'identifier à lui lorsqu'il doit se dépêtrer d'une énième situation dangereuse par la parole, là où l'identification à Ben Linus est initialement rendue plus complexe par le caractère proprement illisible du personnage.

Au-delà de l'esthétique opérationnelle, de la grande réflexivité mise en place par *Lost*, les menteur.se.s ont cela d'utile que ces personnages offrent aux scénaristes le moyen parfait pour délayer certaines questions majeures tout en les rappelant à la mémoire des spectateur.ice.s, et en donnant l'impression d'une certaine unité. En usant de ces personnages, la série garde « au chaud » certaines questions¹ (dans la critique anglophone, on parle parfois du *back burner*, du petit feu de la gazinière), les employant de façon furtive plutôt qu'effective, tout en faisant bouillir d'impatience les interprètes – la « température » de la question restant suffisamment haute pour espérer une réponse rapide. Mais je m'arrêterai ici en ce qui concerne les manipulateur.ice.s, puisqu'au-delà de leur capacité à faire gagner du temps à l'intrigue, ces personnages font partie d'une mécanique ludique qui sera explorée en section III.1.2.5.

II.2.2.2. Immanence, imminence, entropie

Les séries faisant la promesse d'un dénouement possèdent une structure téléologique, en ce que, même écrites de façon progressive, improvisée, leur intrigue macroscopique est conditionnée par ce dénouement possible, de même que le cycle romanesque pointe vers son achèvement possible.

Frank Kermode s'est particulièrement intéressé à la fin dans les récits, mais aussi dans l'imaginaire collectif, et a notamment influencé Paul Ricœur sur l'idée d'une dualité entre « imminence » et « immanence » de la fin. Kermode explique comment la fin structure la pensée du temps, du monde, de l'individu ; comment la fin est d'abord associée à une perception linéaire du temps². Il articule une idée intéressante en se basant sur les études menées sur les sectes apocalyptiques par Leon Festinger : lorsque la date fixée pour la fin du monde est infirmée, les membres n'en sont pas pour autant découragé.e.s, et se lancent dans un nouveau calcul, trouvent une nouvelle date. Point n'est besoin d'une fin *imminente*, lorsque l'on peut vivre la fin comme *immanente*, comme faisant partie de la vie. Kermode

¹ De même, Jean-Pierre Esquenazi parle de garder des histoires « au feu » dans une logique de « dispersion narrative ». ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Les Séries télévisées*, 2010, p. 27.

² KERMODE, Frank, *The Sense of an ending*, 1967 (2000), pp. 4 et suivantes.

explique que la péripétie (le rebondissement, le moment de tension, ...) a un rôle ironique : elle pointe du doigt la fin tout en l'infirmant, jusqu'à la prochaine. Bien sûr, l'apocalypse du récit (son dénouement, mais aussi, étymologiquement, le moment de *révélation*) doit finalement intervenir, mais pas avant que la survenue de la fin n'ait été rejouée plusieurs fois¹ – parfois des dizaines, des centaines de fois dans les formes longues que sont les séries télévisées. On notera que je m'éloigne du sens initial de *péripétia*, qui doit amener le dénouement et se retrouve « indéfiniment distendue² » – la *Crise* au sens de Ricœur – pour me rapprocher du sens commun, contemporain de péripétie, que le *Larousse* voit comme un changement soudain, un incident, voire un accident secondaire qui n'a que peu d'impact sur le déroulement de l'action ; un sens qu'on trouve aussi, déjà, chez Tomachevski³. Lorsqu'une série promet un dénouement sans avoir de cadre temporel pour son récit, elle doit retarder ce dénouement le plus possible, d'autant plus si des audiences satisfaisantes poussent la chaîne à la renouveler. Pourtant, nous l'avons vu, les séries du corpus tirent leur unité narrative du fait qu'elles ne cessent d'anticiper sur leur dénouement. Si la fin ne peut être imminente, elle doit devenir immanente, et le rester le plus longtemps possible... au risque de ne jamais advenir.

Les attaques récurrentes des Cylons dans *Battlestar Galactica* fonctionnent comme des péripéties : elles pointent du doigt un dénouement possible (l'annihilation de la Flotte des Colons), mais ce dénouement n'est jamais actualisé. Chaque bataille spatiale rejoue une potentielle fin du récit au sein d'une situation hypercodée : les interprètes s'attendent, bien évidemment, à ce que les Colons s'en sortent. Si, au milieu de la saison 2, l'intégralité des humains – auxquels les interprètes s'identifient – avaient été oblitérés par les Cylons, il n'y aurait, littéralement, plus d'histoire à raconter.

Pourtant, la série insiste sur la gravité de la moindre escarmouche, et déploie au fil des épisodes une *esthétique de l'entropie*, en phase avec la notion de « science-fiction naturaliste » développée par son créateur Ronald D. Moore. Moore a en effet construit le projet *Battlestar Galactica* en réaction aux séries de science-fiction à dominante épisodique sur lesquels il a travaillé – pour ne pas la nommer, la franchise *Star Trek*. Ayant officié sur *The Next Generation* (Syndication⁴, 1987-1994), *Deep Space Nine* (Syndication, 1993-1999) et *Voyager* (UPN, 1995-2001), Moore en dénonce les « clichés » dans « Battlestar Galactica:

¹ *Ibid.*, chapitre I.

² RICŒUR, Paul, *Temps et récit II*, 1984, p. 47.

³ Voir la relecture de l'article « Thématique » que donne Baroni dans BARONI, Raphaël, « Réticence de l'intrigue », 2010.

⁴ Lorsque « syndication » est précisé comme chaîne de première diffusion, cela signifie que la série a été diffusée directement en syndication (typiquement vendue par le studio à des chaînes locales, les *affiliates*) sans passer par un *network*. C'est peu courant pour les séries de fiction, les séries des genres de l'imaginaire comptant parmi les plus concernées : on trouve en *first-run syndication* des œuvres comme *Andromeda* (de 2000 à 2004, passée sur Sci-Fi pour sa dernière saison), *ReGenesis* (2007-2009) ou encore *Xena, Warrior Princess* (1995-2001).

Naturalistic Science Fiction or Taking the Opera out of Space Opera », qui est autant un court essai qu'une note d'intention à destination des studios et des fans¹.

Nous allons esquiver les histoires classiques à base d'univers parallèles, de voyage dans le temps, de contrôle télépathique, de jumeau maléfique, de pouvoirs divins et tous les autres clichés du genre. Notre série est d'abord un *drama* [en version originale, Moore désigne à la fois le drame comme genre, et le *drama* comme format (de 42-44 min)]. Elle se centre sur les personnages. Des gens réels auxquels les spectateurs peuvent s'identifier, dans lesquels ils peuvent s'investir. Ce n'est pas une série à propos de la technologie ou de cultures extraterrestres étranges. C'est une série à propos de nous. C'est une allégorie de notre propre société et elle devrait être immédiatement reconnaissable pour chaque spectateur².

Insistant sur la veine documentaire et réaliste de sa série, Moore rature le voyage dans le temps comme solution possible au conflit. Le monde fictionnel restreint de *Battlestar Galactica*, la Flotte des Colons, se comporte d'abord comme un système fermé qui n'est pas remis à zéro à chaque épisode – que l'on pense par exemple aux dégâts subis par les vaisseaux dans les *Star Trek*, réparés comme par magie à l'épisode suivant.

La Flotte des Colons est soumise à l'entropie, c'est-à-dire, grossièrement, à l'augmentation progressive du désordre à mesure que le temps passe. De même qu'un mur s'écroule au fil des décennies, gagnant en désordre, en complexité d'un point de vue informationnel, mais ne remplissant plus sa fonction, la série insiste sur l'idée que les survivant.e.s brûlent la chandelle par les deux bouts et ne tiendront pas indéfiniment. Les Colons n'ont aucune chance de trouver du renfort, et l'arrivée du *Pegasus* (S02E10), un autre vaisseau de guerre, est codée comme un événement de nature exceptionnelle. Il sera d'ailleurs détruit par les Cylons lors de l'évacuation de New Caprica durant la saison 3. Dès *Water* (S01E02), Tigh explique que la galaxie (dans une optique dont le « naturalisme » reste encore à prouver scientifiquement) est un endroit « désolé et stérile », au sein d'un épisode que les Colons passent à scanner en vain des systèmes stellaires à la recherche d'eau. Le *Galactica* et quelques autres vaisseaux remarquables au sein de la Flotte (le Colonial One présidentiel, le *Zephyr* doté d'un anneau) portent de façon durable, voire permanente, les marques des combats : ainsi le *Galactica* arbore les impacts des missiles cylons, tandis que le *Zephyr*,

¹ Disponible sur le wiki de la série à l'adresse http://en.battlestarwiki.org/wiki/Naturalistic_science_fiction [accédée le 30 août 2015], il est aussi cité dans le livret qui accompagne l'intégrale Blu-Ray.

² *Ibid.*

endommagé dans le S04E01, est en réparation dans les plans d'ensemble de la Flotte durant la saison 4¹.

De nombreuses séries mettent en scène un *monde fictionnel homéostatique*^{2*} qui conserve un état d'équilibre malgré la menace d'un déséquilibre majeur, lequel peut, au moins partiellement, intervenir durant les *season finales*, ou les *mid-season finales*, fournissant un *cliffhanger* qui sera ensuite résolu, et l'équilibre retrouvé – jusqu'au prochain *cliffhanger*. *Battlestar Galactica* est plutôt de ces séries qui mettent en scène, sur le long terme, un *monde fictionnel déséquilibré**, au sein duquel la situation devient de plus en plus sombre, et/ou les enjeux de plus en plus importants. *Lost*, *Fringe* et *Babylon 5* sont aussi de celles-là, mais si les deux premières s'apparentent plutôt à une descente dans le terrier du lapin blanc d'*Alice au Pays des Merveilles*, *Babylon 5* partage avec *Battlestar Galactica* l'idée d'un monde qui s'approche peu à peu d'un point de non-retour cataclysmique : *Babylon 5*, via l'escalade du conflit contre les Ombres ; *Battlestar*, via l'entropie qui afflige la Flotte.

C'est surtout le décompte des survivant.e.s qui caractérise la série de Ronald D. Moore. D'un part, parce qu'il est systématiquement rappelé dans le générique de début (après les premières scènes du *teaser*) dès le premier épisode de la saison 2. D'autre part, parce qu'il est souvent précisé intradiégétiquement. La survie de l'humanité est une question de chiffres dès la minisérie pilote, durant laquelle la présidente Roslin doit abandonner des civil.e.s dans des vaisseaux qui ne sont pas conçus pour des bonds supraluminiques, lorsque les Cylons les retrouvent :

DORAL – Madam President, there are still thousands of people on the sublight ships, we can't just leave them.

PILOTE – I agree. We should use every second to get as many people off the sublights as we can. We can wait to jump until we pick up a Cylon strike force -

APOLLO – We're easy targets. They're gonna jump right in the middle of our ships with a handful of nukes and wipe us out before we have a chance to react.

DORAL – You can't just leave them all behind, you'll be sacrificing thousands of people.

APOLLO – But we'll be saving tens of thousands. I'm sorry to make it a numbers game, but we're talking about the survival of our race, here, and we don't have the luxury of taking risks and hoping for the best. Because if we lose, we lose everything^{xliiii} [...].

¹ La page du wiki de la série dédiée au Zephyr indique d'ailleurs que c'est le seul vaisseau dont les réparations à grande échelle peuvent être suivies dans les plans extérieurs au fil des épisodes. Le Galactica, plus résistant, continue son chemin la coque cabossée. Voir <http://en.battlestarwiki.org/wiki/Zephyr> [accédée le 31 mai 2015].

² J'emprunte « homéostatique » à Pierre Beylot, qui explique que « [le récit] repose sur une combinaison d'ordre et de désordre, mais réinstaura toujours une situation d'équilibre, même si subsiste de manière très concertée, dans certains récits, une part d'incertitude et d'inachèvement ». BEYLOT, Pierre, *Le Récit audiovisuel*, 2005, p. 11.

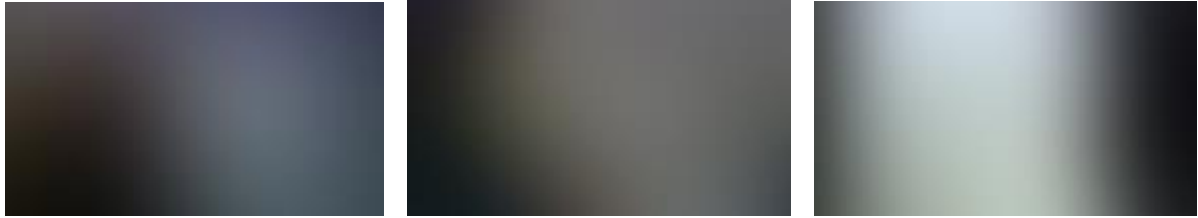
L'épisode pilote insiste sur la gravité de la situation : les Colons n'ont pas le droit à l'erreur pour échapper au génocide perpétré par les Cylons. Roslin avance le chiffre de 50.000 survivant.e.s lorsqu'elle tente de convaincre Adama de fuir, et préconise que les Colons « commencent à faire des enfants ».

33 (S01E01) comporte la première occurrence du tableau de Roslin, qui sert au décompte des survivant.e.s. Une surestimation de 300 personnes oblige la présidente à effacer 50.298 puis réécrire 49.998, dans une longue série de plans rythmés uniquement par le mutisme solennel des personnages et la musique du compositeur Bear McCreary. Au fil de la série, les scènes à bord du Colonial One sont souvent l'occasion de réitérer cette action avec une mise à jour du décompte et des plans sur le visage solennel de Roslin, ou même de laisser le tableau visible dans un plan général. Durant l'ouverture du procès contre Baltar, dans *Crossroads, Part 1* (S03E19), l'avocate de la partie civile utilise aussi un tableau pour visualiser les pertes civiles durant l'occupation de New Caprica, donnant à la méthode de Roslin quelque chose qui tient du rituel, de l'acte sacré :

CASSIDY – How do we measure loss? [...] When the scale of it becomes... too hard to absorb any other way, we use numbers. How many killed. How many maimed. How many missing. And when those numbers become too vast to comprehend, as they did two years ago, we had to turn it around. We began to count the living. Those of us who survived to continue the saga of the human race. [Elle écrit] 44,035. The sum total of survivors from the Twelve Colonies who settled on New Caprica with President Gaius Baltar as their leader and protector. [Elle écrit] 38,838. Our number the day after we escaped. And the missing number, the one that no one wants to face. [Elle écrit] 5197. 5197 of us killed, left behind, or simply disappeared. 5,197 of all that remains of the human race. Lost^{xliv}.

Elle décompte ici les civil.e.s, pas les militaires. Après la fuite de New Caprica, lorsque le générique tient à nouveau les comptes de la Flotte réunie, le décompte total passe à 41.435 – et ce en comptant l'ajout de près de 2000 personnes à bord du Pegasus en saison 2. La saison 4 passe en dessous de la barre critique des 40.000, pour se stabiliser aux alentours de 38.000 à la fin de la série. Sur la page éponyme du wiki dédié à la série, un graphique illustre le déclin de la population des Colons¹.

¹ http://en.battlestarwiki.org/wiki/Survivor_count [accédée le 31 mai 2015].



Tant qu'à adopter une approche interne, extrapolons : à ce rythme, la série aurait-elle pu continuer longtemps ? Au doigt mouillé, une douzaine de saisons ; cependant, dans *The Captain's Hand* (S02E17), Baltar annonce à la présidente Roslin que si les Colons continuent sur cette dangereuse pente, ils ne seront plus assez nombreux pour fonder une nouvelle civilisation et s'éteindront dans 18 ans. L'information n'est pas anodine, puisque c'est sur la nécessité de trouver un refuge pour contrer ce destin funeste que Baltar va, dès la fin de ce même épisode, appuyer sa candidature à la présidence, qui précipite l'établissement sur New Caprica. Plus largement, alors que la fin de l'humanité ne semble pas *imminente*, Baltar lui confie une certaine *immanence*, en insistant sur le fait qu'ils sont déjà « dans le rouge » en ce qui concerne la viabilité de la population sur le long terme.

Dans cette même optique naturaliste, la perte des survivant.e.s n'est pas une simple histoire de chiffres, mais marque durablement et profondément les personnages : Apollo est poursuivi par sa conscience après avoir été obligé d'abattre le Olympic Carrier, infiltré par des Cylons dans 33 (S01E01) ; nombre de pilotes tué.e.s ont un nom, et sont cité.e.s dans *Scar* (S02E15) lorsque les protagonistes lèvent leur verre en leur mémoire ; l'occupation de New Caprica, en plus de faire descendre le décompte de façon dramatique, laisse des cicatrices durables durant toute la saison 3, poussant les protagonistes à envisager sérieusement le génocide des Cylons, et ruinant des personnages déjà troublés comme Tigh et Starbuck. La mort est omniprésente dans *Battlestar Galactica*, et si elle n'est pas figurée à l'écran, alors elle occupe les pensées et motive les actions des personnages, ce qui donne à la série une ambiance oppressante, pétrie d'une contemplation parfois morbide, qui fait sa particularité. Les personnages perdent peu à peu leur formalisme, leur flegme, leurs espoirs ; une situation qui culmine dans la saison 4.5, comme je le montrerai dans le chapitre II.3.

Battlestar Galactica marque ainsi « l'intervention fatale du temps¹ » propre au cycle littéraire : le temps de l'histoire, via les bonds temporels effectués durant l'établissement sur New Caprica, et la progressive contraction temporelle des saisons, rattrape et se synchronise avec le temps de la diffusion. La saison 1 couvre une cinquantaine de jours ; la saison 2, près de 230, avec un bond temporel final de près de 500 jours². Contrairement à *Lost* et *Babylon 5*

¹ BESSON, Anne, *D'Asimov à Tolkien*, 2004, pp. 54-56.

² [http://en.battlestarwiki.org/wiki/Timeline_\(RDM\)](http://en.battlestarwiki.org/wiki/Timeline_(RDM)) [accédée au 31 mai 2015].

qui possèdent des calendriers relativement fiables, *Battlestar Galactica* possède des incohérences temporelles durant sa saison 2¹, et décompter le temps durant les saisons 3 et 4 devient complexe puisque les personnages font de moins en moins référence au temps passé depuis des événements connus. Ainsi, non seulement le temps se contracte, mais il devient vague, et les deux dernières saisons s'étendent sur des centaines de jours tout en donnant l'impression que le temps s'est finalement arrêté, qu'il a perdu de son sens. La série, comme beaucoup de ses consœurs narrativement complexes, joue avec le temps, d'une façon qui s'est « enrichi[e] [ces dernières décennies] en multipliant les possibilités d'organisation du temps² ». Non seulement le temps long de la diffusion initiale est pris en compte, mais le temps devient lui-même l'un des thèmes de la série.

De même, la quête de la Terre est, en l'essence, déjà écrite, puisqu'un texte sacré, le Livre de la Pythie, prophétise l'exode des Douze Colonies vers la Terre. Je l'ai cité plus haut, le commandant Adama invoque dès les dernières scènes de la minisérie pilote la Pythie et la légende de la Terre. Les Colons ont déjà vécu leur fin du monde, leur Apocalypse ; Adama leur promet un nouvel Eden, un retour à un nouvel Âge d'or. Mais Roslin comprend immédiatement que Adama ment pour maintenir l'espoir au sein des survivant.e.s.

Pourtant elle se retrouve elle-même propulsée figure sacrée lorsque la prêtresse Elosha suggère, dans *The Hand of God* (S01E10), qu'elle serait le « leader mourant » du Livre de la Pythie, qui mènera les Colons jusqu'à la Terre mais n'y posera jamais le pied. L'arc narratif intermédiaire de son cancer, noté ((*Laura Roslin, Dying Leader*)), est ainsi lié à la quête de la Terre, en même temps qu'il conserve sa propre indépendance : il est à la fois cosmographique et biographique. Les interprètes sont en droit de supposer que la conclusion de cet arc sera synchrone à celle de l'arc **[[Trouver la Terre]]**, mais l'impact de ce dénouement concernera avant tout ce personnage majeur.

L'état général de Roslin s'aggrave, surtout lorsqu'elle est privée de son traitement dans *Fragged* (S02E03), et la saison 2 joue sur l'imminence de la mort de la présidente, jusqu'à ce qu'elle soit sauvée par un *deus ex machina* dans *Epiphanies* (S02E13) : sauvée, plus exactement, par une transfusion de l'enfant hybride humain/cylon de Athena et Helo, ce qui constitue l'une des nombreuses ironies dramatiques de la série. Sans cancer, il est évident que Roslin fait mentir la prophétie de la Pythie, et l'établissement sur New Caprica, en fin de saison 2, en est un effet secondaire : la quête de la Terre est temporairement abandonnée par les Colons. De même, une fois que la Flotte laisse le fiasco de New Caprica derrière elle, c'est sur le Livre de la Pythie qu'elle se repose instantanément : *Torn* (S03E06) comporte l'une des scènes d'exégèse religieuse qui parsèment la série, durant lesquelles les protagonistes

¹ http://en.battlestarwiki.org/wiki/Season_two_timeline_discontinuity [accédée au 31 mai 2015].

² ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Les Séries télévisées*, 2010, pp. 117 et suivantes.

interprètent les métaphores du texte pour les appliquer à leurs relevés astrométriques. Mais cette promesse de dénouement sans cesse martelée ne peut fonctionner sans son corollaire : ainsi Roslin révèle, dans *Crossroads, Part 1* (S03E19) que son cancer est de retour. Le dénouement promis reprend peu à peu des accents imminents.

Cette longue pause dans la quête de la Terre, cette dilatation de la chaîne d'actions complexes qu'est le voyage vers la planète bleue, évoque « l'effet accordéon » au sens de Donald Davidson, que Baroni résume ainsi :

On peut étirer la description d'une action de manière considérable, en s'attardant par exemple à mentionner l'ensemble des gestes nécessaires à son accomplissement, ou alors en envisageant ses conséquences à partir de différents points de vue¹.

D'une façon intéressante, **[[La guerre contre les Cylons]]** est un conflit au sens premier du terme, mais aussi au sens narratologique (un antagonisme duquel on attend une issue, victoire, paix ou annihilation unilatérale). **[[Trouver la Terre]]** évoque plutôt, je le mentionnai en I.3.2.2, un « plan-acte », cette notion issue de l'intelligence artificielle que se réapproprie Bertrand Gervais : les actions planifiées des personnages définissent une séquence d'actions enchâssées, des étapes pour arriver au but désiré ; cette séquence n'est pas verrouillée et peut évoluer². Or les étapes de la quête de la Terre sont déjà écrites, dans le Livre de la Pythie, mais les personnages se gardent bien de le lire en entier dès le début ; pourtant, rétrospectivement, la fin de la série laisse entendre que chaque étape était *nécessaire* (et non seulement *contingente*) pour mener les survivant.e.s jusqu'à la Terre.

Lost joue aussi des péripéties qui précèdent l'Apocalypse du récit, cette fois au sens de révélation, puisque de nombreux rebondissements préfigurent, en « miniature », le dénouement. En cela, chaque réponse à la question progressive qu'est **[[Qu'est-ce que l'Île ?]]** apparaît comme une étape supplémentaire qui rapproche les spectateur.ice.s de la vérité, mais là encore la série prend un malin plaisir à miner cette impression de progression en changeant sans cesse de cadre d'interprétation générique : doit-on lire *Lost* comme une série réaliste ? Fantastique ? De science-fiction ? De *fantasy* ? L'imminence de la réponse est ainsi remplacée par l'immanence de l'acte de répondre par demi-vérités, sous-entendus et mensonges.

Toutefois, cette idée d'imminence qui devient immanence est envisagée par Kermodé dans le cadre d'un temps linéaire, voire cyclique – c'est ainsi que les Colons et les Cylons

¹ Baroni cite l'ouvrage *Actions et événements* (Paris, PUF, 1993). Voir BARONI, Raphaël, *La Tension narrative*, 2007, p. 173.

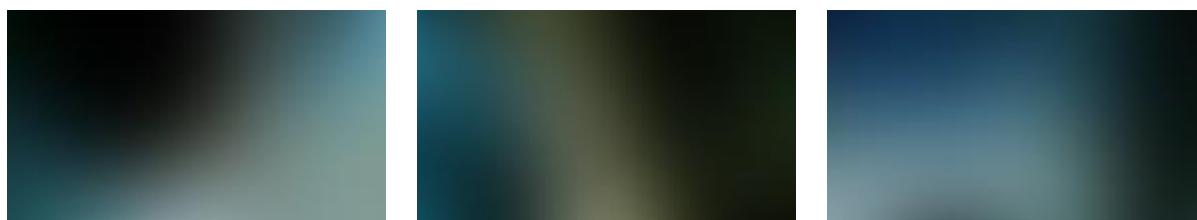
² Voir GERVAIS, Bertrand, *Récits et actions : pour une théorie de la lecture*, Longueuil, Le préambule, 1990, cité dans BARONI, *op. cit.*, pp. 207-209.

envisagent la course du monde, convaincus qu'ils rejouent une histoire racontée à l'identique à travers les millénaires. *Lost*, dont l'histoire et le récit sont non linéaires, complique encore la marche inexorable du temps au cours du milieu sans fin. Si dans beaucoup de séries, l'imminence de la fin devient immanente, les séries non linéaires jouent avec l'idée que l'imminence elle-même devient immanente : le dénouement est *déjà* arrivé, le récit ne l'a simplement pas encore révélé.

II.2.2.3. Le point de bascule du *sōzu* et le « mouvement »

Afin de conclure ce chapitre sur le milieu sans fin, j'aimerais à présent définir, au-delà de l'élan narratif, une notion à même de saisir l'organisation du développement d'une intrigue macroscopique.

Il y a dans la scène du combat final de *Kill Bill, Vol. I* (Tarantino, 2003) un objet qui m'a toujours fasciné, par la façon dont il structure la mise en scène. Lorsque la Mariée affronte O-Ren Ishii, et parvient à la toucher du bout de son sabre, leur combat connaît une pause contemplative et silencieuse, alors que la bande sonore musicale s'est tue. Un plan général sur le jardin japonais recouvert de neige montre les deux personnages loin dans le champ, derrière la silhouette d'une fontaine agrémentée d'un dispositif à bascule fait en bambou, qui se renverse régulièrement à mesure qu'il est rempli d'eau et vient frapper un réservoir avec un bruit doux, creux. Il occupe l'espace sonore et marque ensuite les différentes étapes de cette pause du combat : elles reprennent leur souffle, son du bambou, O-Ren présente ses excuses, son du bambou, la Mariée les accepte, son du bambou avec plan large montrant le dispositif, silence, son du bambou, proposition de reprise du combat, reprise du combat loin dans le champ tandis qu'un plan général montre le dispositif frappant le réservoir, imperturbable.



Ayant d'abord identifié cet objet comme une clepsydre, un moyen de marquer le temps, je n'ai compris que plus tard qu'il s'agissait d'un *sōzu*, destiné à effrayer les animaux qui pourraient venir dévorer les plantes du jardin – un épouvantail sonore. C'est cette image du

sōzu, de son tube en bambou dans lequel s'écoule un filet d'eau jusqu'à ce qu'il bascule, que j'aimerais utiliser pour qualifier l'évolution de l'*élan narratif*.

Ce n'est pas tant la répétition du mouvement de basculement, que le *basculement* lui-même qui m'intéresse en premier lieu. J'ai déjà utilisée le terme « pivot » pour désigner, notamment, *Through the Looking Glass* (S03E22&23), l'épisode de *Lost* qui passe des flashbacks aux flashforwards, et révèle que certains personnages ont quitté l'Île et souhaitent y retourner, transformant la robinsonnade en un récit de retour vers l'Île. C'est aussi l'épisode qui conclut le milieu infini de *Lost*, puisque sa date de fin est alors négociée trois ans à l'avance : la série entre, dès sa saison 4, dans son « milieu non-infini » (« *noninfinite middle*¹ »). C'est ce moment que décrit parfaitement Pacôme Thiellement dans son ouvrage sur la série ; s'il propose une interprétation mystique de *Lost*, il n'en isole pas moins l'amorce d'un mouvement contraire d'un côté et de l'autre du point de bascule de la série :

Il y a deux *Lost*. [...] Les trois premières saisons suivent une première phase de déploiement du récit. C'est un cycle accumulateur, qui multiplie les allusions cryptographiques et les signes renvoyant aux légendes urbaines, aux mythes populaires. Ce cycle gonfle les potentialités inscrites dans le récit de tout ce que peuvent imaginer les fans ; et ces derniers en deviennent, *de facto*, co-créateurs. [...] Et puis, de la quatrième à la sixième saisons, le spectateur expérimente une tout autre phase. C'est un cycle qui ferme, un à un, tous ces petits compartiments, et les rend indissociables d'une acceptation inconditionnelle des principes spirituels les plus rigoureux².

Le point de bascule, c'est ce moment où l'accumulation cède la place à un tourbillon. Lorsque Gustav Freytag dessine sa fameuse pyramide, il isole les cinq actes de la structure dramatique classique, celle-là même qu'a suivie Straczynski pour *Babylon 5* : *exposition*, *rising action*, *climax*, *falling action* et enfin *denouement*³.

¹ MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 321.

² THIELLEMENT, Pacôme, *Les Mêmes yeux que Lost*, 2011, pp. 54-55.

³ Dans la langue de Freytag : *Einleitung, Steigerung, Höhepunkt, Fall oder Umkehr, Katastrophe*. Voir par exemple FREYTAG, Gustav, *Die Technik des Dramas*, publié en 1863, réédité en 2003 (Berlin, Autorenhaus Verlag).

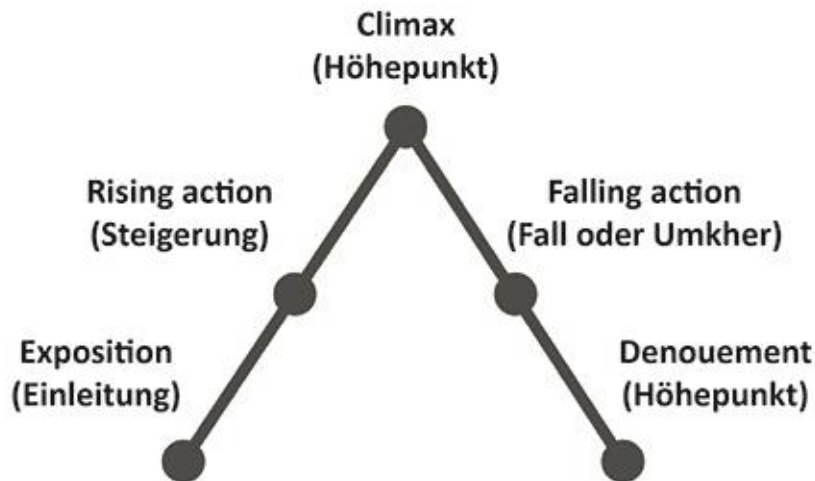


Figure 3

Straczynski nomme le *climax* « *complication* », puisqu'aujourd'hui le climax, plus haut moment de tension narrative, est souvent assimilé au dernier tiers d'un récit plutôt qu'à son milieu, là où Freytag explique que le *climax* est un « pic » qui se manifeste dans une scène importante¹, un coup de théâtre qui fait basculer le récit. En un sens, la saison médiane de *Babylon 5* est un lent basculement, une *complication* comme l'entend Straczynski, et son point de bascule est sans aucun doute le triptyque S03E08&09&10, dans lequel la station fait sécession d'avec la Terre, Delenn brise le Conseil Gris, et Londo Mollari reçoit une prophétie indiquant qu'il est encore temps pour lui de changer son funeste destin. On retrouve la même étape centrale, pivot, dans beaucoup de cycles littéraires des genres de l'imaginaire : il y a un *Harry Potter* avant la résurrection de Voldemort, et un *Harry Potter* après le retour du mage noir (*basculement intradiégétique**) ; il y a une *Tour Sombre* avant l'accident de l'écrivain Stephen King², et une *Tour Sombre* après, plus feuilletonnante, à la fréquence de publication plus élevée, au style moins contemplatif, centré sur les péripéties (*basculement extradiégétique**). Dans *Battlestar Galactica*, il y a un avant et un après New-Caprica, marqué notamment par les deux ellipses en fin de saison 2 et à l'aube de la saison 3, qui reconfigurent le récit. Les personnages y perdent le peu d'innocence qui leur restait, sont irrémédiablement marqués, et les Cylons, qui ont abandonné les Douze Colonies, cherchent à présent la Terre. La série n'est alors plus une course poursuite entre la Flotte des Colons et les Cylons, mais une course vers un même objectif, la Terre. *Lost* propose, dans *Through the Looking Glass*, un *basculement intradiégétique* (l'histoire devient plus complexe) et un

¹ FREYTAG, *op. cit.*, notamment le chapitre « Fünf Teile und drei Stellen des Dramas ».

² Durant lequel il frôle la mort en 1999. Il est de notoriété publique que, d'une manière générale, il y a un King avant l'accident, un King après, une transformation de son écriture qui impacte visiblement son cycle majeur, puisque l'écriture de ce dernier s'est étalée sur plusieurs décennies.

basculement extradiégétique (le récit brise ses conventions, la série obtient une date de fin), dont la simultanéité n'est bien entendu pas anodine.

Mais contrairement à la *complication*, au *climax* de Freytag (ou à tout autre étape médiane issue d'autres typologies similaires), le basculement du *sōzu* est un processus répétitif, et il peut en être ainsi du basculement du récit dans la forme longue, progressive, audiovisuelle. Le *cliffhanger* de fin de saison est un lieu idéal pour transfigurer le récit à grande échelle, mais le basculement peut intervenir à d'autres moments. *Alias* a eu l'audace – et l'intelligence – de supprimer l'intrigue du SD-6 en plein milieu de saison 2 pour éviter qu'elle ne devienne monotone, et relancer son intrigue macroscopique. Diffusé après le Super Bowl¹ pour capitaliser sur une audience étendue, *Phase One* (S02E13) se débarrasse en un épisode d'une partie fondatrice de son cadre narratif (le SD-6, l'organisation se faisant passer pour la CIA) dont la série avait exploré toutes les potentialités. On pourrait alors voir le *cliffhanger* de *The Telling* (S02E22) – son ellipse de deux ans qui laisse Sydney amnésique – comme un second basculement, mais il me semble qu'*Alias* opère plutôt ici un basculement progressif, en deux temps : elle supprime d'abord le SD-6 pour redistribuer quelques cartes, se débarrassant de quelques personnages (la colocataire de Sydney, Frannie, remplacée par une espionne qui prend son apparence), et augurant du changement de cap de Sloane, l'antagoniste principal. Ensuite, l'ellipse de fin de saison 2 achève ce basculement, reconfigurant le monde fictionnel (nouvelles organisations), les personnages (Sloane se fait passer pour un philanthrope et collabore avec la CIA) et la relation romantique entre les protagonistes (l'irruption de Lauren, la femme de Vaughn, qui s'est remarié entretemps).

Fringe subit elle aussi ce qui s'apparente à un basculement en deux temps, mais pourrait aussi être distingué comme deux basculements singuliers. Le premier est la suppression de l'un des protagonistes majeurs à la fin de la saison 3². En saison 4, plus personne ne se souvient de Peter, qui a été effacé de l'Histoire ; le conflit entre les réalités a muté en une entente cordiale aux accents de Guerre Froide ; la série articule peu à peu sa philosophie du voyage dans le temps (les réécritures du temps ne peuvent être annulées, mais on peut s'en souvenir). La saison 5 est un autre basculement, extradiégétique, générique celui-ci, puisqu'après une ellipse de 24 ans, on passe d'une série procédurales avec des enquêtes de la semaine, à une saison raccourcie présentant un récit feuilletonnant d'invasion de la planète par des posthumains venus d'un futur lointain. Mais dans *Fringe*, ces deux basculements

¹ L'épisode a pourtant fait le score d'audience post-Super Bowl « le plus bas depuis au moins 1987 », en partie à cause de sa diffusion tardive (23h00 sur la côte Est des États-Unis), et parce qu'ABC a diffusé entretemps un bilan des matchs du championnat de football américain, long de 40 min, qui a « vidé les salons américains ». ce score « décevant » s'élevait tout de même à 17,4 million de spectateur.ice.s, un chiffre qui aujourd'hui ferait l'effet d'un séisme en comptant l'érosion et la dispersion de l'audience. Voir FITZGERALD, Toni, « How ABC fumbled its Super Bowl edge », *Media Life*, 29 janvier 2003.

² Voir section II.3.2.3.

fonctionnent en tandem, puisqu'ils reconfigurent le récit en articulant une même thématique, une même mythologie qui vise justement à défamiliariser les spectateur.ice.s de façon continue, à toujours leur présenter *autre chose*.

Là encore, difficile d'isoler un moment de basculement dans l'ère du Onzième Docteur, parce l'isolation d'une période précise, feuilletonnante, au sein du programme cinquantenaire qu'est *Doctor Who*, empêche d'appliquer les mêmes critères. Cependant, une distinction peut être établie, qui s'opère en milieu de saison 6, lorsque l'identité de River Song est révélée dans *A Good Man Goes to War* (S06E07).

Je propose d'appeler « mouvements » les unités, souvent vastes et parfois vagues, qui sont délimitées par les basculements d'une série, par analogie avec le mouvement qui, en musique classique, isole « les contrastes qui existent entre les parties d'une œuvre¹ ». Le mouvement dépasse l'amplitude de la saison pour caractériser l'évolution macroscopique de toute série, notamment à dimension feuilletonnante, lorsque la course de l'intrigue macroscopique se voit modifiée de façon brutale par un basculement.

Ainsi, *The X-Files* possède-t-elle au moins trois mouvements, que j'isole en fonction de deux basculements. Le premier est à la fois intradiégétique et extradiégétique : la fin de la saison 5, et le premier film tiré de la série (*Fight the Future*, Bowman, 1998), reconfigurent l'intrigue macroscopique, en modifient les enjeux, tout en changeant les règles avec l'arrivée d'un nouveau « type » d'alien. Le second basculement est d'abord extradiégétique : c'est le départ de l'acteur David Duchovny à la fin de la saison 7, plus exactement son implication revue au minimum après un désaccord sur la renégociation de son contrat, qui force la série à casser l'un de ses invariants, le duo Mulder/Scully, pour tenter de le recréer au travers des personnages de John Doggett et Monica Reyes.

Battlestar Galactica pourrait être lue comme comportant deux mouvements, le second emportant la série vers une quête spirituelle autant que matérielle. Il y a, je l'expliquerai en section III.3.2.2, deux mouvements distincts au sein de la série *Person of Interest*, à l'heure de l'écriture ; deux mouvements caractérisés par un glissement générique, une reconfiguration du monde fictionnel et une reformulation de l'intrigue en fonction du degré d'interconnexion des épisodes. *Lost* possède enfin, de façon marquante, deux mouvements marqués par son basculement central, deux mouvements comparables aux « cycle accumulateur, cryptographique » puis au « cycle spirituel » distingués plus haut par Pacôme Thiellement. Deux mouvements qui sont aussi marqués, nous allons le voir, par une évolution marquante de sa non-linéarité.

¹ Je cite le Larousse.

II.3. Non-linéarités

Un vieux manoir, rempli de statues d'anges. Un bonus de DVD mystérieux. Des disparitions inquiétantes. Sally Sparrow, au cœur des événements, comprend que l'homme à lunettes (le Docteur) du bonus DVD s'adresse à elle, alors que Larry, le gérant de la boutique de location de vidéos, pense qu'il parle dans le vide. S'engage alors une conversation entre Sally, regardant le bonus en 2007, et le Docteur, bloqué en 1969. Si le Docteur sait quoi dire dans la vidéo, c'est parce qu'il lit une transcription de leur conversation – celle-là même que, en 2007, Larry est en train d'écrire, recopiant les paroles de Sally entre les répliques autrefois vides de sens du Docteur.

SALLY – How can you have a copy of the finished transcript? It's still being written.

LE DOCTEUR – I told you. I'm a time traveler. I got it in the future^{xlv}.

Au sein d'un univers de science-fiction, cette phrase fait sens. Elle n'a en revanche aucune logique dans notre monde réel. C'est parce que, comme l'explique le Docteur dans cet épisode culte qu'est *Blink* (S03E10) :

LE DOCTEUR – People assume that time is a strict progression of cause to effect, but actually from a non-linear, non-subjective viewpoint, it's more like a big ball of wibbly wobbly, timey-wimey... stuff^{xlvi}.

Cette explication qui n'en est pas une est un *gimmick* du Docteur, mais elle exprime plus largement la difficulté à penser le temps en dehors des schémas linéaires et cycliques adoptés depuis la nuit des temps par la majorité des civilisations humaines. Le voyage dans le

temps brise le nécessaire enchaînement de la cause à l'effet, pour créer des paradoxes et proposer une vision du temps beaucoup plus complexe. D'un point de vue narratologique, l'effet est fascinant, mais n'a été que trop peu exploré. Le phénomène est d'autant plus remarquable lorsqu'il advient dans des formes longues et progressives comme les séries télévisées, se posant comme un défi à la nature même de ces objets. Je commencerai par explorer la non-linéarité du récit ; la non-linéarité de l'histoire achève de compliquer la lecture de la séquence temporelle, et donc de la ligne d'actions : c'est la spécificité de certaines séries du corpus (notamment *Lost*, *Babylon 5* et *Doctor Who*) que de brouiller la frontière entre non-linéarité du récit et de l'histoire.

Paul Booth conçoit le « déplacement temporel » (« *temporal displacement*¹ ») comme une modulation spécifique de la complexité narrative mittellienne :

[...] ces dernières décennies, on a pu constater une montée des récits télévisés centrés sur l'esthétique de la distorsion temporelle. Il me semble que cette mise en avant de la temporalité tient à la fois d'une résistance industrielle, et d'une résignation du public à la schizophrénie postmoderne².

Booth emprunte cette idée de schizophrénie postmoderne à Fredric Jameson³, expliquant que notre époque contemporaine vit dans un « présent » vide de sens, et a perdu les notions de passé et de futur. Il reprend l'idée de « malaise temporel » de Lauren Kogen pour évoquer cette « über-simultanéité » qui caractérise notre vision du temps, ainsi que nos interactions avec les technologies contemporaines⁴. Les séries aux temporalités non linéaires auraient alors, selon Booth, une valeur cathartique :

Au travers de la stabilité temporelle du programme [dans sa grille à heure fixe], le jeu temporel d'une série télévisée est un facteur de libération pour le public. Jouer avec le temps peut être cathartique. Cela donne au public l'impression d'un contrôle sur le temps : la série semble dire que si vous pouvez comprendre les étranges sauts temporels de *Lost*, alors vous pouvez maîtriser toutes les divergences temporelles⁵.

¹ Booth ne rentre pas dans les détails, mais il me semble qu'il utilise *déplacement* non pas au seul sens de *voyage*, mais aussi dans son acception linguistique, désignant la capacité du langage à évoquer des entités abstraites, existantes ou non, passées, présentes, futures. Le « déplacement temporel » a cela de pratique qu'il rassemble les anachronies du récit, explorées par la narratologie classique, et les anachronies de l'histoire, celle des narrations non-naturelles.

² BOOTH, Paul, « Memories, temporalities, fictions », 2011, p. 371.

³ *Postmodernism or, the Cultural Logic of Late Capitalism*, Duke University Press, 1991.

⁴ BOOTH, *op. cit.*, p. 375.

⁵ *Ibid.*, p. 376.

Les séries (américaines notamment) sont en effet doublement localisées dans le temps : ce sont des programmes soumis à un calendrier normé, annonçant leurs retours, leurs rediffusions ; elles proposent aujourd'hui des histoires non linéaires qui cherchent néanmoins à cadrer, à localiser les différentes strates temporelles mises en scène. Elles seraient alors, selon Booth, un moyen de faire sens de notre expérience contemporaine du temps. Si son hypothèse peut paraître simpliste, elle s'aligne pourtant parfaitement avec les conceptions évolutionnistes du récit. Brian Boyd compare par exemple les avantages du jeu chez les animaux avec la fonction de l'art chez les humains :

Le jeu permet aux animaux d'étendre et d'affiner les compétences basiques de leur espèce, ces talents leur offrant alors plus de marge de manœuvre dans des situations comme l'attaque, la défense ou l'élevage des petits. Je propose comme hypothèse que le jeu cognitif particulier qu'est l'art permet aux humains d'étendre et d'affiner des compétences cognitives indispensables¹.

D'un point de vue socio-culturel, l'hypothèse reprise par Booth s'insère aussi dans le contexte « médiaculturel » contemporain, au sein duquel les industries culturelles produisent « des représentations du monde » qui « prennent en compte » à la fois les publics et la « diversité des points de vue² ». Les médiacultures sont, comme le rappelle Éric Macé, « une forme particulière d'écho de la manière dont les sociétés se définissent elles-mêmes ou définissent leurs problèmes », via les fictions par exemple³. Au carrefour de la narratologie évolutionniste et des médiacultures se retrouve la même idée de la confrontation à un problème, incarné non seulement par la matrice sérielle, mais aussi, plus largement, par la structure macroscopique de chaque série.

Ce qui m'intéresse ici est cette capacité de la fiction à nous permettre de « comprendre – de façon émotionnelle, imaginative, réflexive – notre comportement [...] »⁴. C'est sur Boyd que s'appuie par exemple Ryan Howe pour comparer *La Tempête*, de Shakespeare, et *Lost*, arguant que les deux œuvres, en plus de similarités génériques, sont nées dans « des contextes d'innovation technologique fulgurante » qui ont « altéré la conception de l'espace et du temps⁵ », contextes que les auteur.e.s et les publics ont cherché à comprendre, à assimiler. Non seulement les séries du corpus sont non linéaires, mais elles exploitent plus largement le déplacement temporel comme composante de leur matrice sérielle.

¹ BOYD, Brian, *On the origin of stories*, 2009, p. 190.

² MAIGRET, Éric (dir.), MACÉ, Éric (dir.), *Penser les médiacultures*, 2005, p. 55 (chapitre 2).

³ *Ibid.*

⁴ BOYD, *op. cit.*, p. 208.

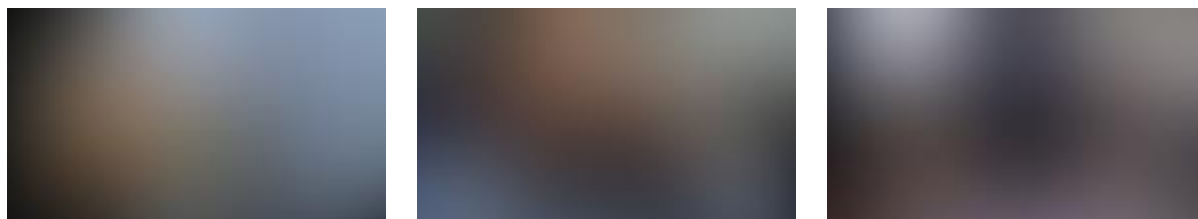
⁵ Je paraphrase HOWE, Ryan, « New Space, New Time, and Newly Told Tales : *Lost* and *The Tempest* », 2011, p. 62.

II.3.1. Non-linéarité du récit : analepses, prolepses

II.3.1.1. La non linéarité comme effet de surprise dans *Lost*

Je dois ici commencer par une anecdote personnelle, qui a par la suite imprimé une marque considérable sur ma lecture de la série *Lost*, à la fois comme fan et comme chercheur, et qui peut éclairer la démarche du présent travail.

Flashback : nous sommes en 2007. Ayant obtenu l'épisode final de la saison 3, *Through the Looking Glass* (S03E22&23) au lendemain de la diffusion américaine, je commence à le visionner sans ma compagne, avec qui je suivais d'ordinaire la série. L'épisode débute : Jack Shephard, le médecin héroïque aux flashbacks redondants (n'oublions pas l'épisode du tatouage), est à bord d'un avion. Il ne s'agit pas d'un flashback sur le crash du vol Oceanic 815, comme dans l'épisode pilote, mais il est néanmoins bel et bien à bord d'un vol de la compagnie Oceanic, comme le montre le plan général sur la cabine de l'appareil. Ici, Jack est en chemise, affublé d'une barbe épaisse, visiblement éméché ; le premier plan s'ouvre sur son verre d'alcool, évoquant l'alcoolisme de son père, dont il semble avoir hérité.



Puisqu'il s'agit d'un *season finale* de *Lost*, je m'attends bien évidemment à un segment qui va retourner l'intrigue macroscopique comme un gant. Pourtant ce flashback semble anodin ; pire, c'est un *Jack-centric*, loin de l'originalité de *The Other 48 Days* (S02E07), qui racontait les aventures des rescapé.e.s de la queue de l'avion, tombée à l'autre bout de l'île, ou de *Exposé* (S03E14), avec son traitement réflexif des aventures de Nikki et Paulo en arrière-plan d'événements déjà connus. Je me concentre néanmoins sur Jack, tandis qu'une turbulence semble le sortir de son apathie. C'est au moment où il pose les yeux sur le journal que lui a donné l'hôtesse que ma compagne m'appelle : elle vient de se libérer et pourra visionner l'épisode avec moi.

Durant la demi-heure que je passe à l'attendre, mille questions se succèdent, les principales portant sur la *datation* de ce flashback. C'est la première fois que Jack est montré avec une barbe ; il semble chercher une réponse au fond d'un verre, je suppose alors que ce flashback intervient après son divorce – évoqué notamment dans *A Tale of Two Cities* (S03E01) – mais bien entendu *avant* le crash du vol Oceanic 815 qui l'a amené sur l'Île. Ma

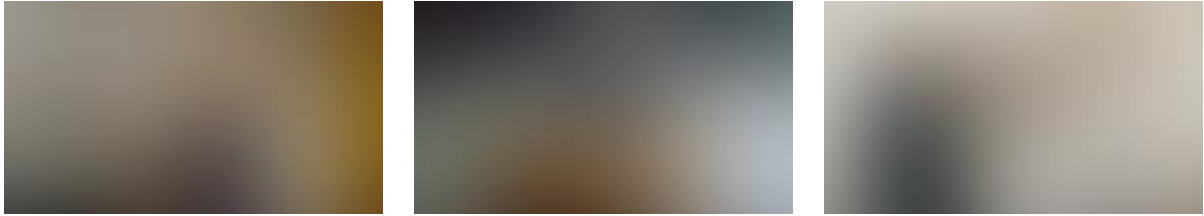
compagne arrive enfin. Un mot sur cette spectatrice : elle vit de façon intense les émotions des personnages, mais lit l'intrigue avec beaucoup de recul, devinant souvent l'identité des criminels dans les séries policières. J'étais, pour ma part, déjà fasciné par la complexité narrative des séries des années 2000, et me désintéressais à l'époque de la charge émotionnelle des récits, m'orientant plutôt vers un fan médecin légiste mittellien. On notera ici des lectures assez normées d'un point de vue genre¹.

Je relance donc l'épisode. Au bout de quelques secondes, ma compagne me demande : « C'est dans le futur ? » Je réponds, avec il est vrai une assurance qui m'apparaîtra rétrospectivement comme quelque peu hautaine, que non, c'est bien entendu un flashback, puisque c'est sur cette formule que se base la série. Tout passage qui ne se déroule pas sur l'Île (le présent de la narration) est *fatalement* un flashback. Ma compagne reste silencieuse tandis que Jack lit le journal, tandis que les notes de piano du compositeur Michael Giacchino dévoilent un thème parmi les plus mélancoliques de la série ; tandis que Jack, de retour de l'aéroport, s'effondre en larmes devant une annonce (nécrologique, on le découvrira) qu'il a découpée ; tandis qu'il laisse un message de répondeur qu'il ne parvient pas à terminer (« *Hey, it's me... I just read...* ») ; tandis qu'il tente de se suicider en montant sur le parapet d'un pont, stoppé de justesse par un accident qui se déroule sous ses yeux. Le son qui amorce la transition entre cet espace-temps et le présent de la narration, sur l'Île, est bien celui, traditionnel, des flashbacks. Je me sens conforté dans mon opinion.



La mémoire est cette chose trompeuse, mais je crois me rappeler que durant l'épisode, ma compagne répète une ou deux fois « C'est dans le futur », cette fois-ci avec assurance. Était-ce quand la femme de Jack vient le voir à l'hôpital, enceinte de son nouveau compagnon (cela se déroule donc bien *après* leur divorce) ? Lorsque Jack se rend au funérarium pour aller voir le cercueil (qu'il refuse d'ouvrir), alors que personne n'est venu rendre hommage au défunt ? Lorsque Jack se dispute avec un autre médecin en mentionnant son père (décédé *avant* le crash de l'Oceanic 815), lorsque ce collègue comprend qu'il est à bout et abuse de l'alcool et des médicaments ?

¹ Voir section III.2.1.



Qu'importe : je suis si convaincu qu'il s'agit d'un flashback que toute ma lecture initiale de l'épisode, toutes mes inférences interprétatives, visent à recadrer ces événements dans le passé du personnage. Pourtant, rien ne colle. Pire, dans le présent de la narration, l'intrigue microscopique est tout entière orientée vers la tentative des rescapé.e.s de contacter le cargo au large de l'Île, finalement couronnée de succès. Tou.te.s pensent alors enfin pouvoir revenir à la civilisation.

Arrive la dernière scène de l'épisode, un énième flash survient. L'appartement de Jack est une décharge ; au milieu des bouteilles vides, on aperçoit des cartes du monde. Jack parvient enfin à joindre sa correspondante du début de l'épisode, et lui donne rendez-vous à l'aéroport. Il fait nuit. La musique de Giacchino est étrange, onirique, énigmatique. Il se gare, elle se gare. Elle sort de l'ombre : il s'agit de Kate, l'une des rescapé.e.s. À ce moment précis, je me souviens avoir pensé : « C'est ça, la révélation : Jack et Kate se connaissaient *avant* le crash ! ». Aussitôt formulée, cette hypothèse s'effondre, et je comprends alors mon erreur. Sidéré, je ne peux qu'imaginer le sourire en coin de ma compagne, tandis que Jack tente de convaincre Kate de revenir avec lui sur l'Île.

JACK – I've been flying a lot.

KATE – What?

JACK – Yeah, that golden pass that they gave us. I, I've been using it. Every Friday night I... fly from LA to Tokyo or, Singapore, Sydney. And then I, I get off and I, have a drink, and then I fly home.

KATE – Why?

JACK – Because I want it to crash, Kate. I don't care about anybody else onboard. Every little bump we hit or turbulence, I mean, I, I actually close my eyes, and I pray that I can get back.

KATE – This is not gonna change.

JACK – No, I'm sick of lying! We made a mistake.

[...]

JACK – We were not supposed to leave^{xlvii}.

L'épisode se termine sur une réplique culte : Jack hurlant « *We have to go back !* ». *Go back*. Aller en arrière, revenir sur ses pas, alors même qu'il s'agit ici d'un flashforward, d'une prolepse effective. Pire, Jack, désespéré, utilise une formule déterministe, « *We were not supposed to leave* », qui résonne avec le discours tenu traditionnellement par la figure opposée

de John Locke. Locke, qui quelques minutes plus tôt dans le temps du récit, sur l'Île, vient de lui dire « *You're not supposed to do this* », lorsque Jack parvient à contacter le cargo.



Si j'ai choisi cette anecdote, c'est pour illustrer de façon subjective l'un des moments les plus marquants de la télévision américaine des années 2000, un exemple canonique de *sublime narratif* durant lequel trois années d'*intrigue macroscopique*, de développement des personnages, de thématiques – trois années de *mythologie* – sont soudain emportées par une tempête narrative, qui balaie les conventions formulaires et matricielles de la série pour les reconfigurer de façon drastique. Rarement, dans l'histoire de la télévision, un tel jeu sur la temporalité n'avait été entrepris, au sein d'un programme où le temps de la diffusion initiale s'avère être le creuset de *spoilers*, de théories débridées, et de discussions animées¹ ; un moment qui n'a d'égal, dans l'histoire de la diffusion de la série, que son dénouement. Cet « effet spécial narratif » au sens de Mittell² a poussé les fans non seulement à s'interroger sur la progression du récit, entretemps planifié pour trois années supplémentaires, mais aussi sur l'intervention des « auteurs », les *co-showrunners* Damon Lindelof et Carlton Cuse, que cette approche réflexive de la narration mettait sur le devant de la scène. Comme l'un des enquêtés de Lucy Bennett le relève, les scénaristes ont alors littéralement « rebooté » [*reboot*] la série³.

II.3.1.2. Une structure narrative qui se mord la queue

Lost est aussi fascinante en ce que le nœud que j'ai exploré plus tôt, le crash du vol Oceanic 815, n'est pas le véritable nœud de l'intrigue macroscopique. Comme l'explique Sarah Hatchuel :

Lost raconte l'histoire en remontant le temps à la fois en amont et en aval, nous demandant de reconstituer la trame narrative comme un puzzle. Un peu à la manière de la série *Damages*, *Lost*

¹ Voir à ce propos JOHNSON-LEWIS, Erika, « "We Have to Go Back": Temporal and Spatial Narrative Strategies », 2011, p. 11.

² MITTELL, Jason, « Narrative Complexity in Contemporary American Television », 2006, p. 35.

³ BENNETT, Lucy, « Lost in Time », 2012, p. 303. Bennett s'interroge dans son article sur la façon dont les fans ont fait sens de cet épisode via un relevé sur un forum américain.

attend les derniers moments pour raconter le récit à la fois de son début (l'arrivée sur l'île de la vraie mère de Jacob) et de sa fin (la mort de Jack dans le champ de bambous)¹.

Puisque *Lost* est avant tout une énigme, elle conjugue « l'histoire du crime et l'histoire de l'enquête » au sens de Todorov. Si le temps de l'Île, le présent de la narration, reste toujours central², cette histoire de l'enquête chronologique fait face aux flashes antéchronologiques qui racontent « l'histoire du crime ». Les saisons 1 à 3 expliquent, via des flashbacks, qui étaient les rescapé.e.s, et commencent à montrer l'époque, antérieure au présent de la narration, où les Autres se sont emparés des installations de la DHARMA Initiative. En saison 4, les flashforwards dominent, montrant comment les « *Oceanic Six* » ont vécu leur retour à la civilisation ; en saison 5, le voyage dans le temps permet d'explorer l'histoire de l'Île à une échelle plus vaste. En saison 6, les flashsideways fabulent une réalité alternative où le crash n'aurait pas eu lieu ; quelques flashbacks remontent très loin dans le passé de l'Île pour expliquer l'origine de Richard, mais surtout de Jacob et son frère, devenu le Monstre suite à un fratricide aux accents bibliques. *Across the Sea* (S06E15) présente en effet le flashback ayant la plus grande portée³ : il remonte près de 2000 ans avant le présent de la narration (accents bibliques, disais-je), pour montrer comment la mère de Jacob et du Monstre, naufragée elle aussi, arrive sur l'Île, accouche, et est tuée par « la Mère », une entité au statut incertain, précédente gardienne de l'Île. L'épisode, qui procède à un « téléchargement mythologique⁴ », se présente comme un mythe des origines, qui montre enfin le nœud de l'intrigue macroscopique : le frère de Jacob veut quitter l'Île, est le premier à tenter de maîtriser son pouvoir ; retenu par Mère, il la tue ; Jacob le tue à son tour en le jetant dans le Cœur de l'Île. Ainsi, Jacob se retrouve à la fois gardien de l'Île et du Monstre de fumée noire, « l'âme » furieuse de son défunt frère. Tous les événements montrés dans la série découlent de ce nœud présenté dans les derniers épisodes, quelques heures avant le dénouement lui-même, soit la mort de Jack après qu'il a vaincu le Monstre et transmis le rôle de gardien à Hurley. Johnson-Lewis :

Le fait que ces deux événements se déroulent dans la dernière saison montre comment le récit de *Lost* repose sur une disjonction fondamentale entre fabula [histoire] et sjuzet [récit]. Le sjuzet réduit délibérément la capacité à comprendre la fabula⁵.

¹ HATCHUEL, Sarah, *LOST, fiction vitale*, 2013, p. 51.

² JOHNSON-LEWIS, *op. cit.*, p. 17.

³ La portée est le moment où commence l'anachronie par rapport au présent de la narration ; son amplitude, sa longueur. Voir GENETTE, Gérard, *Discours du récit*, 1972, 1983 (2007), p. 38.

⁴ L'expression « *mythological download* » est employée par les scénaristes. Voir la transcription du commentaire audio de l'épisode à l'adresse http://lostpedia.wikia.com/wiki/Across_the_Sea_audio_commentary [accédée le 30 août 2015].

⁵ JOHNSON-LEWIS, *op. cit.*, p. 15.

Ainsi, *Lost* propose une intrigue que le récit présente dans le désordre. Le crash du vol Oceanic 815, qui ouvre la série, s'avère n'être qu'une énième *péripétie* dans l'histoire tourmentée de l'Île, le début de la fin. Ce n'est même que l'un des débuts de la fin, puisque personnages et récit identifient un autre « début de la fin » fondamental : dans *Through the Looking Glass* (S03E22&23), Benjamin Linus, le manipulateur, le menteur, le *trickster*, est attaché à un arbre, tandis que Jack cherche à contacter le cargo. Ben, qui sait qui se trouve sur le bateau (une équipe armée venue le capturer et prendre le contrôle de l'Île), cherche à l'en empêcher :

BEN – Jack! I know you think you're saving your people. But you need to stop this. It's a mistake.

JACK – The mistake was listening to you.

BEN – This'll be your last chance, Jack. I'm telling you, making that call is the beginning of the end^{xlviii}.

Cet avertissement sonne d'autant plus vrai que, quelques minutes après, le flashforward nous montre un Jack futur confesser à Kate qu'ils ont effectivement commis une erreur (« *We made a mistake.* »). L'épisode qui suit, le *season 4 premiere*, s'intitule justement *The Beginning of the End*, et marque la prise d'élan narratif de la série : l'accord avec ABC ayant été conclu, *Lost* est libre d'articuler l'histoire suivant un plan défini ; le compte-à-rebours des trois saisons a commencé, et plus question de s'embarrasser d'épisodes de remplissage montrant Jack en vacances à Phuket. La série insiste désormais sur les liens de cause à effet entre les différents segments temporels, tout en réarticulant sa façon d'envisager la temporalité. Le jeu de piste n'est plus seulement spatial : la saison 4 prend un malin plaisir à subvertir les conventions de lecture des déplacements temporels en n'utilisant pas uniquement des flashforwards. *The Constant* (S04E05) ne possède pas de flashes, puisque c'est la conscience de Desmond qui voyage à travers le temps, dans le passé ; *The Other Woman* (S04E06) est un épisode de flashbacks « traditionnels » dont la première scène cherche à duper les spectateur.ice.s en suggérant qu'il pourrait s'agir d'un flashforward, et que Juliet serait l'une des *Oceanic Six* ; *Ji Yeon* (S04E07) mélange flashbacks et flashforwards en laissant croire que Jin va assister à l'accouchement de Sun, alors que lui est montré dans le passé, elle dans le futur ; *Meet Kevin Johnson* (S04E08) propose des flashbacks internes au sens genettien, c'est-à-dire qui s'insèrent après le début du « récit premier¹ » (après le crash sur l'Île) et racontent comment Michael, qui a trahi les rescapé.e.s pour rentrer chez lui, s'est

¹ GENETTE, *op. cit.*, p. 39.

retrouvé à infiltrer le cargo pour le compte de Benjamin Linus ; *The Shape of Things to Come* (S04E09) pousse le vice jusqu'à proposer un aperçu du futur qui n'est pas un flashforward, mais un voyage dans le temps (physique celui-ci) effectué par Ben Linus – un voyage dont on découvrira la raison dans *There's No Place Like Home, Part 2* (S04E13&14).

La structure de la série est ainsi remarquable : à la monotonie des flashbacks des saisons 1 à 3, dont l'originalité se dissout dans la répétition, et qui surprennent rarement par leurs modulations, succède la temporalité riche et complexe des saisons 4 à 6, où s'entremêlent anachronies du récit, de l'histoire, et exploration d'une réalité alternative, un « monde satellite » au sens d'Escola¹, qui actualise un possible narratif subversif puisqu'il nie l'événement même qui détermine la séquence narrative : le crash du vol Oceanic 815. C'est pour cette raison que *Through the Looking Glass* est le pivot de la série : d'une structure binaire qui s'épuise et montre ses limites, l'on passe soudain à un système plus élaboré qui renouvelle l'exploration du passé, redéfinit le présent en fonction du futur, et dans sa saison 6, réécrit le *début* du récit, présente le *nœud* de l'intrigue, et enfin son *dénouement*. La distinction début/nœud opérée ici est vitale, et Tomachevski lui-même l'avait remarqué bien avant les structuralistes : le nœud de l'intrigue peut être présenté très tard dans la séquence narrative, délayé, retardé par « un ensemble complexe de secrets² ».

Michael Maloney, un fan de la série, a proposé un projet ambitieux qui va au-delà des vidéos mentionnées plus haut, en remontant les épisodes de la série dans l'ordre chronologique de l'histoire, supprimant ainsi toutes les anachronies du récit. Les 101 épisodes de *Chronologically Lost* sont disponibles sur le site éponyme. Le *co-showrunner* Damon Lindelof, interrogé par le *New York Times*, avoue s'interdire de regarder ce montage de fan : citant *Pulp Fiction* (Tarantino, 1994) comme l'une des inspirations premières des anachronies de *Lost*³, il explique que la non-linéarité du récit fait partie intégrante de l'identité de la série : « Je suis fasciné par l'expérience. [...] Mais une partie de moi pense, mon Dieu, si ça fonctionne mieux dans l'ordre chronologique, qu'est-ce que cela dit de moi⁴ ? »

¹ ESCOLA, Marc, « Changer le monde : textes possibles, mondes possibles », 2010.

² Baroni explique que la conception de l'intrigue par Tomachevski était, à l'époque des formalistes russes, remarquable, car il y démontre « l'intérêt [...] pour les questions qui relèvent directement du roman en tant que discours, et non uniquement de la seule forme logique de l'histoire narrée » (une pique adressée aux « narratologies thématiques », typique de Baroni qui travaille sur la tension narrative, les *effets* du récit). Voir BARONI, Raphaël, « Réticence de l'intrigue », 2010, p. 208.

³ MOLLOY, Tim, « Damon Lindelof's History of 'Lost' (A Show He Longed to Quit) », *The Wrap*, 23 septembre 2011.

⁴ ITZKOFF, Dave, « In a Twist on the Remix, Fans Recut TV Series », *The New York Times*, 9 juin 2013.

L'ultime saison de *Lost* est ainsi le théâtre d'une triple révélation : celle du début et de la fin de l'histoire, et celle, difficilement repérable d'un point de vue temporel, de la nature de la réalité alternative, sous-entendue comme un *après*, un au-delà où se retrouvent les protagonistes, un espace conçu afin de révéler l'essence même de ces personnages dans un contexte radicalement différent. Dans cette antichambre vers l'au-delà, les personnages se retrouvent de façon *simultanée*, qu'importe le moment de leur mort dans le monde fictionnel. Boone est le premier protagoniste à mourir, dans la saison 1 ; Hurley, devenu le gardien de l'Île à la fin de la saison 6, a peut-être vécu des millénaires après le présent de la narration. Qu'importe. Les flashsideways proposent un outretemps, un outremonde, dans lequel l'enchaînement logique de cause à effet n'a plus guère d'importance, dans lequel les personnages traversent en écho des situations similaires à celles effectivement *vécues*.

Le doute que la série entretient jusqu'aux derniers épisodes quant à la nature exacte des flashsideways est dû à une lecture générique de la série. Dans la saison 5, les *Oceanic Six*, de retour sur l'Île, sont projeté.e.s en 1977, retrouvant les survivant.e.s resté.e.s sur l'Île. Tou.te.s s'intègrent dans la DHARMA Initiative, participant ainsi à la construction des stations expérimentales qui seront abandonnées longtemps avant 2004 (année du crash) puis investies... par ces mêmes personnages.

C'est Daniel Faraday qui, dans *The Variable* (S05E14), a l'idée de faire détonner une ogive nucléaire là où se construit la fameuse Station Cygne, pour détruire son cœur électromagnétique, et ainsi empêcher le crash. Le plan est mis en œuvre dans les scènes finales de *The Incident, Part 2* (S05E17), et pour la première fois, au moment où la bombe explose, l'épisode se termine sur un carton en « négatif », blanc, avec LOST écrit en noir. Les interprètes, guidé.e.s par le tournant science-fictionnel de la série dans ses saisons 3 à 5, sont alors en droit d'attendre une réécriture de l'histoire. Mais au début de la saison 6, le récit nous propose deux versions : dans l'une (le présent de la narration), la bombe a eu pour simple effet de renvoyer les *Oceanic Six* en 2007 (leur époque), et son explosion était précisément l'Incident qui a causé la refonte de la Station Cygne, l'instauration du protocole des 108 minutes, et par association, l'erreur de Desmond et le crash du vol Oceanic 815. Cette version-là, proposant une boucle temporelle, est cruelle pour les personnages. Pacôme Thiellement :

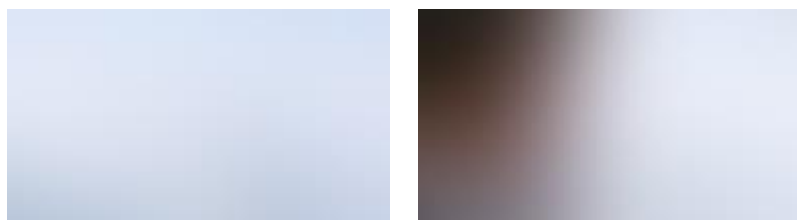
En voulant l'annuler, Jack *invente littéralement* le point de départ de leur récit de vie. Dans *Lost*, en conformité avec la totalité des acceptions de la notion de *karma*, les personnages sont

absolument responsables de tout ce qui leur arrive. Et chaque action qu'ils perpétuent a *déjà* produit ses conséquences, dans leur vie comme dans celle des autres¹.

Dans l'autre version, les flashsideways, le récit présente une version des événements où la bombe semble avoir eu plus que l'effet désiré : non seulement l'Oceanic 815 atterrit sans encombre à Los Angeles, mais l'Île est engloutie depuis les années 1970. Le récit présente ces flashes comme différents des précédents, d'abord parce que l'effet sonore qui fait la transition avec les événements du présent de la narration a changé : il évoque le bruit d'une machine malade, d'un crash. Ensuite parce que les échos sont tellement mis en avant qu'ils semblent trop beaux pour être vrais, et ce dès la scène d'introduction de la saison 6, qui rejoue et nie le crash dans un subtil équilibre entre répétition et variation. Les flashbacks du pilote, qui montraient les minutes précédant le crash, sont d'abord repris presque à l'identique – le diable se cache dans le détail. Lorsque l'avion traverse des turbulences, tout est fait pour que les interprètes anticipent de nouveau le crash : mais celui-ci n'arrive pas, et l'avion passe sans encombre au-dessus de l'Île engloutie.

Attardons-nous un instant sur les spécificités de la scène du crash vécue par Jack (S01E01) et de la scène du « non-crash » qu'il vit dans le S06E01. Les deux scènes commencent par un même travelling arrière à travers le hublot, mais déjà des différences subtiles se font sentir :

– S01E01 –



– S06E01 –

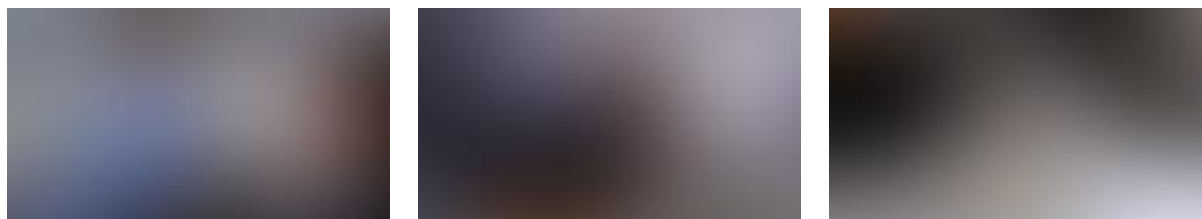


Dans la scène du non-crash, l'aile a disparu, et les contours des nuages sont plus diffus, masquant la surface. Mais surtout, la série manifeste immédiatement l'impression de déjà-vu certainement ressentie par un.e interprète assidu.e, en la manifestant intradiégetiquement par

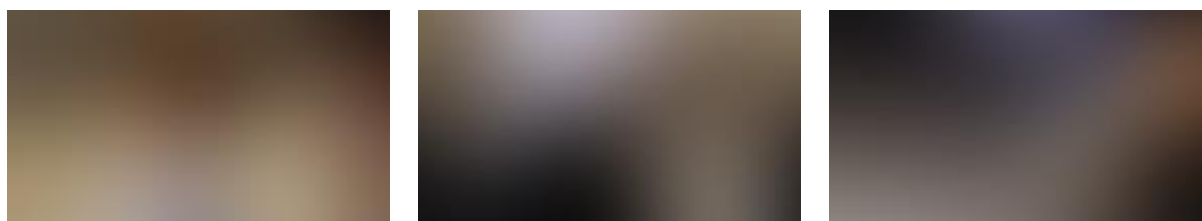
¹ THIELLEMENT, Pacôme, *Les Mêmes yeux que Lost*, 2011, p. 84.

le visage confus de Jack (dans l'épisode pilote, le plan n'est pas si long et enchaîne directement sur l'hôtesse de l'air).

– S01E01 –

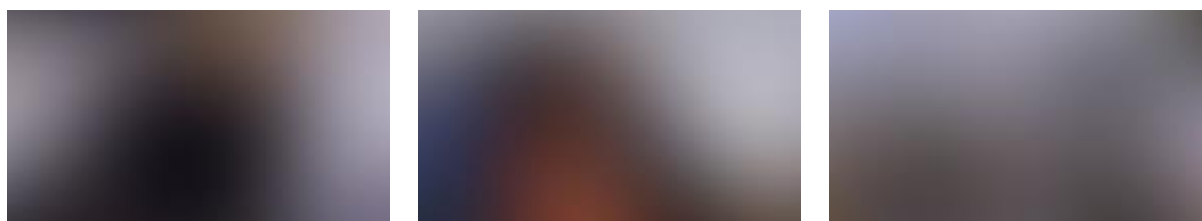


– S06E01 –



Beaucoup a déjà été dit sur la variation dans la répétition, au sein des séquences d'ouvertures des épisodes de *Lost*, notamment les ouvertures de saisons. Au-delà des actions répétées, subverties, annulées, ajoutées, la mise en scène trahit la nature fondamentalement différente du flashsideway. Le cadrage est plus resserré sur les visages, cherchant l'émotion des acteur.ice.s, le moindre indice, dans leur regard, de la conscience d'un déjà-vu. Le plan-clé sur les mignonettes, devenu *la mignonette*, est plus lisible côté Jack dans le S06E01, que côté hôtesse de l'air dans le S01E01 ; plus largement, là où le S01E01 se focalisait sur Jack, c'est Cindy l'hôtesse de l'air qui occupe le cadre dans le S06E01. Jack ne fait pas que renverser l'alcool à cause d'une turbulence ; le plan est cadré différemment, focalisé sur le liquide qui tombe hors du verre, évoquant une libation, en offrande à une entité supérieure. C'est Rose, personnage spirituel par essence, qui rassure Jack lors d'une nouvelle turbulence dans le S06E01, alors que c'est lui qui la rassure dans le S01E01 : là encore, si la séquence reste focalisée sur Jack, il n'est pas celui qui motive et domine les échanges dans le non-crash.

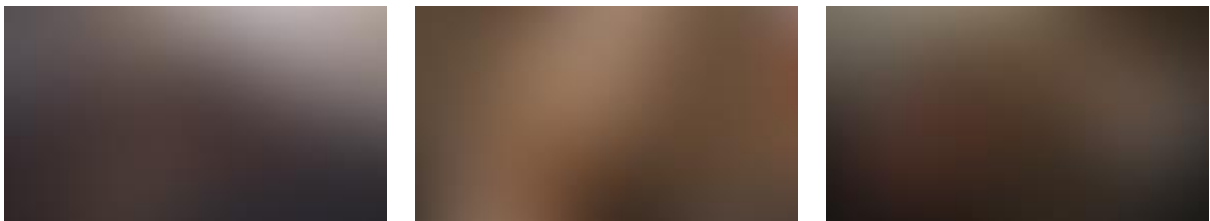
– S01E01 –





C'est ainsi que Rose, voyant que Jack a les mains crispées sur l'accoudoir, lui dit « *You can let go, now* », une formulation suffisamment vague pour se référer à la fois au fait de lâcher l'accoudoir, et plus largement d'accepter sa mort – une phrase qui ne fait sens que dans le final de la série.

Mais le plus intéressant dans cette séquence n'est pas tant qu'elle subvertit le crash via de subtiles variations. Il manque, dans le S06E01, le passage de Charlie qui, dans le S01E01, forçait Jack à se rasseoir. Il manque aussi le plus important : le crash. Pourtant la séquence du S06E01 continue, imperturbable. Bernard, le mari de Rose, revient des toilettes ; elle lui confie qu'il lui a manqué. Dans la version originale des événements, jamais Bernard ne revient des toilettes puisque la queue de l'avion se détache, séparant le couple jusqu'en milieu de saison 2. Jack se lève pour aller aux toilettes à son tour, se découvre une plaie au cou, puis trouve Desmond sur le siège voisin du sien. Desmond qui, dans la version originale des événements, ne s'est jamais trouvé à bord du vol Oceanic 815, puisqu'il est arrivé sur l'Île en bateau des années auparavant. Non seulement la séquence annule le crash, mais elle minimise l'impact de cette annulation pour poser d'autres questions.



Je cite Sarah Hatchuel :

Lost est intéressé par le déplacement subtil qui se produit lorsqu'on expérimente ce qui s'est déjà passé : l'acte de répétition est toujours paradoxal car il implique à la fois qu'un événement a déjà eu lieu et qu'une occurrence nouvelle se produit, mêlant ainsi reproduction et originalité. Dans la série, les personnages suggèrent à plusieurs reprises que les films doivent être revus et les livres relus. *Lost* réfléchit à la question : « Quel sens nouveau apportent les relectures et les re-visionnages ? », et suggère, à travers sa propre structure qui encourage les spectateurs à

ré-expérimenter le récit pour mieux le comprendre, que chaque visionnage renouvelle le sens que l'on donne à une histoire¹.

Je me concentrerai sur l'interprétation du récit par ses destinataires en partie III, mais force est de constater ici que la forme et le fond se coordonnent non seulement pour insister sur cette relecture obligatoire, mais aussi pour (donner l'impression de) *réviser* l'histoire. Le récit est complice de cette (impression de) révision en ce que, mis à part le changement d'effet sonore, il emploie les flashsideways comme il le faisait des flashbacks et flashforwards ; ainsi il piège les interprètes en laissant à penser, dans une perspective science-fictionnelle, que les flashsideways sont bel et bien une réalité alternative, alors qu'ils sont des flashforwards extrêmes qui vont *au-delà* (du monde, de la mort des personnages).

D'un point de vue plus narratologique, la saison 6 procède à une dénarration, un phénomène que Brian Richardson définit (en littérature notamment) comme « une forme de déni narratif dans lequel l'instance narratrice renie des éléments importants du récit qui étaient auparavant donnés pour acquis² ». Richardson évoque par exemple la façon dont, à partir du récit, la reconstruction de l'histoire de *A Midsummer Night's Dream* (*Songes d'une nuit d'été*, William Shakespeare, 1600) met en évidence, selon lui, l'existence de deux lignes temporelles contradictoires dans la pièce. *Lost* procède ainsi, de manière explicite, en se réécrivant elle-même, en proposant deux versions contradictoires des événements. À l'époque de la diffusion initiale de la saison 6, avant que la nature des flashsideways n'ait été révélée, on pouvait trouver de nombreuses théories de fans cherchant à faire sens de cette dénarration, et traitant les deux séquences narratives comme parallèles, tombant dans le piège interprétatif tendu par les scénaristes³.

La saison 6 est une gigantesque paralipse, laquelle, au-delà du sens proposé par Genette⁴, consiste à ne pas dire ce que l'on sous-entend pourtant de façon évidente : de même que le flashforward de *Through the Looking Glass* devient transparent à la relecture, la saison 6 accumule les indices troublants en même temps qu'elle les masque grâce aux codes du récit.

¹ HATCHUEL, Sarah, *LOST, fiction vitale*, 2013, pp. 114-115.

² Je traduis « a kind of narrative negation in which a narrator denies significant aspects of her narrative that had earlier been presented as given. » Richardson donne dans « Denarration in fiction » l'exemple « Hier il pleuvait. Hier il ne pleuvait pas ». Voir RICHARDSON, Brian, « Time Is Out of Joint », 1987 ; RICHARDSON, Brian, « Denarration in Fiction », 2001.

³ Un détour par le forum francophone du site Lostisland.net, sur lequel j'ai eu l'occasion de mener des relevés, montre comment les fans hésitaient entre une possible jonction des deux réalités, ou l'annihilation de l'une par l'autre. On peut par exemple consulter les 234 messages du sujet intitulé « Théories sur les flash-sideways et les timelines » à l'adresse <http://lostislandforum.free.fr/forum/viewtopic.php?f=21&t=4213> [accédée le 30 août 2015].

⁴ Genette définit la paralipse en s'intéressant spécifiquement à la focalisation, en expliquant qu'elle consiste en « l'omission de telle action ou pensée importante du héros focal, que ni le héros ni le narrateur ne peuvent ignorer, mais que le narrateur choisit de dissimuler au lecteur. » GENETTE, Gérard, *Discours du récit*, 1972, 1983 (2007), p. 201.

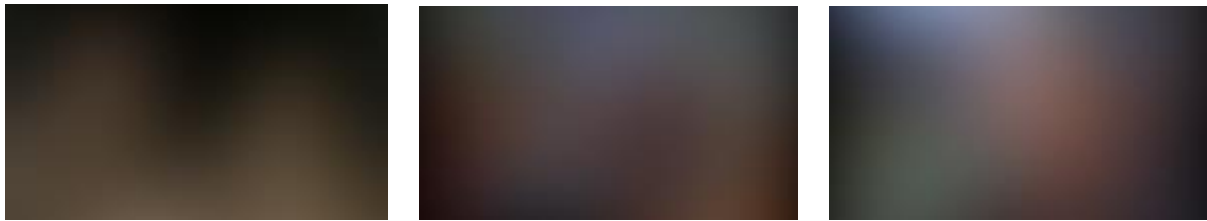
En d'autres termes, les flashsideways sont présentés non pas comme une « simple » anachronie, mais un embranchement temporel : les interprètes pensent avoir affaire à une nouvelle ligne temporelle de l'*histoire*, alors qu'il s'agit toujours de la même histoire, de la même ligne temporelle ; alors qu'il ne s'agit finalement que d'une prolepse externe¹. Cette difficulté à distinguer les non-linéarités qui relèvent du monde fictionnel (du raconté), et celles qui relèvent du récit (du raconter), est typique de *Lost*.

II.3.1.4. L'Histoire comme espace infini dans *Babylon 5*

Si *Lost* a élevé la non-linéarité en procédé réflexif, subversif, *Babylon 5*, diffusée dix ans plus tôt, se doit d'être plus claire sur ce point, puisque le « déplacement temporel », au sens de Booth, n'est alors pas encore une modalité clairement définie des séries narrativement complexes. Les seules prolepses effectives de la série sont clairement motivées par le récit, par le *raconter*. On les trouve dans des *season finales* : *The Deconstruction of Falling Stars* (S04E22) et *Sleeping in Light* (S05E22).

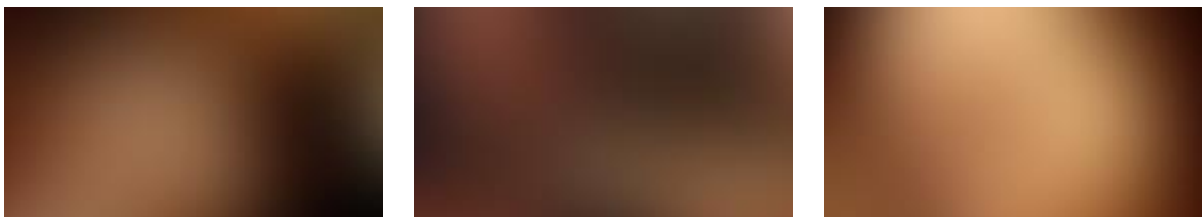
The Deconstruction of Falling Stars est constitué de prolepses internes et externes. S'il fallait être plus précis, il se présente en réalité comme une prolepse externe à la portée démesurée d'un million d'années, dans laquelle le dernier des humains encore présent sur Terre archive ce million d'années d'Histoire, s'arrêtant sur des moments-clés. Le premier est la célébration du mariage de Sheridan et Delenn, après leur victoire durant la guerre civile terrienne, donc juste après les événements de *Rising Star* (S04E21). À mesure que le dernier des humains « zappe », d'autres événements sont montrés. Après un reportage daté du début de l'année 2262 (le début de la saison 5, donc), le zappeur s'attarde sur ce qui s'avère être, selon des termes contemporains, rien d'autre qu'un MOOC, un cours universitaire en ligne. Des historien.ne.s y débattent, un siècle après les événements encapsulés par la série, de l'héritage laissé par Sheridan et Delenn. Un intérêt particulier est accordé à la crise des Télépathes qui a marqué les débuts de l'Alliance, et à l'intérieur du MOOC, une archive vidéo nous renvoie à des événements de 2262 : le chef de sécurité Garibaldi y est montré pris en otage. Ces événements sont explicitement présentés comme appartenant à la saison 5 de la série, dont l'histoire suit une configuration annuelle. Ces images seront réemployées, cette fois-ci dans leur contexte, dans l'épisode *Phoenix Rising* (S05E11).

¹ C'est-à-dire postérieure au dénouement du « récit premier » (la mort de Jack sur l'Île).



Le zappeur passe ensuite à une archive située 500 ans après la création de l'Alliance, dans laquelle les hologrammes de Sheridan et son équipe sont utilisés par des révisionnistes pour soutenir leur idéologie et attiser une guerre civile ; enfin 1000 ans plus tard, sur une Terre ravagée revenue à un niveau de technologie médiéval, mais surveillée par les Rangers qui, en coulisses, aident la population à retrouver le chemin des étoiles. L'épisode se termine sur le départ du dernier humain vers la Nouvelle Terre, tandis que notre planète est engloutie par le Soleil.

The Deconstruction of Falling Stars a cela d'exceptionnel, de sublime au sens kantien du terme, qu'il réduit cinq ans de matériau narratif (la série toute entière) à une simple page de l'Histoire : pas une « anecdote » – le zappeur n'est pas révisionniste – mais un moment de l'Histoire replacé dans un contexte incommensurable, montré pour ce qu'il est, pas un moment apocalyptique, mais une étape, une énième *péripétie*. Alors même que *Sleeping in Light* (S05E22) nous donne enfin le dénouement tant attendu de l'intrigue macroscopique, *The Deconstruction of Falling Stars* joue un double-jeu : d'un côté, il désamorce à l'avance la portée apocalyptique de ce dénouement – ce n'est pas la véritable fin, car la fin de l'Histoire n'existe pas, quand bien même l'histoire est terminée. De l'autre, il anticipe ce dénouement en l'enrobant d'une portée mythique, lorsque les moines, 1000 ans après l'Alliance, parlent de la « légende de Sheridan » comme d'un équivalent du mythe arthurien. Alors que les historien.ne.s du MOOC s'interrogent aussi sur ce dénouement, en critiquant les rumeurs qui circulent sur la mort de Sheridan, qui le feraient passer pour le héros mythique qu'il ne serait pas (un *mythe* qui évoque la conception de Barthes), les moines, eux, s'interrogent sur la véracité de ce qui est effectivement, pour eux, une légende, un mythe fondateur, au sens premier du terme.



La mort de Sheridan est justement l'objet de *Sleeping in Light*, qui constitue le véritable dénouement de l'intrigue. Je l'ai dit plus haut, la série perd volontairement en élan narratif dans ses derniers épisodes. Si la guerre contre les Centauris offre un climax, le dénouement s'étale, s'aplatit. *Sleeping in Light* se déroule 20 ans après la création de l'Alliance, effectuant un bond temporel, une ellipse, similaire à celui qu'effectue *Battlestar Galactica* à la fin de sa saison 2. Mais cette ellipse a cela de particulier que, si elle « conclut » le récit, lui apporte son *telos*, sa fin, l'intrigue macroscopique a depuis longtemps été dénouée. Le récit premier semble être au point mort. *Sleeping in Light* est un épilogue distendu, qui montre Sheridan assistant à la destruction programmée de Babylon 5, avant d'aller retrouver Lorien pour qu'il l'emporte au-delà de la galaxie.

Ce qui pose aussi problème dans la description de cet épisode d'un point de vue temporel, c'est que son statut est brouillé par l'étendue du récit – pas le récit premier, la série, mais le récit au sens large. *Babylon 5* est une œuvre transmédiatique, une franchise, un univers qui s'est étendu au-delà des bornes délimitées par la série. Certes, *Sleeping in Light* raconte des événements postérieurs à la série dérivée *Crusade*, aux aperçus du futur donnés dans le diptyque *War Without End* (S03E16&17), voire à la Guerre des Télépathes mentionnée notamment dans certains romans dérivés. Le problème vient de *The Deconstruction of Falling Stars*, qui non content d'offrir des prolepses externes, postérieures aux événements de *Sleeping In Light*, jette le doute sur la notion même de complétude de la séquence narrative. *The Deconstruction of Falling Stars* semble dire que même si *Sleeping In Light* est un dénouement amené par une ellipse, il pourrait bien s'avérer n'être qu'un bond temporel parmi d'autres, dans un récit plus vaste, suggéré, jamais vraiment actualisé puisque seulement deux œuvres dérivées s'aventurent au-delà (à ma connaissance). Le roman *Final Reckoning: The Fate of Bester*¹, qui couvre des événements allant jusqu'en 2281, montre Bester réagissant à l'annonce de la mort de Sheridan, en se laissant à son tour mourir dans sa cellule ; la nouvelle méconnue *Space, Time, and the Incurable Romantic*, écrite par Straczynski lui-même et publiée dans le magazine *Amazing Stories* en 2000, bondit jusque dans les années 2560-2590, pour montrer comment le Ranger Marcus Cole, ressuscité suite à sa « mort » dans l'épisode *Rising Star* (S04E21), s'adapte à sa nouvelle vie. Il s'agit, certes, d'œuvres qui revisitent l'univers de *Babylon 5*, l'une de façon d'abord encyclopédique, l'autre de façon tragicomique, mais elles sont néanmoins canons.

Ainsi, tout le discours (non linéaire) de la série et de ses extensions transmédiatiques tend à montrer un fait devenu commun aujourd'hui : la conclusion d'une séquence narrative n'est pas nécessairement la fin du récit lui-même, qui prend des allures de chroniques, ce qui

¹ Écrit par J. Gregory Keyes sur un *outline* de Straczynski, il a été publié en 1998 chez Del Rey.

le rapproche ainsi des cycles qui font eux aussi « une exploitation dramatique du motif de l'écoulement du temps¹ ». L'intrigue macroscopique, la question majeure, devient question mineure au sein d'un ensemble plus vaste ; « le dernier volume paru n'est pas toujours l'équivalent du volume final, que ce soit parce que le cycle est en cours d'élaboration, inachevé ou dischronique² », le dernier cas distinguant des cycles « dont l'ordre de parution des volumes n'a pas correspondu à l'ordre du suivi chronologique de l'intrigue³ ». Déjà non linéaire, la série-mère *Babylon 5* est entourée de contenus transmédias chroniques qui explorent son passé, son présent (via des intrigues parallèles) et parfois son futur, longtemps après la clôture de la « séquence narrative-mère » qui a donné le jour à la franchise. Si *Babylon 5* est la série du corpus qui évoque le plus le cycle littéraire des genres de l'imaginaire, c'est grâce à cette insistance sur le temps qui passe, sur l'insertion de la séquence narrative principale au sein d'une plus vaste temporalité, que la série dessine à grands traits, et qu'elle explore via son contenu transmédias. Non seulement la série élabore une structure fractale, mais de surcroît, elle s'assume comme partie intégrante d'une structure fractale plus vaste, à l'échelle de toute l'Histoire du monde fictionnel⁴.

II.3.1.5. Les ellipses de *Battlestar Galactica*

Comparée à *Lost* et *Babylon 5*, *Battlestar Galactica* est une série qui fait peu usage du « déplacement temporel ». Les flashbacks y sont rares ; les flashforwards inexistant. Le procédé le plus remarquable de la série reste l'ellipse. On en compte trois, dont deux matérialisés directement dans la série, rythmés par la même mélodie du compositeur Bear McCreary. La première intervient dans *Lay Down Your Burdens, Part 2* (S02E20). Nouvellement élu président, Baltar vient d'annoncer que la Flotte s'établira sur la planète New Caprica. Installé dans le bureau présidentiel, il est atterré par l'explosion du vaisseau Cloud Nine et la mort de l'un des modèles Cylon numéro Six, avec qui il entretenait une

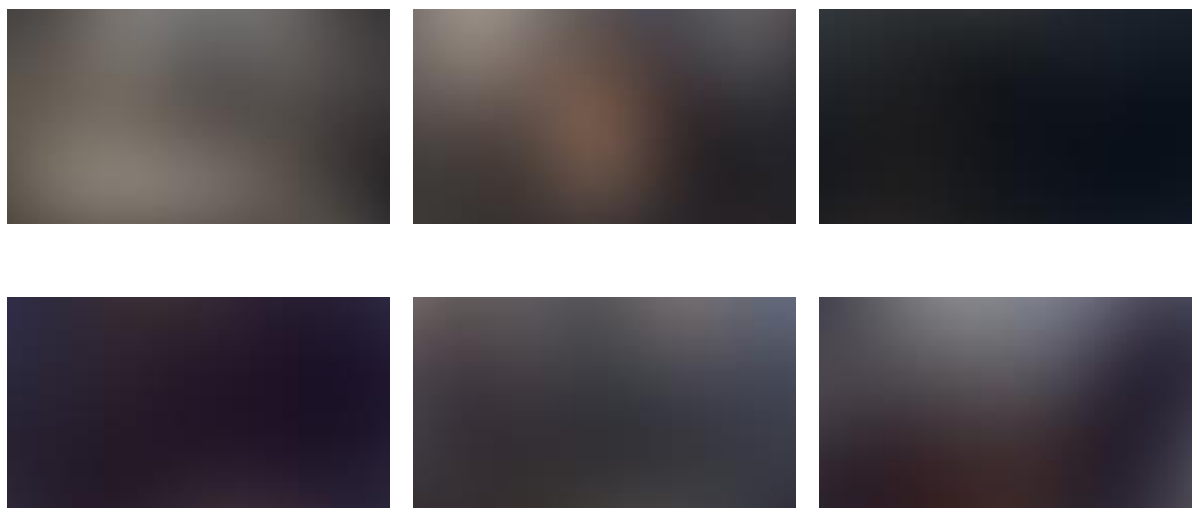
¹ BESSON, Anne, *D'Asimov à Tolkien*, 2004, p. 6.

² *Ibid.*, p. 94.

³ *Ibid.*, p. 25.

⁴ Lavandier, à propos de la structure fractale, explique : « On peut même dépasser le cadre que constitue l'œuvre dramatique (ou la série) et considérer la vie entière du protagoniste – dont l'œuvre ne raconte qu'une partie –, on retrouverait la même structure. On peut encore passer à l'échelle supérieure, de la vie d'un individu à celle de sa famille, de celle de sa famille à celle de son village, de son peuple, etc., et arriver jusqu'à la plus grande échelle connue à l'heure actuelle, celle de l'univers. Le Big Bang en constitue l'incident déclencheur mais le récit est inachevé. Nous ne connaissons ni le climax, ni la réponse dramatique et encore moins le troisième acte. Suspense... Cela dit, certaines religions ne supportent pas de ne pas savoir et prédisent un climax nommé, au choix, Armageddon, Apocalypse, Yawm al-dyn, Mōfa, Mappo, etc. Ainsi, la vie d'un être humain est un ensemble aussi fractal que celle d'un personnage de fiction, tel qu'en rend compte une œuvre dramatique. » LAVANDIER, Yves, *La Dramaturgie*, 1994 (2014), pp. 394-397.

liaison. Le motif musical répétitif¹ occupe la bande sonore ; la caméra s'approche de lui alors qu'il s'effondre sur son bureau ; sa chevelure épaisse occupe le cadre, et si le fondu enchaîné est discret, un son particulier, sourd, évoquant celui des flashes de *Lost*, vient l'appuyer. Gaeta l'interpelle. La caméra s'éloigne tandis qu'il se redresse. Le bureau présidentiel, qui rentre peu à peu dans le cadre, a pris des accents baroques : un portrait de Baltar y est affiché, une prostituée est aperçue en arrière-plan, le mobilier est plus luxueux. Le plan laisse le temps aux interprètes de se demander combien de temps sépare ce présent de la narration du plan précédent ; il faut attendre 35 secondes pour que s'affiche la mention « Un an plus tard ».



Ce bond temporel a pour avantage de laisser le temps à la présidence de Baltar de se dégrader suffisamment pour dépendre l'échec de ses promesses alléchantes, et déjà donner raison à l'ex-présidente Roslin, qui avait tenté de truquer les élections. Ce riche réservoir de possibles narratifs, qui sera notamment exploré, rétrospectivement, dans *Unfinished Business* (S03E09), permet de présenter les personnages sous un jour nouveau : Starbuck dans un rôle plus normé d'un point de vue genré, épouse de Samuel Anders ; Adama père et fils en capitaines de vaisseau de guerre à la dérive, sans conflit et avec des équipages squelettiques ; Tyrol en syndicaliste... Ce que dit alors la série, c'est que durant cette année d'histoire masquée par l'ellipse, ses personnages se sont empâtés, physiquement (pour Adama fils), mais surtout mentalement. Tou.te.s ont laissé la confiance les gagner, ont cru à la seconde chance représentée par l'établissement sur New Caprica, bercé.e.s par l'illusion que les Cylons ne les retrouveraient pas. Lorsque ceux-ci apparaissent en orbite pour envahir la planète, les Colons sont pris de court : ceux restés dans l'espace sont forcés de fuir ; ceux restés sur la planète sont à la merci des Cylons. Ce *cliffhanger* a cela de particulier qu'il reconfigure le récit, et propose un enjeu inédit, loin des traditionnelles escarmouches entre

¹ *Répétitif* au sens de « minimaliste », évoquant le courant de la musique répétitive.

Cylons et Colons. La série prend alors un nouvel élan, après avoir brièvement exposé une stabilité illusoire de son monde fictionnel. L'intrigue macroscopique profite de ce bref moment de pause, de cette respiration, pour repartir de plus belle et motiver un basculement intradiégétique.

Lorsque la série reprend, *Occupation* (S03E01) laisse encore les interprètes se demander combien de temps s'est écoulé depuis le cliffhanger de la saison 2, puisque les personnages sont vu préparer des actes de résistances, emprisonnés, ou planifiant l'attaque de la planète. Après ce montage marqué par un effet-clip, l'épisode se concentre d'abord sur le colonel Tigh, récemment torturé par les Cylons, et finalement relâché ; le Cylon Cavil se moque de ses efforts pour marquer le temps, en expliquant que les gardiens modifient les marques qu'il laisse sur le mur de sa cellule. Tout l'acte 1 de l'épisode enchaîne ensuite des scènes montrant chaque protagoniste affecté cette fois-ci, non pas par l'établissement sur New Caprica, mais plus spécifiquement par l'occupation cylon, que l'on devine longue, mais qui n'est pas cadrée temporellement. Il faut attendre la 13^{ème} minute, et le début de l'acte 2, pour que cette information soit donnée, et même répétée : un plan général sur la ville occupée porte la mention « 134^{ème} jour de l'occupation cylon ». Immédiatement, un gros plan sur un stylo courant sur un bloc-notes laisse entendre la voix de l'ex-présidente Roslin, qui verbalise cette information au cas où elle aurait échappé à un.e interprète pratiquant l'écoute-radio¹, c'est-à-dire suivant l'épisode à l'oreille. Là encore, il s'agit de redonner de l'élan à l'intrigue en procédant à de nouvelles reconfigurations riches en possibles narratifs : Starbuck torturée psychologiquement par Leoben ; Anders, Tyrol et Tigh en résistants ; Baltar en marionnette au service des Cylons. Pour qui aurait visionné les dix webisodes *The Resistance* diffusés entre septembre et octobre 2006 – juste avant le début de la saison 3 – cette ellipse est déjà plus familière : *The Resistance* explore la mobilisation de la résistance à mi-parcours, à partir du 67^{ème} jour d'occupation cylon. Cette période d'occupation sera elle aussi explorée rétrospectivement, mais de façon furtive, principalement via des allusions, là où l'établissement sur New Caprica a droit à des flashbacks détaillés dans *Unfinished Business*.

Les deux ellipses ont la même fonction : reconfigurer, retravailler le récit pour le rafraîchir, renouveler ses enjeux, et éviter la monotonie du milieu sans fin de l'intrigue macroscopique. Elles rappellent un autre bond temporel connu parmi les séries des années 2000, que j'ai déjà mentionné plus haut : celui vécu par Sydney dans *The Telling* (S02E22). *Alias* conclut en effet sa saison 2 sur un *cliffhanger* qui achève le basculement progressif du récit : après le climax de l'épisode et l'affrontement avec le clone de Francie, Sydney se réveille à son grand étonnement dans une rue de Hong Kong. Lorsqu'elle prend contact avec

¹ COLONNA, Vincent, *L'Art des séries télé*, 2010, p. 25.

la CIA, elle apprend que deux ans se sont écoulés : mais au-delà des mystères de la série qui ne font que s'épaissir, c'est l'arc romantique qui est durement impacté, lorsqu'elle comprend que Vaughn, avec qui elle entretenait une relation, s'est remarié.

La dernière ellipse de *Battlestar Galactica* possède une portée très importante : 150.000 ans. Dans *Daybreak, Part 2 & 3* (S04E19&20), les Colons et les Cylons rebelles découvrent la Terre, la nôtre, guidés par des instances divines. La Colonie du Cylon Cavil ayant été oblitérée, la guerre est terminée, et les personnages sont libres de s'établir sur la planète. Ils choisissent de le faire en se débarrassant de toute technologie pour se lier aux humains ayant évolué naturellement sur la planète, et qui se rassemblent encore en tribus éparses, quelque part en Afrique. Le dernier plan situé dans ce lointain passé se concentre sur Hera, fille hybride de la Cylon Athena et de l'humain Helo, espoir des deux peuples. Au fil de fondus enchaînés, la caméra s'élève et traverse de nombreux paysages, pour finalement survoler Central Park et, dans un panoramique vertical, révéler les immeubles de New York, alors qu'apparaît la mention « 150.000 ans plus tard ». Le but de la série est ici de faire le lien entre les événements de l'histoire, et ce qui pourrait arriver aujourd'hui : la création d'une intelligence artificielle qui se retournerait contre nous. Mais je m'attarderai sur ce final dans le chapitre suivant.

La non-linéarité du récit a ainsi, dans les séries à promesse de dénouement, plusieurs fonctions, qu'il s'agisse de subvertir toujours plus loin ses propres conventions et entretenir une intrigue ; soutenir un thème et pointer vers l'expansion transmédiatique du récit ; ou encore reconfigurer l'intrigue pour proposer de nouveaux défis aux personnages. Les anachronies du récit ne sont cependant, au sein de ce corpus, que l'un des deux versants de ce que Booth appelle le « déplacement temporel » ; les choses se compliquent lorsque le monde fictionnel se replie sur lui-même.

II.3.2. Non-linéarité de l'histoire : voyage dans le temps

La narratologie structuraliste, classique, n'est guère équipée pour affronter les « anachronies intradiégétiques », puisqu'il s'agit d'un phénomène intervenant au niveau du monde fictionnel, de l'histoire, et que le récit se doit de suivre. On pourrait opposer un argument de poids : la non-linéarité du temps dans le monde fictionnel n'implique pas des changements fondamentaux dans la structure de l'intrigue. En effet, d'un point de vue théorique, la séquence narrative reste similaire. Mais le cadre théorique de ce travail s'étend au-delà de la seule séquence narrative, pour s'intéresser aux mondes fictionnels, de plus en plus denses aujourd'hui à la télévision. C'est ici que les choses se corsent.

Résumons les choses simplement : le voyage dans le temps possède à mon sens trois caractéristiques majeures lorsqu'on étudie son impact sur l'intrigue :

- *Un principe de causalité brisé* : s'il est une loi qui empêche d'envisager le voyage dans le temps dans le monde réel, c'est bien celle qui stipule que l'effet ne peut précéder la cause (de cet effet) ; c'est pourquoi les voyages temporels représentent une expérience de pensée contre-intuitive mais extrêmement riche. Toute l'intrigue macroscopique de l'ère du Onzième Docteur tourne par exemple autour d'une boucle causale : l'ordre du Silence craint que le Docteur ne fasse revenir son peuple, les Seigneurs du Temps, via la faille spatio-temporelle de Trenzalore ; l'ordre décide alors de faire exploser son vaisseau (saison 5) ; c'est précisément cette explosion qui crée les failles permettant de ramener les Seigneurs du Temps sur Trenzalore.
- *La réécriture possible de l'histoire* : voyager dans le passé, c'est s'ouvrir à la possibilité de modifier le passé. Deux philosophies s'opposent : la première, comme dans *Lost*, stipule que le temps est rigide, que l'univers « s'autocorrige » et que tenter de modifier le passé est impossible puisque cette « modification » a déjà été prise en compte par l'univers. Dans *Lost*, arrivé en 1977, Sayid tente de tuer Benjamin Linus enfant ; ce faisant, il ne fait que précipiter son intronisation après des Autres, dans une énième boucle causale. *Fringe*, en revanche, explore la possibilité de réécrire l'Histoire par deux fois ; toute sa saison 4 est par exemple structurée autour d'une réécriture fondamentale des événements du monde fictionnel, via la suppression d'un des protagonistes.
- *Une histoire qui sort des conventions* : qu'il s'agisse des boucles causales ou des réécritures, le voyage dans le temps est le fruit des narrations non-naturelles¹, et produit des mondes dont la logique est parfois difficile à saisir, notamment lorsque les effets s'accumulent. Il permet donc de créer des intrigues complexes, mais court aussi un risque lié plus largement aux genres de l'imaginaire. Le scénariste Russel T. Davies explique que ce risque, toujours présent, consiste à raconter une histoire qui n'ait pas d'équivalent dans l'expérience humaine, qui ne résonne pas avec le vécu des spectateur.ice.s, et donc, ne génère pas d'émotion².

C'est autour de ces trois points que j'esquisserai une réflexion sur l'impact du voyage dans le temps sur la narration des séries télévisées narrativement complexes.

¹ Je renvoie de nouveau à ALBER, Jan, *et al.*, « Unnatural Narratives, Unnatural Narratology: Beyond Mimetic Models », *Narrative*, 2010.

² DAVIES, Russel T., COOK, Benjamin, *The Writer's tale : the final chapter*, 2010, p. 330.

L'un des plus fascinants paradoxes causé par un bouleversement du principe de causalité n'est pas le « paradoxe du grand-père¹ », mais celui de l'écrivaine. Une écrivaine remonte dans le passé pour se confier à elle-même le livre qui l'a rendue célèbre. Dans le passé, la jeune écrivaine recopie le livre, qui devient un *best-seller*, puis se l'envoie à elle-même dans le passé, et ainsi de suite. L'effet (le *best-seller*) devient sa propre cause (le manuscrit est recopié d'après lui). Arrive la question épineuse : cette boucle de causalité a-t-elle jamais eu un « début » ? L'ouvrage a-t-il été écrit, ou n'est-il que la copie de lui-même, sans jamais avoir été créé en premier lieu ?

Lost s'amuse de ces boucles dans sa saison 5, lorsque les personnages sont piégés dans les rebonds temporels qui affectent l'Île. Dans *Because You Left* (S05E01), Locke, isolé du groupe, se fait tirer dessus par un jeune Ethan (l'un des Autres qui, en 2004, infiltre les rescapé.e.s). Projeté ensuite dans le futur, Locke est incapable de bouger. Arrive alors Richard, le « conseiller » de Benjamin Linus, aux ordres de Jacob. Figure déjà mystérieuse depuis la saison 3, Richard a amené un kit de survie et extraie la balle de la jambe de Locke. Il lui confie ensuite une boussole.

RICHARD – Next time we see each other, I'm not gonna recognize you. All right? You give me this. All right?

LOCKE – What is this?

RICHARD – It's a compass.

LOCKE – What does it do?

RICHARD – It points north, John^{xlix}.

L'événement dont parle Richard est sa première rencontre avec Locke, en 1954, qui intervient deux épisodes plus tard, dans *Jughead* (S05E03). C'est à cette occasion que Locke rend la boussole à Richard.

RICHARD – I gave you this?

LOCKE – Yes.

RICHARD – After you were shot in the leg and I... wandered out of the jungle to patch you up?

LOCKE – That's right.

RICHARD – Then why don't I remember... well, any of this?

LOCKE – Because it hasn't happened yet¹.

¹ Si vous remontez dans le temps pour tuer votre propre grand-père encore enfant, vous ne verrez jamais le jour et ne serez jamais en mesure de remonter le temps pour le tuer. Et ainsi de suite.

Ce qui est fascinant, c'est que lorsque Richard transmet la boussole à Locke, celui-ci demande à *quoi* elle sert, s'attendant à ce que ne soit pas une simple boussole. Il ne peut envisager que la boussole n'ait aucune qualité intrinsèque qui la distingue des autres, et que c'est précisément une qualité extrinsèque qui la rend si particulière : cet objet est impossible. Il n'a peut-être jamais été fabriqué, puisque transmis de Richard à Locke, puis de Locke à Richard, dans une boucle de causalité infinie. Ce qui importe dans cette boussole n'est pas ce qu'elle est, mais ce qu'elle représente. La saison 5 achève de boucler cette boucle dans *Follow the Leader* (S05E15) : un Locke perçu¹ par les interprètes comme postérieur à celui qui voyage dans le temps avec sa boussole indique à Richard où trouver le Locke antérieur, et comment le soigner.

C'est ainsi que *Lost* utilise principalement le voyage dans le temps : en lui-même, il peut sembler vain, puisque les personnages, pensant souvent influencer sur l'Histoire, vont en fait créer les événements qui les mèneront précisément là où ils sont. Sayid tire sur le jeune Ben, et Kate, qui ne peut concevoir qu'on tue un enfant, l'emmène chez les Autres pour qu'il soit soigné. Locke, en faisant forte impression sur Richard en 1954, ne comprend pas encore qu'il accomplit précisément le but du Monstre, à savoir devenir une figure d'envergure auprès des Autres, que l'entité maléfique pourra ensuite incarner pour précipiter les événements de la saison 6. Jack pense empêcher le crash du vol Oceanic 815 en faisant exploser l'ogive nucléaire sur le site de construction de la Station Cygne, alors qu'il provoque justement l'Incident mentionné dans la vidéo de présentation de la station qu'il visionne avec Locke en saison 2.

Le temps, dans *Lost*, fonctionne selon cette logique karmique que Pacôme Thiellement relève plus haut. Dans *The Incident* (S05E16&17), seul Miles y voit clair, lorsqu'il formule ses doutes :

MILES – Has it occurred to any of you that your buddy's actually gonna cause the thing he says he's trying to prevent? Perhaps that little nuke *is* the Incident? So maybe the best thing to do... is nothing?

[Personne ne répond.]

MILES – I'm glad you all thought this throughⁱⁱ.

¹ Un.e interprète perspicace, ou reVISIONnant la série, sait qu'il s'agit en réalité du Monstre sous les traits de Locke.

Miles, personnage sarcastique ajouté au casting en saison 4, est d'ailleurs, plus qu'une caution *geek*, un personnage à fonction didactique, lorsque plus tôt (dans la saison, et dans le temps), il explique cette idée de temps inaltérable à Hurley :

HURLEY – Let me get this straight. All this already happened.

MILES – Yes.

HURLEY – So this conversation we're having right now...we already had it.

MILES – Yes!

HURLEY – Then what am I gonna say next?

MILES – I don't know.

HURLEY – Ha! Then your theory is wrong!

MILES – For the thousandth time, you dingbat, the conversation already happened, but not for you and me. For you and me, it's happening right now.

HURLEY – Okay, answer me this. If all this already happened to me, then...why don't I remember any of it?

MILES – Because once Ben turned that wheel, time isn't a straight line for us anymore. Our experiences in the past and the future occurred before these experiences right now.

HURLEY – Say that again.

MILES – Shoot me. Please. Please!

HURLEY – Aha! I can't shoot you. Because if you die in 1977, then you'll never come back to the Island on the freighter 30 years from now.

MILES – I can die because I've already come to the island on the freighter. Any of us can die because this is our present.

HURLEY – But you said Ben couldn't die because he still has to grow up and become the leader of the Others.

MILES – Because this is his past^{lii}.

Miles donne ici la clé de lecture de la temporalité de *Lost* : le temps ne doit pas être mesuré en fonction de facteurs extérieurs, mais relativement aux personnages. S'ils voyagent entre les époques, leur biographie reste linéaire au sens où leur *expérience* est toujours soumise au principe de causalité. L'identification aux personnages est toujours possible – ce n'est pas de la *sci-fi* vide de sens comme l'explique Davies – puisque leur biographie peut toujours résonner avec la nôtre.

Locke possède notamment une destinée aussi tragique que celle de Londo Mollari dans *Babylon 5*. À aucun moment il ne comprend qu'il est un pion dans le duel entre Jacob et le Monstre. Le voyage dans le temps semble pourtant donner un sens à sa vie, sens qu'il a toujours recherché. C'est parce qu'il tourne la mystérieuse roue sous la Station Orchidée, que Benjamin Linus est expulsé de l'île, transporté dans le futur dans le désert tunisien, laissant à Locke la place de leader des Autres. Libéré du manipulateur, Locke trouve enfin sa voie, mais

les bonds dans le temps incontrôlés l'empêchent d'occuper cette fonction. Il se présente comme le futur leader des Autres face à Richard en 1954, et va ensuite lui-même tourner la roue pour quitter l'Île et ramener les *Oceanic Six*, afin de sauver les rescapé.e.s encore présent.e.s sur l'Île. Figure héroïque, il est pourtant confronté au refus initial des *Oceanic Six* de revenir sur l'Île. Désespéré, pourchassé, il frôle la tentative de suicide ; Benjamin Linus l'en empêche *in extremis*, le temps de récupérer de précieuses informations, avant de le tuer de ses mains. Locke est alors réduit au rang de « proxy », d'objet : il remplace le corps du père de Jack, qui était à bord du vol initial, afin de recréer les conditions du vol Oceanic 815. C'est précisément ce qu'attend le Monstre, puisque ce dernier ne peut prendre l'apparence que des morts. Une scène de *LAX, Part 2* (S06E02) est particulièrement lourde de sens. Sous l'apparence de Locke, le Monstre a pris le contrôle des Autres, et poussé Benjamin Linus à tuer Jacob. Il révèle ensuite ses intentions (quitter l'Île), mais pas avant d'expliquer à Ben qu'il est, comme Locke, un pion. Le Monstre a accès aux souvenirs de Locke, et donne de son personnage une lecture à la fois véridique et partielle.

LOCKE (LE MONSTRE) – Do you wanna know what he was thinking while you, choked the life outta him Benjamin? What the last thought that ran through his head was? "I don't understand". Isn't that just the saddest thing you ever heard? But it's fitting in a way, because when John first came to the Island, he was a very sad man. A victim, shouting at the world for being told what he couldn't do, even though they were right. He was weak, and pathetic, and irreparably broken. But, despite all that, there was something admirable about him. He was the only one of them that didn't wanna leave. The only one, who realized how pitiful the life he'd left behind actually was^{liii}.

Le voyage dans le temps, dans *Lost*, n'a aucune fonction libératrice. Il sert en revanche à mettre les personnages face à eux-mêmes, à faire d'eux ce qu'ils sont déjà. Cette tension fataliste¹ implique une lecture qui peut paraître régressive : quand bien même les premières saisons ont déjà présenté les personnages tels qu'ils sont, ce sont les dernières qui les poussent à effectuer précisément les actions qui les mèneront là où sont.

II.3.2.2. Réécrire, ne pas réécrire, telle est la question

Dans *Doctor Who*, on retrouve, par moment, cette même pression déterministe qui semble indiquer que l'intrigue se dirige dans une direction donnée par *nécessité* et non par *contingence*. Le temps peut être réécrit, à deux exceptions près : certains « points fixes » sont

¹ Voir notamment RENNETT, Michael, « Narrative Philosophy in the Series: Fate, Determinism, and the Manipulation of Time », 2011, pp. 32-35.

intouchables (comme l'explosion du Vésuve qui ravage Pompéi dans *The Fires of Pompeii*, S04E02) ; il est impossible de réécrire des événements dont le ou la « récrivain.e » fait partie (changer cet événement créerait un paradoxe).

Bien entendu, *Doctor Who* a pour habitude de contourner ces règles, et en fait d'ailleurs le climax des trois saisons de l'ère du Onzième Docteur, articulée autour des efforts de l'ordre du Silence. J'ai mentionné plus haut la boucle causale qui marque cette ère : en voulant empêcher le Docteur de ramener les Seigneurs du Temps via la faille de Trenzalore (dénouement de l'épisode spécial *The Time of the Doctor*, S07X04), le Silence tente d'abord de faire exploser son vaisseau, le TARDIS, ce qui provoque l'apparition des failles qui attirent l'attention du Docteur juste après sa régénération, dans *The Eleventh Hour* (S05E01).

L'ère du Onzième Docteur possède une structure tripartite rythmée par les saisons 5, 6 et 7 ; chaque partie pointe à la fois vers son propre achèvement, et, de manière plus cryptique, vers l'achèvement de l'ère, dans une démarche qui pousse à la lire de façon régressive.

La saison 5 est centrée sur les failles spatio-temporelles, qui engloutissent tout sur leur passage, effaçant des pans entiers de l'Histoire. Dans *The Eleventh Hour* (S05E01), le Docteur, tout juste régénéré, se prend d'affection pour la jeune Amy Pond, dont la chambre est zébrée par l'une des failles. Ayant des problèmes avec son vaisseau, il ne la retrouve que des années plus tard, devenue une jeune femme dont la maison est toujours occupée par le Prisonnier Zéro, échappé de la faille. C'est le Prisonnier qui, avant d'être livré à ses gardiens par le Docteur, le prévient que « le Silence tombera » (« *Silence will fall* »). Les failles sont visibles dans *The Beast Below* et *The Victory of the Daleks* (S05E02, S05E03), et forment le cœur narratif du diptyque *The Time of Angels/Flesh and Stone* (S05E04&05). C'est aussi du Silence que parlent les « vampires » de la planète Saturnyne, chassés de chez eux par les failles spatio-temporelles (*The Vampires of Venice*, S05E06). C'est seulement à la fin de *Cold Blood* (S05E09) que le Docteur comprend que les failles ont été causées par l'explosion de son vaisseau – une explosion qui, pour lui, n'a pas encore eu lieu, puisqu'il est capable de comparer le fragment qu'il a extirpé d'une faille avec la porte du TARDIS. Une explosion *va avoir lieu*, et dans le même temps, *a déjà eu lieu* : suspense et curiosité se mêlent.

La saison 5 joue avec l'impossibilité d'échapper à ce dénouement. Notamment, une scène de *Flesh and Stone* (S05E05) insiste sur cette idée que *tout est déjà arrivé*. Amy Pond, infectée par un Ange Pleureur, ne doit pas ouvrir les yeux pour survivre. Le Docteur, qui a perdu sa veste en tweed, déambule autour d'elle en chemise, bretelles et nœud papillon, réfléchissant avec River Song au meilleur moyen de quitter le vaisseau Byzantium. Il décide d'aller vérifier la salle des commandes, et conseille à Amy de l'attendre là où elle est – ce qui bien sûr n'est pas du goût d'Amy. Les plans sont larges, montrant l'espace dans son ensemble.

LE DOCTEUR – You'll be safer here. We can't protect you on the move. I'll be back for you soon as I can, I promise.

AMY – You always say that.

LE DOCTEUR – I always come back^{liv}.

À peine est-il parti qu'il revient (qu'il « *come back* »), lui prend les mains ; son ton est plus doux, plus attentionné, plus cryptique aussi.

LE DOCTEUR – Amy, you need to start trusting me. It's never been more important.

AMY – But you don't always tell me the truth.

LE DOCTEUR – If I always told you the truth, I wouldn't need you to trust me.

AMY – Doctor, the crack in my wall. How can it be here¹?

LE DOCTEUR – I don't know yet, but I'm working it out. Now, listen. Remember what I told you when you were seven?

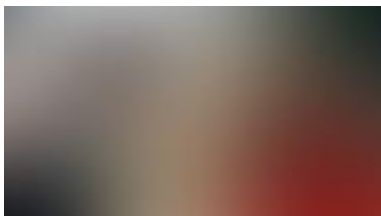
AMY – What did you tell me?

LE DOCTEUR – No. No, that's not the point. You have to remember.

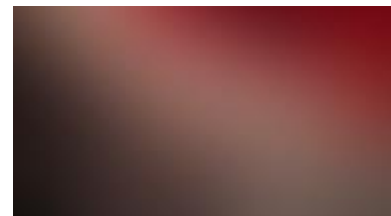
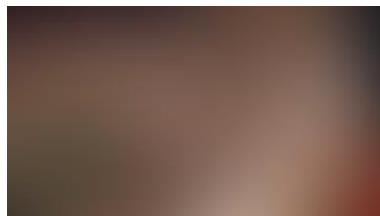
AMY – Remember what? Doctor? Doctor^{liv}?

Mais le Docteur a déjà disparu hors-champ, sans un bruit. Ce Docteur-là n'est montré qu'en plans rapprochés, en champ contre-champ, face à Amy, mais la disposition similaire de la caméra laisse à penser qu'il s'agit du même. Un œil distrait manquera certainement le bout d'épaule de l'acteur Matt Smith, perdu au-delà de la zone de netteté. Pourtant, on peut y voir la veste du Docteur. Il ne s'agit pas d'une erreur de continuité, et d'une certaine façon, le traitement différent accordé aux deux échanges, les notes de piano mélancoliques qui rythment le second, trahissent l'importance de cette partie de la scène. Il ne s'agit pas du même Docteur.

– Docteur du présent –



– Docteur du futur –



¹ Amy fait référence à la fissure temporelle située dans sa chambre d'enfant, lors de sa première rencontre avec le Docteur.

On retrouve ici le motif du *trickster* qui ne dit pas toujours la vérité, et aussi cette injonction à se rappeler, qui parsème la saison alors même que les failles spatio-temporelles effacent les événements – Amy oublie Rory, avec qui elle devait se marier, lorsqu’il disparaît dans l’une failles (*Cold Blood*, S05E09). Cette scène ne prend tout son sens que dans l’épisode final. Dans *The Big Bang* (S05E12), les failles ont dévoré l’intégralité de l’univers et de l’Histoire, et la Terre, dans l’œil du cyclone, est la prochaine sur la liste. Le Docteur parvient à *redémarrer* (« *reboot* ») l’univers, mais se retrouve du « mauvais côté » des failles spatio-temporelles, et remonte le fil de sa propre biographie à mesure que son existence est effacée de l’Histoire. C’est ainsi qu’il croise Amy à plusieurs reprises, expliquant plusieurs scènes de la saison qui montraient un *effet* sans préciser sa *cause* ; c’est ainsi qu’il se retrouve à bord du Byzantium, suppliant Amy de se *rappeler*. Ayant voyagé dans le temps, elle est capable de passer outre l’oubli, et c’est le jour de son mariage avec Rory qu’elle se souvient du Docteur, le ramenant à l’existence avec l’aide de River Song. C’est en cela que la série joue avec son propre dénouement : l’explosion du TARDIS intervient bel et bien, l’univers est détruit, mais il est ensuite réécrit. La série procède elle aussi par « dénarrations » successives grâce au voyage dans le temps, et dans le même temps, ne cesse d’inviter personnages et spectateur.ice.s à se rappeler, à solliciter leur mémoire à long terme. Si Amy, voyageuse temporelle, peut se rappeler, les spectateur.ice.s le peuvent aussi, en revoyant les premiers épisodes de la saison, ou en se renseignant sur internet.

La saison 6 fonctionne sur un modèle similaire. L’ordre du Silence ayant échoué à tuer le Docteur en détruisant son vaisseau, il tente alors de former une tueuse capable de se rapprocher de lui. Cette tueuse, c’est River Song : l’archéologue qui entretient une relation romantique non linéaire avec le Docteur. Dans *The Impossible Astronaut* (S06E01), le Docteur convie Amy, Rory et River au bord du Lac Silencio, en Utah, pour qu’ils soient témoins de son assassinat par un mystérieux astronaute. Plus tard, le groupe endeuillé croise un autre Docteur, plus jeune, auquel ils décident de cacher la vérité, cherchant à comprendre pourquoi une version plus âgée du Docteur les a invités à sa mort. La saison s’articule autour de la présence des *Silents*, des moines de l’ordre, modifiés génétiquement, capables d’effacer la mémoire des personnes les croisant – encore et toujours circule cette idée de mémoire. À mesure qu’approchent les derniers épisodes, les personnages comprennent que la mort du Docteur est l’un de ces points fixes de l’Histoire, impossible à modifier. Là encore, le dénouement arrive comme prévu, mais ce qui a été vu dans le S06E01 s’avère être un leurre. C’est une copie du Docteur qui est « tuée » devant témoins (l’Histoire est ainsi, en apparence, inchangée), mais le véritable Docteur en réchappe. Je reviendrai plus précisément sur ce moment à la section suivante.

La saison 7 procède aussi à l'identique, mais s'avère plus épisodique. Cette dernière saison de l'ère du Onzième Docteur insiste moins sur l'arc narratif majeur, le réservant pour la fin de la saison 7 (en mai 2013) et les épisodes spéciaux diffusés à l'occasion des 50 ans du programme (novembre 2013) et plus traditionnellement à Noël, où l'ère du Docteur et l'arc narratif du Silence trouvent une conclusion. Dans ce dernier épisode, *The Time of the Doctor* (S07X04), le Docteur parvient là encore à réécrire le temps pour éviter un dénouement qui, néanmoins, se déroule comme le prévoyait la prophétie du Silence : le nom du Docteur est utilisé comme « mot de passe » pour guider les Seigneurs du Temps égarés qui tentent de retrouver le chemin de l'univers.

Doctor Who joue précisément de la tension entre fatalité et libre-arbitre, entre lecture progressive ouverte aux possibles, et lecture régressive prédéterminée par un dénouement qui impacte l'ensemble de l'intrigue. Les *effets* du dénouement sont visibles, inchangeables, et le libre arbitre des personnages se glisse dans la *cause*. À l'échelle microscopique, la série perpétue ce questionnement matriciel en conservant une grande ambivalence. Si un épisode comme *The Angels Take Manhattan* (S07E05) insiste sur le déterminisme (tout est déjà écrit dans le livre publié dans le passé par Amy Pond, le lire ne fait que verrouiller le futur des personnages), d'autres épisodes, comme *A Christmas Carol* (S06X01), élaborent au contraire une dialectique de la réécriture partielle, à même de résoudre les problèmes auxquels sont confrontés les protagonistes. Héritière d'une longue tradition de réécritures du canon, de contradictions assumées, *Doctor Who* continue ici de jouer de sa cohérence, en la mettant en abyme, en en faisant le motif principal de l'intrigue macroscopique de l'ère 2010-2013, pour mieux réaffirmer l'identité du programme à l'occasion de son cinquantenaire.

II.3.2.3. Retrouver l'émotion dans le temps

À l'échelle macroscopique, *Fringe* présente une autre variation relativement audacieuse. À la fin de la saison 3, dans l'espoir de régler le conflit entre les deux réalités, Peter prend place au milieu de la *Doomsday Machine*, conçue à l'origine pour rayer de la carte l'une des deux réalités. Peter refuse toutefois de l'utiliser comme une arme, et l'utilise pour créer un pont entre les deux. Mais ses actions provoquent son effacement de l'existence : dans cette nouvelle version de l'Histoire, il meurt enfant et ne rencontre jamais Olivia Dunham et l'équipe de la Division Fringe. C'est le monde fictionnel qui se reconfigure en saison 4, après le basculement ; l'histoire reprend là où elle s'était arrêtée. *Fringe* se retrouve ainsi au même stade (la collaboration forcée entre les deux réalités) mais avec une équipe réduite : Walter, sans son fils, est incapable de sortir du laboratoire, assisté dans toutes ses tâches par Astrid ;

Olivia et Walter hallucinent ou rêvent de Peter. Du S04E01 au S04E04, les intrigues microscopiques des épisodes déploient le thème de la saison : l'idée que des gens peuvent laisser une marque indélébile sur d'autres. Ainsi, c'est parce que Walter et Olivia se souviennent de lui que Peter réapparaît à la fin de *Subject 9* (S04E04). Mais il réapparaît dans une ligne temporelle où il est mort enfant, et personne ne le reconnaît ; Walter et Olivia ont du mal à accepter cet étranger dont ils se souviennent sans le vouloir.

Pendant dix épisodes, la saison 4 laisse le doute quant à la nature de cette ligne temporelle : cette réécriture est-elle définitive, ou bien Peter peut-il « rentrer chez lui » en retrouvant la ligne temporelle d'où il est venu ? La série procède ainsi à une « étrangéisation cognitive¹ » qui touche son propre monde fictionnel ; si la science-fiction a toujours cherché à défamiliariser le monde réel de ses interprètes, ici c'est l'œuvre qui se défamiliarise elle-même face à un public qui l'a suivie pendant trois saisons, et ne retrouve soudain qu'une partie de ses repères. Cette reconfiguration n'est pas due à des facteurs liés à la production. C'est bel et bien un basculement intradiégétique, qui s'assume comme une intention esthétique, d'ailleurs pointée du doigt de façon parodique lorsque, plus tôt dans la série, l'épisode *The Road Not Taken* (S01E19) expose le principe des réalités alternatives, et le temps d'une scène, s'attarde sur un témoin convaincu que les phénomènes observés sont l'œuvre des Romuliens de *Star Trek* venus « changer la ligne temporelle² ». C'est dans le bien-nommé *A Short Story About Love* (S04E15) qu'Olivia, qui commence à se rappeler de la ligne temporelle effacée, se souvient aussi de ses sentiments pour Peter. La série retrouve ainsi ses marques, et l'on pourrait penser qu'elle cherche à revenir à son état antérieur, mais ce n'est pas son propos ; la ligne temporelle modifiée est la seule qui existe, et Peter et les interprètes peuvent l'accepter maintenant que l'essentiel refait surface (c'est-à-dire la romance). Peter retrouve sa place au sein de la famille qu'il forme avec son père et Olivia. Ce que la série dit alors – et ce qu'elle dira encore en fin de saison 5 – c'est que l'amour transcende jusqu'au temps lui-même.

Comparée à *Fringe*, *Doctor Who* se désintéresse petit à petit de son intrigue romantique non linéaire pour présenter discrètement un moment clé dans des minisodes plutôt que dans la série-mère. À la fin du diptyque *Silence In the Library/Forest of the Dead* (S04E08&09), River, avant de mourir sous les yeux du Docteur, lui révèle le déroulement de leur ultime rendez-vous en amoureux :

¹ SUVIN, Darko, « Estrangement and Cognition », in GUNN, James (dir.), CANDELARIA, Matthew (dir.), *Speculations on speculation*, 2005.

² Il s'agit aussi d'un clin d'œil : J.J. Abrams, co-créateur de *Fringe*, est également le réalisateur du onzième film de la franchise *Star Trek*, dans lequel les Romuliens remontent dans le temps et modifient l'Histoire, permettant au film de valider intradiégétiquement le reboot de l'univers *Star Trek*. Le film est sorti le 8 mai 2009 aux États-Unis ; *The Road Not Taken* a été diffusé initialement trois jours plus tôt, le 5 mai.

RIVER – The last time I saw you, the real you, the future you, I mean. You turned up on my doorstep with a new haircut and a suit. You took me to Darillium to see the Singing Towers. Oh, what a night that was. The Towers sang, and you cried. You wouldn't tell me why. But I suppose it was time, my time, time to come to the Library^{lvi}.

L'intrigue romantique débute alors avec une grande charge émotionnelle, puisque qu'elle se noue du point de vue du Docteur, en même temps qu'elle se dénoue pour River, qui meurt dans les secondes qui suivent. Puisque la série se focalise sur le personnage du Docteur, il est logique pour les interprètes d'inférer qu'à un moment ou un autre de la séquence narrative, le dénouement vu par ce personnage sera montré à l'écran. C'est le cas, mais uniquement dans l'un des cinq minisodes *Night and the Doctor* d'une durée de 4 min, présents dans les coffrets DVD/Blu-Ray de la saison 6. Dans *Last Night*, au détour d'un paradoxe temporel, le Docteur est confronté à plusieurs versions de River alors qu'il cherche à organiser un rendez-vous galant. La plus jeune des River, qui a commencé à utiliser le journal bleu qui marque chacune de leurs rencontres, a cette réplique bien sûr prophétique, puisque les interprètes l'ont déjà vue mourir : « *Doctor, you and your secrets. You'll be the death of me.* » Mais c'est quelques secondes plus tôt que, par mégarde, une autre River entre dans le TARDIS, accompagnée d'un autre Docteur. Elle mentionne alors leur rendez-vous à venir aux Tours de Darillium. Le Docteur du « présent » prend à part l'autre Docteur :

LE DOCTEUR – The first time we met her at the library when she...

L'AUTRE DOCTEUR – Died, yes.

LE DOCTEUR – She said the last time she saw us was at Darillium. Is that now?

L'AUTRE DOCTEUR – Spoilers^{lvii}!

Reprenant la phrase fétiche de River, l'autre Docteur laisse entendre que cette rencontre n'est après tout peut-être pas la dernière. Techniquement, c'est juste, puisque plus tard, dans la biographie de cette River, l'attend une rencontre avec le Dixième Docteur. Cette réponse cryptique peut aussi anticiper l'apparition du « fantôme » de River dans l'épisode *The Name of the Doctor* (S07E13). Mais malgré l'émotion palpable, le moment, dans *Last Night*, est vite passé. Il souligne le traitement finalement épisodique et minimal de cette intrigue romantique, et le minisode paraît faire du *fanwanking*, bouclant la boucle causale dans le seul but d'assurer la cohérence du récit et de satisfaire les fans qui se seraient procuré le coffre DVD. L'objectif de *Doctor Who* n'est pas tant de présenter une intrigue romantique à travers l'espace et le temps, que de jouer avec la non-linéarité elle-même pour augmenter sa complexité, et

alimenter le développement de l'intrigue macroscopique **[[Silence will fall]]** avec de nouveaux labyrinthes périphériques.

Il n'empêche que la relation romantique entre River et le Docteur a suscité la création de paratextes visant à expliquer l'enchaînement achronologique de leurs rencontres :

Les fans ont créé de nombreuses représentations visuelles de la relation bidirectionnelle vécue par River et le Docteur, essayant de retranscrire leur expérience et de relever les moments-clés de leur histoire, une stratégie que les personnages eux-mêmes emploient dans la série en synchronisant leurs journaux et souvenirs à chaque fois qu'ils se rencontrent. Bien sûr, il ne s'agit pas uniquement là d'une démarche de fans, puisque la BBC a elle-même produit son propre matériel d'orientation [« *orientation material* »] avec une vidéo chroniquant l'histoire de River Song, racontée depuis son propre point de vue¹.

La vidéo de la BBC mentionnée par Mittell est plus précisément un segment d'un épisode de *Doctor Who Confidential* (BBC1>BBC3, 2005-2011), diffusée initialement immédiatement après chaque épisode de *Doctor Who*, et explorant les coulisses de la série. Le segment *River Song: Her Story* fait suite à la diffusion du *series 6 finale*, celui expliquant comment le Docteur est mort et n'est pas mort au bord du Lac Silencio : il signe, en l'essence, le dénouement de l'intrigue romantique, puisque tout ou presque est révélé de leur relation (sinon leur dernier rendez-vous en amoureux, disponible dans le coffret DVD/Blu-Ray de la saison 6). Les spectateur.ice.s savent désormais pourquoi River Song est emprisonnée à Stormcage (pour avoir « tué » le Docteur), et d'où vient d'ailleurs le motif récurrent des menottes que la protagoniste porte toujours sur elle.

La saison 6 de *Doctor Who*, la plus feuilletonnante et non-linéaire, est aussi celle qui se focalise le plus sur la relation romantique entre River et le Docteur. Elle a laissé perplexe une partie de la critique et des fans. Le journaliste Dan Martin résume à l'époque le problème, non sans une pincée de sarcasme :

Pour celles et ceux qui ne suivraient pas, nous avons donc vu le Docteur être tué – pour qu'arrive ensuite une version de lui 200 ans plus jeune. Il a ensuite passé des semaines à surveiller la grossesse fantôme d'Amy, jusqu'à ce que cette grossesse s'avère authentique, et Amy, un clone. Le bébé s'est avéré être River, conçue dans le vortex temporel, puis kidnappée et élevée comme une assassine pour tuer le Docteur. Enfin, peut-être².

Martin relativise toutefois ce constat, en notant que les craintes sur la complexité de la série datent déjà de la série « classique » diffusée entre 1963 et 1989. À la suite de Brigid

¹ MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 265.

² MARTIN, Dan, « Has Doctor Who got too complicated? », *The Guardian*, 20 septembre 2011.

Cherry, il faut aussi reconnaître que cette complexité n'a que peu entamé les audiences de la série sur les saisons 5 à 7, et notamment sur son cœur de cible, les enfants et adultes de 35 à 44 ans (soit le public familial qu'a toujours visé la série)¹. Martin rappelle que l'écrivain de science-fiction Douglas Adams, qui avait travaillé sur la série dite « classique », disait déjà en 1979 qu'il fallait écrire de façon simple pour les adultes, et de façon compliquée pour les enfants².

Comme nous le verrons notamment dans le chapitre III.2 (dans lequel je me focaliserai notamment sur la réception du series finale de *Fringe*), la complexité d'une intrigue, et l'étrangéisation cognitive, ne désarment pas les publics si subsiste, à tout le moins, une question majeure biographique ou un fil rouge matriciel à même de générer de l'émotion. La qualité des intrigues microscopiques est aussi un facteur important, de même que le côté baroque que peut véhiculer la complexité ludique et réflexive de séries comme *Lost*, *Doctor Who* et *Fringe*.

II.3.3. Continuité et complétude rétroactives

À l'échelle macroscopique des fictions progressives, les non-linéarités du récit et de l'histoire offrent la possibilité d'anticiper sur le futur de l'intrigue, mais aussi de revisiter son passé. À cet égard, comme je le mentionnais en I.1.1.3, le repentir et le palimpseste sont possibles dans les séries télévisées.

La continuité rétroactive (« *retroactive continuity*³ ») est un phénomène connu dans les fictions progressives, notamment dans les *comics* américains, dont les grands éditeurs (Marvel, DC, ...) manient des mondes fictionnels denses et étendus, aux nombreuses ramifications. Ces mondes doivent parfois être corrigés rétrospectivement. En ce qui concerne les séries télévisées, l'exemple canonique est la résurrection de Bobby dans *Dallas* (CBS, 1978-1991). Bobby meurt dans *Swan Song* (S08E30) ; pourtant, dans *Return to Camelot, Part I* (S10E01), Pam se réveille et trouve Bobby vivant : toute la saison 9 n'était qu'un rêve. Cet exemple de continuité rétroactive est justifié intradiégétiquement via le rêve de Pam. Dans *Step by Step* (*Notre Belle Famille*, ABC>CBS, 1991-1998), Brendan, l'un des enfants de la famille Lambert, « disparaît » dans la dernière saison, après que les apparences du personnage

¹ CHERRY, Brigid, « Observations on the *Doctor Who* Audience », 2014, pp. 206-207.

² MARTIN, *op. cit.*

³ Difficile d'isoler l'origine profane du terme. *Wikipédia*, qui dans le cas présent s'avère peut-être l'une des sources les plus fiables, propose TUPPER, Elgin Frank, *The Theology of Wolfhart Pannenberg*, S.C. M. Press, 1974. Les fandoms constitués autour des *comics* ont ensuite récupéré le terme dans les années 1980, et l'article tente de faire l'historique de l'usage du mot sur les forums Usenet. Voir https://en.wikipedia.org/wiki/Retroactive_continuity [accédée le 28 mai 2015].

se font de plus en plus rares au fil des saisons. Ici, aucune explication n'est donnée à cette absence, comme si Brendan avait été effacé de l'existence... Cette reconfiguration biographique non justifiée au sein de l'histoire est donc ici à la pleine charge des instances auctoriales de la série. Plus généralement, *Friends* (NBC, 1994-2004) accumule les entorses à sa continuité lorsqu'il s'agit de la biographie, des goûts ou des phobies de ses personnages ; par exemple, *The One Where Chandler Can't Cry* (S06E14) est basé sur l'idée que Chandler n'arrive jamais à pleurer, alors qu'il le fait à plusieurs reprises avant cet épisode (par exemple, chez le vétérinaire dans *The One With the Worst Best Man Ever*, S04E22). Dans *Buffy*, l'irruption soudaine d'une sœur dont personne ne questionne l'existence, alors que Buffy était auparavant fille unique, est un exemple de continuité rétroactive assumée comme une énigme (qui, ou qu'est-ce que, Dawn ?).

Les séries du corpus font peu appel à la continuité rétroactive en tant que processus d'écriture, en tant que repentir assumé par les seules instances auctoriales, sinon pour des détails scénaristiques ; si la continuité est modifiée, elle l'est plutôt via le voyage dans le temps – sa modification est donc justifiée intradiégétiquement.

C'est à un phénomène similaire que je veux m'intéresser ici ; souvent associé à la continuité rétroactive, il est toutefois différent de la logique du repentir : je propose de le nommer la *complétude rétroactive**. Il s'agit de moments rétrospectifs (allusions analeptiques, flashback, voyage dans le temps) qui ne *modifient* pas un événement mais *offrent de nouvelles informations, un nouveau regard sur cet événement*. En ce sens, le procédé peut évoquer les analepses complétives décrites par Genette comme étant des « segments rétrospectifs qui viennent combler après coup une lacune antérieure du récit, lequel s'organise ainsi par omission provisoires et réparations plus ou moins tardives¹ [...] ». Mais si je choisis plutôt de parler de complétude rétroactive, c'est pour deux raisons. La première, parce que la complétude rétroactive peut toucher des événements déjà largement couverts par le récit, et qui ne se présentent pas comme des incomplétudes manifestes du monde fictionnel, ou des incomplétudes stratégiques du récit ; elle partage ainsi des liens avec un autre type d'analepses, les répétitives², lorsqu'un même événement est sans cesse rejoué par le récit, sous différents angles. La seconde, parce que Genette définit – avec justesse – un mécanisme narratif comptant parmi les anachronies. Ce que j'appelle complétude rétroactive s'avère être un processus employant les analepses comme un moyen plutôt qu'une fin, et permettant plus largement au récit de se revisiter lui-même, au monde fictionnel de se saturer, via d'autres moyens que la seule analepse (par exemple, le voyage dans le temps). L'analepse est d'abord un mécanisme narratif, un fait de *structure du récit* ; la complétude rétroactive, de

¹ GENETTE, Gérard, *Discours du récit*, 1972, 1983 (2007), p. 41.

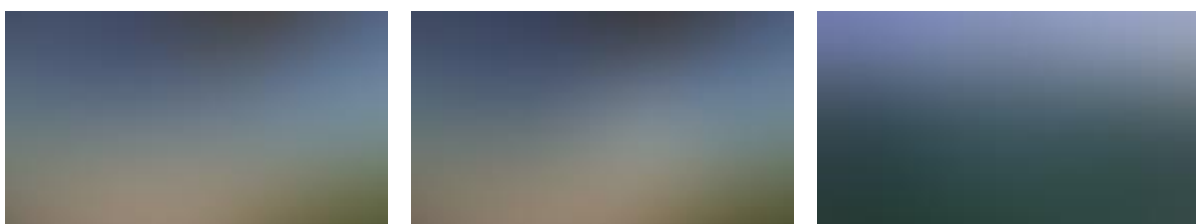
² *Ibid.*, p. 45.

même que la continuité rétroactive, peut vite devenir, si assumée, une intention esthétique qui touche autant à la structure qu'au *sens*.

Le moment du crash du vol Oceanic 815, dans *Lost*, en est un exemple parfait. L'épisode pilote ne dévoile pas l'impact, le crash à proprement parler, mais le flashback de Kate remonte quelques minutes plus tôt, et montre comment la queue de l'avion s'arrache alors que l'appareil est encore en chute libre.



Le présent de la narration de l'épisode pilote, dans les premières scènes, explore les moments qui suivent directement le crash : le réacteur encore en train de tourner, les flammes, l'appareil qui se désagrège petit à petit, avec son aile qui s'écrase sur la plage. Cette vision du crash était encore perçue comme lacunaire, et certaines théories de fans cherchaient à explorer la piste d'un complot : il n'y aurait jamais eu de crash à proprement parler puisque l'impact n'était pas visualisé. Mais rapidement, *The Other 48 Days* (S02E07) offre un nouveau point de vue sur le crash : la chute de la queue de l'avion au large de l'Île est montrée lors d'un long plan fixe introductif.

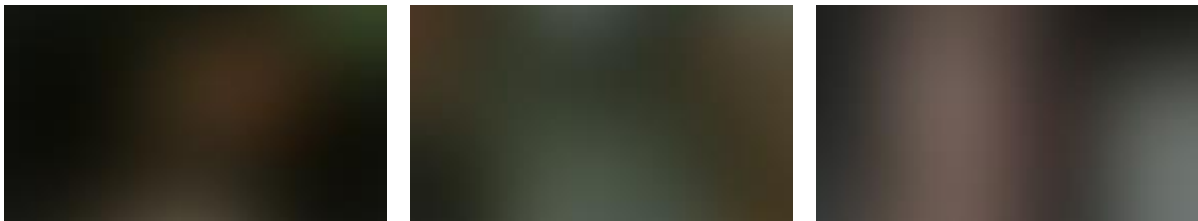


Mieux, *A Tale of Two Cities* (S03E01), dans sa scène d'ouverture trompeuse, montre le crash vu par les Autres depuis le calme relatif de leurs baraquements, en forme de banlieue résidentielle américaine des années 1960. Après une secousse sur l'Île, tou.te.s peuvent voir la chute de l'avion, sa séparation en trois parties (nez et première classe, section du milieu, queue), et leurs trajectoires au-dessus de l'Île.



À partir de cet épisode, les interprètes en savent suffisamment sur le déroulement du crash, et ces analepses sont effectivement complétives *et* répétitives au sens de Genette, revenant sur le même événement pour en explorer la moindre lacune.

Mais *Lost* va plus loin, et c'est pour cela que je parle de complétude rétroactive. *Live Together, Die Alone* (S02E23&24) explique en effet *pourquoi* l'avion s'est écrasé, via les flashbacks centrés sur Desmond, condamné à appuyer sur le bouton de l'ordinateur central de la Station Cygne toutes les 108 minutes. En consultant les relevés de la Station Perle dans le présent de la narration, il comprend qu'il est responsable du crash, et un long flashback le montre rentrer trop tard à la Station Cygne, et tenter désespérément de relancer le système alors que tout autour de lui tremble, tombe, vole.



On peut trouver au moins deux vidéos de fans qui recomposent ces éléments pour créer un panorama complet des moments précédant et suivant le crash. *LOST Complete Plane Crash – Fan Edit* (14 min 54), de Will Durney¹, propose un montage sobre composé de cuts. *LOST: Flight 815 Crash in Real Time* (10 min 12), de pyram1head², utilise le procédé du *split-screen* pour offrir une vue détaillée – « légiste », dirait Mittell – du crash, en synchronisant par exemple la séparation de la queue telle que vue dans l'épisode pilote, à travers le flashback de Kate qui se trouve à bord de l'avion, et telle que vue par les Autres, depuis le sol.

J'ajouterai un dernier moment à cette liste : le « non-crash » tel qu'il est mis en scène dans le premier flashsideway qui ouvre la saison 6. Rétrospectivement, il est établi qu'il ne s'agit pas d'une réécriture de la ligne temporelle, puisque les flashsideways sont situés dans un au-delà futur – il ne s'agit pas d'une continuité rétroactive assumée intradiégétiquement.

¹ Publiée le 3 mai 2015 à l'adresse <https://youtu.be/1YQxXPI2DgI> [accédée le 30 août 2015].

² Publiée le 12 septembre 2009 à l'adresse <https://youtu.be/MKcKtjrL5bc> [accédée le 30 août 2015].

Le non-crash achève de compléter rétroactivement la connaissance détaillée de ce moment par les interprètes. Lorsque Jack semble se « réveiller » à bord, on pourrait croire revivre le moment du crash tel qu'il a été initialement montré : via le point de vue des personnages à bord de l'appareil. Mais, je l'ai déjà précisé, le diable se cache dans le détail (le costume, la coupe de cheveux de Jack), et passées les turbulences, l'avion continue sa route vers Los Angeles. Le crash est « vu » une dernière fois, cette fois-ci pour être subverti, transfiguré : la connaissance encyclopédique de cet événement, la pulsion scopique dont fait preuve la série à l'égard de ce moment traumatisant, n'est pas annulée, mais exorcisée. La série semble indiquer qu'il n'est plus temps de revenir sur le passé avec un œil légiste. Il est temps de « laisser partir » la série, de « *let go* », comme le dit Rose à Jack, encore cramponné aux accoudoirs après les turbulences. La clé de lecture de la saison 6, cette idée de « laisser tomber », passe par la subversion du moment traumatique le plus revisité de la série.

Ici, la complétude rétroactive est itérative, via des analepses répétitives, mais aussi cette prolepse externe qui rejoue le non-crash ; voilà pourquoi je ne réemploie pas strictement la typologie de Genette, parce que la complétude rétroactive peut se manifester ailleurs que dans les analepses qui, je l'avoue, restent tout de même son mécanisme de base. La complétude rétroactive permet, dans *Lost*, de revenir sans cesse sur le même événement, non pas pour le changer – l'avion s'écrase toujours, sauf dans l'au-delà – *mais pour le charger sans cesse d'un sens nouveau, plus étendu*. Aris Mousoutzanis parle ainsi de « temporalité traumatique », dans un sens freudien, en expliquant :

C'est afin d'assimiler et de contrôler l'expérience qui fut à l'origine trop intense pour être appréhendée par la psyché, que les sujets traumatisés revisitent constamment la scène de l'incident : ils doivent y retourner [*« they have to go back »*]¹.

Ces derniers mots font bien sûr écho à l'injonction de Jack (« *We have to go back !* ») à la fin de *Through the Looking Glass* (S03E22&23).

J'ai expliqué ailleurs que *Doctor Who* est aussi un programme qui se nourrit de la continuité autant que de la complétude rétroactive, parce que son format relativement épisodique, et son monde fictionnel qui autorise le voyage dans le temps, permettent de toujours revenir non pas sur des incomplétudes stratégiques du récit, mais sur les espaces entre les épisodes, pour y glisser de nouvelles aventures. C'est ainsi que le texte transmédiatique qu'est *Doctor Who* se réécrit et s'augmente sans cesse, évoquant plus un

¹ MOUSOUTZANIS, Aris, « Determinism, Traumatic Temporality, and Global Interconnectedness », 2011, p. 48.

rhizome¹ qu'un arbre, avec des sections entières (aventures de personnages secondaires notamment) capables de prendre leur pleine indépendance². Au sein de l'ère du Onzième Docteur qui est l'objet de cette étude, l'écriture de Moffat se nourrit de la complétude rétroactive non pas via des analepses du *récit*, mais via les anachronies de *l'histoire* – l'autre raison qui me pousse à m'éloigner de la typologie genettienne. Je l'ai dit plus haut, les saisons 5 à 7 se nourrissent d'une tension entre déterminisme et libre-arbitre, entre lecture régressive et progressive. La mort du Docteur sur les rives du Lac Silencio, qui ouvre la saison 6, est un événement qui conserve ses lacunes (Qui est l'astronaute ?) ; puisqu'il s'agit d'une énigme, le récit articule, ici à proprement parler, l'histoire du crime et l'histoire de l'enquête. Mais le diable ne se cache pas dans ce qui n'a manifestement pas été vu – l'identité de l'astronaute – mais dans ce qui était sous les yeux des interprètes : le Docteur n'est pas le Docteur.

Cette esthétique de la diversion, de la paralipse, caractéristique de l'écriture de Moffat, est cristallisée dans *The Wedding of River Song* (S06E13), l'épisode final de la saison. Lorsque River – qui se trouve être l'astronaute – refuse d'obéir aux ordres et de tuer le Docteur, elle crée un paradoxe temporel, un univers où le temps s'effondre sur lui-même, où l'Histoire dans son intégralité se condense en une fraction de seconde. C'est dans cette réalité alternative éphémère que le Docteur et River se marient ; une fois unis par les liens sacrés du mariage, le Docteur peut confier son plus grand secret à River :

LE DOCTEUR – Now River, I'm about to whisper something in your ear, and you have to remember it very, very carefully, and tell no one what I said^{lviii}.

Il chuchote alors à son oreille. Lui et River sont en plan rapproché, avec Amy au second plan, hors de la zone de netteté. La mise en scène insiste sur leur aparté, pourtant il est impossible d'entendre ce que le Docteur murmure, et l'expression de surprise de River achève de troubler la lecture.

¹ Je me rends compte, après coup, que Clément Combes évoque la « structure narrative rhizomique » comme celle du feuilleton, opposée à la « structure narrative itérative », celle de la série épisodique, en se basant sur le travail d'Anne-Marie Thiesse et l'idée de « ramification », notamment dans son *Roman du Quotidien* (Paris, Le Chemin Vert, 1984). Ce que je désigne ici dépasse toutefois le seul cadre de la série et des modalités d'interconnexion entre ses épisodes pour explorer le texte transmédiatique ; le raisonnement est toutefois similaire, notamment lorsque Combes survole les séries dérivées, les *spin-off*, sous l'angle de la transfictionnalité. Voir COMBES, Clément, *La pratique des séries télévisées. Une sociologie de l'activité spectatorielle*, 2013, pp. 119-125.

² Voir aussi une amorce de la notion de complétude rétroactive dans FAVARD, Florent, « Continuité, canonicité et complétude dans *Doctor Who* », 2014.



Les interprètes qui suivent la série peuvent alors logiquement émettre une inférence : le Docteur dit son véritable nom à River. En effet, lorsque le Dixième Docteur rencontre River pour la première fois dans le diptyque *Silence in the Library/Forest of the Dead* (S04E08&09), celle-ci, pour lui prouver qu'il peut lui faire confiance, murmure son nom à son oreille. Lorsque River est sur le point de mourir, le Docteur explique, je le rappelle :

LE DOCTEUR – River, you know my name. You whispered my name in my ear. There's only one reason I would ever tell anyone my name. There's only one time I could.

RIVER – Hush, now. Spoilers^{lix}.

Puisque le double épisode qui introduit River sous-entend très clairement (via les remarques de Donna notamment, mais aussi le fait que River appelle le Docteur « *sweetie* ») qu'ils entretiennent une relation romantique, les interprètes sont en droit d'envisager que le moment « unique » où le Docteur donnerait son nom *pourrait être* son mariage. Ce serait alors pour cette raison qu'il est dévasté par la mort de River (qu'il vient de rencontrer) et qu'il tente le tout pour le tout afin de sauvegarder sa conscience dans l'ordinateur central de la Bibliothèque. Mais revenons, justement, à l'épisode intitulé *Le Mariage de River Song* :

LE DOCTEUR – I just told you my name. Now, there you go, River Song. [...] And wife, I have a request. This world is dying and it's my fault, and I can't bear it another day. Please, help me. There isn't another way^{lix}.

River accepte alors de tuer le Docteur, de ne pas modifier le point fixe de l'Histoire qu'est sa mort. La scène suivante rejoue, en la résumant, le moment déjà vu en détails dans l'épisode qui ouvre la saison 6. Le Docteur est tué sur la plage du Lac Silencio, et ses proches, dont River, procèdent à sa crémation. C'est ensuite qu'intervient le rebondissement final, cette fois-ci via des analepses complétives. Quelque temps après la mort du Docteur, River rend visite à Amy, et lui révèle le secret du Docteur, insistant sur le fait qu'elle et lui sont forcé.e.s de mentir (encore et toujours, la figure bien pratique des manipulateur.ice.s). Notez comme Amy évoque l'inférence la plus évidente, avant qu'elle ne soit infirmée par River :

RIVER – Don't you want to know what he whispered in my ear?

AMY – He whispered his name.

RIVER – Not his name, no.

AMY – Yes, it was. He said it was.

RIVER – Rule One?

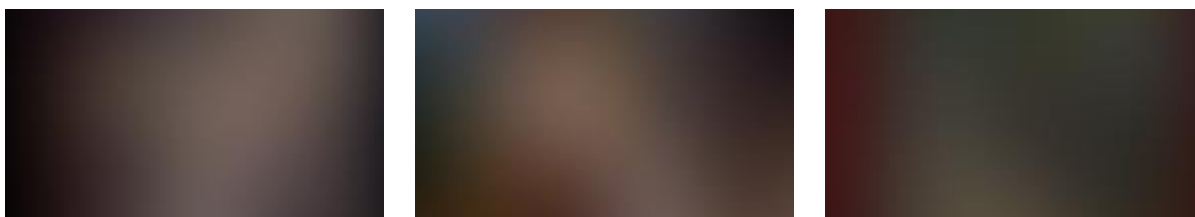
AMY – The Doctor lies.

RIVER – So do I, all the time. Have to. Spoilers. [...]

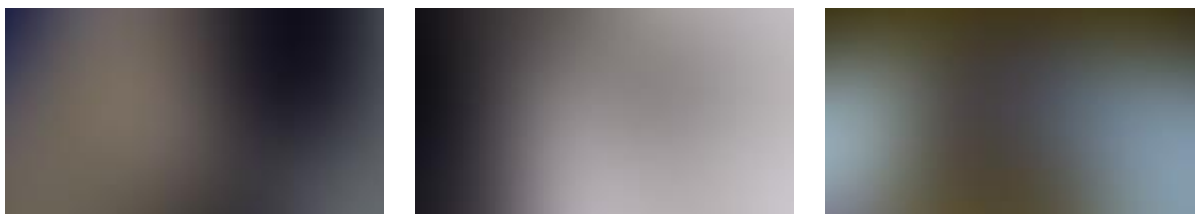
AMY – What did he whisper in your ear?

RIVER – Oh, that man. He's always one step ahead of everyone. Always a plan.

AMY – River, what did he tell you¹?



« *Look into my eye.* » Le flashback – qui se fait attendre le plus possible – révèle alors, dans l'œil du Docteur... le Docteur¹. Il se trouve à l'intérieur d'un vaisseau capable de prendre l'apparence de n'importe qui et de miniaturiser son équipage ; celui-là même qui est au cœur de l'intrigue de *Let's Kill Hitler* (S06E08). Ce qui était caché à la vue des spectateur.ice.s, tout en étant visible de tou.te.s, se trouvait... dans un œil.



C'est le Docteur lui-même qui révèle cet élément – non pas à Amy, mais à Dorium, l'extraterrestre à la peau bleue – et motive ce flashback, pour ensuite se dévoiler de façon théâtrale, retirant son manteau à capuche tel un magicien terminant son tour.

¹ Le flashback revient aussi sur un événement intervenu plus tôt dans l'épisode, et là encore, l'analepse complétive raconte la suite de cet événement, qui si elle avait été dévoilée directement, aurait empêché le coup de théâtre : le Docteur emprunte le vaisseau polymorphe.



Cette façon de cacher les éléments-clés de l'intrigue en les disposant à la vue des interprètes est d'ailleurs immédiatement mise en abyme par Dorium, qui rappelle au Docteur que feindre sa mort ne suffira pas à empêcher la prophétie du Silence de s'accomplir. Il évoque la question « *hidden in plain sight* », qui est effectivement cachée tout en étant visible, puisque les mots que scandent Dorium ne sont autres que le titre même du programme : « *Doctor who ?* »

Cette écriture elliptique, paralyptique, cette écriture de la lacune, du sous-entendu et de la diversion, évoque ce que Glyn Davis et Gary Needham appellent des « *queer narratives* », une notion utilisée pour décrire *Lost* :

[...] nous voulons suggérer que l'aspect le plus *queer* de *Lost* ne tient pas à ses personnages, mais à sa construction diégétique. Plus précisément, les procédés narratifs spécifiques employés par la série résonnent avec la compréhension et les modèles de narration et de temporalité de la théorie *queer*. Nous relevons notamment trois procédés : la révélation, le flashback/flashforward et le récit feuilletonnant – tous pouvant être utilisés pour mener une lecture *queer* de *Lost*.

[...] Comme l'exemple axiomatique du secret - l'homosexualité – les révélations dans *Lost* sont souvent très personnelles, et leur dévoilement traité comme une expérience traumatique, émotionnellement intense¹.

La révélation et son impact émotionnel, traumatique, sont bien entendu des composantes classiques de tout récit ; mais Davis et Needham isolent spécifiquement son utilisation sur le long terme au sein de récits non linéaires. Ainsi, les errances, les répétitions, insistent-elles sur un labyrinthe qui a d'abord un impact émotionnel, plutôt que de valoir comme seul facteur de complexité. Si *Doctor Who* n'est pas l'histoire d'amour science-fictionnelle qu'est *Fringe*, elle aussi tourne autour d'une famille qui se retrouve par-delà l'espace et le temps, composée du Docteur, de River, d'Amy et Rory ; sur des révélations qui impactent les relations entre les personnages. Ainsi que le relève Matt Hills en évoquant les épisodes de Steven Moffat écrit sous l'ère Davies, avant son accession au poste de *head writer* :

¹ DAVIS, Glyn, NEEDHAM, Gary, « Queer(ying) Lost », 2009, p. 273.

Bien qu'ils attirent l'attention sur le caractère fictif du voyage dans le temps, les scripts de Moffat l'articulent avec les conventions de la comédie et du *soap opera*. Il n'y a pas de division entre un voyage dans le temps « science-fictionnel » d'un côté, et des éléments textuels liés aux aspects mélodramatiques et émotionnels du *soap*, de l'autre. Au lieu de ça, la désorientation temporelle fait partie intégrante du « *soap drama* » qu'est *Doctor Who*¹.

Cette veine mélodramatique, j'aurai l'occasion de l'explorer dans le chapitre III.2, en procédant moi-même par complétude rétroactive.

J'ai ici décrit, d'un point de vue narratif, quelques-uns des mécanismes qui permettent aux séries narrativement complexes d'affronter, tant bien que mal, le passage du temps ; je me suis aussi penché sur les non-linéarités, le déplacement temporel au sens de Booth, pour offrir un panorama des possibles ouverts aux séries des genres de l'imaginaire. Il reste encore à voir en quoi ces mécanismes participent de la construction d'un jeu de piste et en quoi ils peuvent impacter sur le développement des personnages. Pour le moment, afin de terminer cette partie centrée sur la description de l'intrigue macroscopique, il est temps de se rendre à Trenzalore ; dans le champ de bambous de l'Île ; temps de se rendre au moment le plus critique des séries faisant la promesse d'un dénouement.

¹ HILLS, Matt, *Triumph of a Time Lord*, 2010, p. 99.

II.4. « *It was all the dog's dream* » : milieu « non-infini », conclusion

23 mai 2010. Sur ABC, les rescapé.e.s se dirigent vers le Cœur de l'Île, dans un ultime double épisode événement. Sur Fox, *The Simpsons*, conscient que tous les regards se porteront vers *Lost*, glisse dans le générique de *Judge Me Tender* (S21E23) un clin d'œil à la série. Bart recopie au tableau : « *End of "Lost" : it was all the dog's dream. Watch us.* » Bart fait référence à Vincent, le Labrador Retriever du jeune Walt, qui a miraculeusement survécu au crash, et reste sur l'Île jusqu'à la fin. Il accueille Jack à son réveil, dans la première scène du pilote ; il le rejoint à la fin, lorsque Jack s'éteint dans le même champ de bambous, bouclant ainsi la boucle. L'idée que toute la série n'ait été qu'un rêve – celui de Vincent ou d'un autre personnage – fait sans doute écho à la fin de la série médicale *St. Elsewhere* (NBC, 1982-1988), qui suggère via sa scène finale que tout s'est peut-être déroulé dans l'imagination du jeune artiste Tommy Westphall.

Lost a laissé la même impression chez une partie du public, puisque l'épisode final se conclut en montrant, durant le générique de fin, des images silencieuses du lieu du crash, désert, ce qui laisse à penser que les rescapé.e.s étaient en réalité bel et bien mort.e.s depuis le début de la série, et pas seulement dans les flashsideways. ABC doit alors préciser que les images, tournées au début de la série, servaient à faire la transition vers la suite des programmes, et ne faisaient pas partie de l'histoire¹.

¹ Voir par exemple FERNANDEZ, Maria Elena, « ABC Sets the Record Straight About the Series Finale Plane Crash Images », *Los Angeles Times*, 25 mai 2010.

Jason Mittell distingue cinq types de fin de séries dans l'ultime chapitre de *Complex TV*¹. Le « *stoppage* » est le moment où une chaîne et/ou un studio annulent une série au bout de quelques épisodes (souvent à la mi-saison), constatant très vite qu'elle ne rencontre pas le succès escompté. C'est ainsi qu'aux États-Unis, les mois de novembre et décembre sont le théâtre de nombreuses annulations de séries tout juste lancées au mois de septembre. Le « *stoppage* » est ainsi comparable à ce qui arrive aux tortues marines sortant de leur œuf sur la plage, et luttant pour rejoindre le large : ce n'est pas parce qu'elles ont atteint l'océan (la diffusion) qu'elles ne seront pas mangées au bout de quelques brasses. Lors d'un « *wrap-up* », la série est, là encore, annulée, mais généralement à la fin d'une saison qui possède suffisamment d'unité pour que, même si l'intrigue macroscopique n'est pas conclue, le *season finale* puisse passer pour un « point d'arrêt naturel ». Mittell cite *Veronica Mars* (UPN>The CW, 2004-2007), et note que ce genre de configuration est typique des séries du câble : chaque saison a sa finalité, sa clôture, suffisamment mise en avant pour en rester là si nécessaire. La « *cessation* » est identifiée par Mittell comme une variation du « *stoppage* » et du « *wrap-up* », au cours de laquelle une série reste dans l'incertitude de son renouvellement longtemps après la diffusion du *season finale*, plongée dans les limbes des négociations d'ordre économique.

La « *conclusion* » décrit les cas où les scénaristes (d'une série à intrigue macroscopique) sont prévenu.e.s de l'annulation prochaine, ou ont initié cette décision. *Lost* est bien entendu l'un des cas les plus remarquables. Lorsque qu'une série épisodique à succès se termine de façon planifiée sans avoir besoin de conclure une intrigue macroscopique, elle a plutôt droit à un « *finale* », qui est d'abord conclusif parce qu'il est entouré de paratextes le présentant comme tel, notamment d'annonces permettant aux spectateur.ice.s d'anticiper le moment. C'est le cas pour de nombreuses *sitcoms* épisodiques : le dernier épisode annoncé est l'occasion de faire revenir des personnages emblématiques et de proposer un dernier tour de piste dont la chaîne fait la publicité. *Step by Step* (*Notre Belle Famille*), se termine par exemple sur le déménagement des Foster et des Lambert, marquant intradiégétiquement le départ des acteur.ice.s qui quittent des décors familiers pour la dernière fois. *Friends* rentre aussi dans cette catégorie, bien que la série ait eu quelques questions biographiques majeures à conclure – notamment, la romance Ross/Rachel, qui trouve dans les derniers épisodes une stabilité longtemps espérée.

Au-delà de ces cinq modalités, Mittell évoque aussi la « *resurrection* », qui qualifie le retour de la série via un autre support : qu'il s'agisse de conclure l'intrigue macroscopique, comme pour *Firefly* (Fox, 2002) qui trouve un dénouement dans le film *Serenity* (Whedon,

¹ MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, pp. 319-322.

2005), ou de proposer de nouvelles intrigues indépendantes, comme *Buffy*, qui se perpétue via des *comics*. On devinera que, centré sur le dénouement, ce chapitre concernera principalement les séries qui ont connu une « *conclusion* » dans le temps de leur diffusion, et non pas via une « *resurrection* ».

Mittell distingue la fin comme « dernière partie de quelque chose », et la fin comme « l'objectif que l'on cherche à achever¹ ». À la suite de Tristan Garcia par exemple², je parlerai de l'*arrêt* d'une série, l'arrêt définitif de la production ; et du *dénouement*, qu'il soit celui d'une intrigue macroscopique, ou plus largement d'un fil rouge matriciel, d'un discours thématique. La situation qui rapproche le plus l'unité d'une fiction progressive de celle d'une fiction close, c'est la simultanéité de l'arrêt et du dénouement, aussi abrupts puissent-ils être. *Babylon 5*, *Battlestar Galactica*, *Lost* et *Fringe* ont toutes eu suffisamment d'avance pour planifier leur fin, que celle-ci ait été envisagée avant la production (*Babylon 5*) ou que la chaîne ait accordé au programme une dernière saison (*Fringe*).

Mais avant d'explorer ces dénouements, il faut s'intéresser aux moments qui les précèdent ; il s'agit, là encore, de ne pas se limiter au début et à la fin, au nœud et au dénouement, mais de d'explorer le développement d'une série sur le long terme, cette fois-ci dans sa dimension téléologique. Les derniers moments d'une série à intrigue macroscopique téléologique ne se résument pas au seul dénouement, puisqu'il faut prendre en compte ce que je propose d'appeler l'*effondrement*. Le dénouement lui-même possède plusieurs modalités que j'explorerai par la suite.

II.4.1. Effondrement et dislocation de la structure narrative

Puisque j'approche de la fin de cette partie essentiellement descriptive, il est temps d'employer une métaphore autrement plus imposante que la boussole ou le *sōzu*. Il est ici question de séries de science-fiction, aussi m'intéresserai-je à la fin de vie d'une étoile. Cette thèse ne portant pas sur l'astrophysique, je serai concis.

Une étoile est une boule de gaz de dimensions incommensurables, dont la masse est telle qu'elle s'effondre sur elle-même jusqu'à ce que son cœur soit si chaud, si pressurisé, qu'il entame la réaction de fusion de l'hydrogène, l'élément le plus simple de la table

¹ MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 319.

² Garcia distingue « arrêt » et « fin », mais je préfère parler de « dénouement » pour rester en phase avec le vocabulaire notamment employé par Baroni. Voir GARCIA, Tristan, « Les Séries qui nous quittent », 2015, p. 103.

périodique. Ainsi, l'étoile peut rester stable des millions, voire des milliards d'années, dans un fragile équilibre entre la gravité, qui la comprime, et l'énergie dégagée par la réaction de fusion, qui la distend. Cet équilibre m'évoque celui que cherchait *Babylon 5* entre impératifs économiques et artistiques ; celui que cherchait *Lost* entre désirs des fans et volonté des créateurs. Lorsque cet équilibre est rompu, les choses ne s'annoncent jamais bonnes pour une étoile : soit elle finit « paisiblement » en gonflant, avant de se disloquer en une gigantesque nébuleuse de gaz, laissant derrière elle son noyau bouillant ; soit elle devient une supernova, et s'effondre brusquement sur elle-même avant d'exploser. Ce processus naturel a souvent été accéléré dans les œuvres de science-fiction : dans l'épisode *Exodus* (S04E22) de la série *Stargate SG-1*, Samantha Carter fait exploser une étoile, en y envoyant une Porte des Étoiles active, afin de déstabiliser ce fragile équilibre.

Le but de cette section est de décrire la fin inévitable des fictions progressives, fin paisible ou apocalyptique, « naturelle » ou provoquée. Ce n'est pas tant l'explosion finale qui m'intéresse (c'est le sujet de la section II.4.2) mais l'*effondrement**, et dans une moindre mesure la *dislocation**.

II.4.1.1. Deux phénomènes compatibles

L'*effondrement* est une étape que l'on pourrait comparer aux termes tout aussi parlants de « *falling action* » chez Freytag. Si j'utilise la métaphore de l'étoile, c'est parce qu'une fiction progressive doit rester longtemps en équilibre, suivant un « modèle infini de narration¹ », donnant des satisfactions temporaires tout en promettant un développement continu de l'intrigue, comme l'explique David Lavery². Une série n'est généralement pas conçue pour s'arrêter, bien que les discours des scénaristes incorporent aujourd'hui, de façon récurrente, l'idée d'une planification du récit, voire d'une fin possible envisagée longtemps à l'avance. Je rejoins Tristan Garcia et Matthew Poland dans l'idée que le texte lui-même, l'artefact³ qu'est la série, porte en elle « une certaine idée de sa fin⁴ », influencée par sa genericité et les modalités de sa mythologie.

Les séries qui étalent leur intrigue macroscopique sur de nombreuses saisons m'évoquent les petites étoiles, brillant longtemps et s'éteignant doucement en laissant s'échapper une couronne de matière : elles subissent une lente *dislocation*. Ces nébuleuses dont le noyau ne brille que parce qu'il est encore chaud, mais qui a cessé depuis longtemps

¹ MITTELL, Jason, « Previously on: Prime time serials and the mechanics of memory », 2010, p. 81.

² Soit le « récit télévisuel à long terme ». LAVERY, David, « *Lost* and Long-Term Television Narrative », 2009.

³ POLAND, Matthew, « Full of Wholes », 2014, p. 80.

⁴ GARCIA, Tristan, « Les Séries qui nous quittent », 2015, p. 105.

d'entretenir des réactions nucléaires, ce sont ces séries qui durent très, parfois « trop » longtemps. Il ne faut pas voir dans la dimension de l'étoile (métaphorique) un jugement de valeur. Seules les grosses étoiles finissent en supernovæ, et c'est peut-être là que la métaphore s'avère utile. Si *Lost* est une grosse étoile, c'est parce sa promesse de dénouement, son intrigue macroscopique téléologique, la destine, en *théorie*, à une explosion cataclysmique : elle vise un *objectif*, inscrit dans le texte et appuyé par les déclarations des scénaristes, quand bien même elle a dû attendre trois ans avant d'avoir un *plan*. Les séries à intrigue macroscopique ouverte, qu'elles soient « semi-feuilletonnantes épisodiques », ou « semi-feuilletonnantes formulaires¹ », peuvent elles aussi générer un effondrement, mais semblent plus explicitement conçues pour durer, d'où l'adjectif « ouverte ». Comme *Alias*, *The Blacklist* ne pointe pas du doigt une fin explicite à sa mythologie, enchaînant les rebondissements et dévoilant des conspirations en forme de poupées russes. Le cadre narratif de *Supernatural*, avec ses deux protagonistes chasseurs de démons, autorise un développement virtuellement infini.

Le cas de figure est pourtant connu de tout.e sériephile : « les séries ne s'arrêtent qu'avec le désamour du public, ce qui confirme la dépendance de la production télévisuelle vis-à-vis des publics². » Ce désamour peut être causé par la chaîne, via une diffusion erratique, une pause d'hiver trop longue³, voire le déplacement de la série dans la case redoutée (aux États-Unis) du vendredi soir⁴. Il peut aussi être provoqué par la série elle-même, lorsqu'elle arrive « à court d'histoire à raconter », modifie son casting, articule sa mythologie de façon confuse, perd son élan narratif, voire ne sait plus quoi faire de sa matrice. Lorsqu'elle se *disloque*.

Toute série – y compris celle qui vise l'*effondrement*, qui possède un *objectif* mais pas de *plan* – court le risque de se disloquer petit à petit si les impératifs économiques dépassent les intérêts artistiques, c'est-à-dire si la production est renouvelée mais que l'inspiration des scénaristes arrive à sec. Ce qui ne signifie pas qu'une série qui enchaîne les saisons se

¹ CORNILLON, Claire, « *The X-Files*, hybridation et fiction sériele » (à paraître), 2015.

² ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Les Séries télévisées*, 2010, p. 27.

³ Voir par exemple la pause d'hiver de novembre à mars pour *Flashforward*, qui reconfigure entretemps ses mécanismes narratifs, dans la section III.3.1.1.

⁴ Le « *Friday Night Death Slot* » est à la fois une arlésienne de la télévision états-unienne, et un fait avéré : les films sortent le vendredi, et les spectateur.ice.s préfèrent fêter l'arrivée du weekend ailleurs que devant leur télévision. La case est perçue (notamment par la critique et les sériephiles) comme un mouiroir où les *networks* envoient les séries qu'ils destinent à l'annulation. *Wikipédia* et *TVTropes* proposent pourtant à la fois des listes de séries « tuées » par une diffusion le vendredi soir, et d'autres comprenant des séries ayant prospéré dans cette case très particulière en termes de démographie (les cibles privilégiées des annonceurs y étant théoriquement moins représentées). Voir par exemple comment la Fox s'est « justifiée », via le contenu paratextuel de *Fringe*, d'avoir déplacé la série dans la case du vendredi soir durant sa saison 3, dans COCHRAN, Tanya R., « Paratextual Mediation : Fox, Fandom and Death-Slot Fridays », 2014. Les listes, très riches, établies par les wikis, sont disponibles aux adresses https://en.wikipedia.org/wiki/Friday_night_death_slot et <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/FridayNightDeathSlot> [accédées le 30 août 2015].

disloquera forcément dès ses premières années. *Doctor Who*, par exemple, est parvenue à revenir sur les écrans après sa suspension entre 1989 et 2005 ; via son contenu transmédiatique (romans, *comics*, épisodes radiodiffusés, ...), elle est présente dans l’imaginaire collectif britannique depuis plus de cinquante ans, et se régénère sans cesse. Les *soap-operas* résistent aussi, non seulement à la clôture narrative au sens de Carroll, mais à la *dislocation*, se renouvelant constamment dans un continuum infini : *The Young and the Restless (Les Feux de l’amour)* est par exemple diffusée depuis 1973 par CBS, et elle est loin d’être le plus long des *soap-operas*¹.

Ce que je nomme *dislocation* (de même que l’*effondrement*) n’est pas une modalité d’arrêt de la série, comme celles isolées par Mittell ; il s’agit plutôt d’un phénomène de longue durée qui impacte la structure narrative, et qui possède une forte dimension subjective, liée à la réception de l’objet (par les publics ; par l’universitaire). Comme l’explique David Shore, qui a été *showrunner* sur la série *House* : « Arrivée à un certain point, une série se fatigue, c’est inévitable². » La *dislocation* est souvent identifiée par les fans d’une série comme le moment où celle-ci « saute par-dessus le requin³ » (« *jump the shark* »), où elle ne correspond plus à leur idéal de ce que devrait être le programme. Matt Hills, parlant de *Doctor Who*, dresse un constat facilement généralisable :

La critique telle que pratiquée par les fans implique la construction de l’image du *Who* « idéal », une sorte d’essence platonicienne de la série (qui n’a peut-être jamais été pleinement manifestée dans aucun épisode). [...] Le « parfait » *Doctor Who* devient un fantasme, un mirage qui s’alimente lui-même⁴.

Si Hills explore de façon très juste cette idéalisation d’un programme (en l’occurrence *Doctor Who*) par ses fans, je reste toutefois convaincu – c’est là mon penchant formaliste – qu’il n’y a souvent pas de fumée sans feu, et que les critiques isolent parfois des aspects du texte qui ne tiennent pas du mirage. Ces aspects ne sont pas par essence positifs ou négatifs – Ryan rappelle que notre perception d’une bonne histoire évolue avec le temps⁵ – mais sont à tout le moins identifiables, et peuvent faire l’objet d’un dialogue. C’est-à-dire que l’évolution du texte est descriptible, mais que l’évaluation de cette évolution conserve une part de subjectivité. Plus haut, j’ai été très critique à l’égard de *Supernatural*, à cause de sa constante

¹ On peut citer *Guiding Light*, qui a débuté en 1937 à la radio, avant d’apparaître sur CBS en 1952, pour finalement s’arrêter en 2009 ; ou encore le soap britannique *Coronation Street*, diffusé sur ITV depuis 1960.

² BENNETT, Tara, *Showrunners*, 2014, p. 205.

³ En référence à l’épisode *Hollywood : Part 3 (S05E03)* de la série *Happy Days* (ABC, 1974-1984), dans lequel Fonzie saute par-dessus un requin en faisant du ski nautique, un épisode identifié comme marquant le déclin de la série par ses critiques.

⁴ HILLS, Matt, *Triumph of a Time Lord*, 2010, p. 5.

⁵ RYAN, Marie-Laure, « Cheap plot tricks, Plot Holes, and Narrative Design », 2009.

répétition de schémas narratifs qui me semblent être progressivement vidés de leurs enjeux, la série ne sachant plus comment se réinventer. À moins d'un ajout de matière fissile, *Supernatural* m'apparaît comme destinée à finir en naine blanche entourée d'une nébuleuse de gaz – mais l'avenir me fera peut-être mentir, et la série possède toujours un important *fandom*.

Si l'on file la métaphore, les nébuleuses restent de magnifiques et vibrants témoignages de ce que fut un jour l'étoile. *The X-Files* a par exemple laissé une marque indélébile dans le ciel étoilé de la télévision américaine : si elle n'a, pour une partie de la critique, que trop duré, peinant à reconfigurer une mythologie obscure, elle a redonné à la paranoïa ses lettres de noblesse sur le petit écran, et a laissé derrière elle une esthétique maintes fois imitée, rarement égalée. La série, dont j'ai listé en II.2.2.3 les deux basculements, et dont Mittell relève déjà la mythologie polarisante, me semble avoir subi une lente et discrète dislocation, ne serait-ce que parce que le départ de l'acteur David Duchovny a fait entrer le programme dans une crise d'identité qu'il n'a jamais eu le temps de résoudre. Néanmoins, sa dernière saison peut aussi être lue comme un effondrement, ménagé notamment dans ses ultimes épisodes.

Les séries qui m'intéressent dans le cadre de ce travail sont celles qui ne quittent pas le ciel nocturne sans une explosion cataclysmique, sans un *effondrement* programmé, puisqu'elles sont toujours le fruit d'une décision artistique et/ou économique. J'ai cité, en I.1.3, le phénomène de plus en plus courant du *dernier tour de manège*, de la dernière saison accordée, avec suffisamment d'avance, par une chaîne, un studio, ou envisagée ainsi par ses scénaristes. Le procédé permet de ménager une fin, de planifier l'effondrement de l'étoile suffisamment à l'avance, pour offrir une « *conclusion* » au sens de Mittell, un *arrêt* simultané au *dénouement*. *Battlestar Galactica*, qui s'est vue accorder une ultime saison pour conclure la quête des Colons, en est l'illustration la plus prototypique.

II.4.1.2. L'effondrement dans *Battlestar Galactica* : quand la quête part à vau-l'eau

La saison 4 de *Battlestar Galactica*, annoncée comme la dernière, divisée en deux par la grève des scénaristes, propose d'abord un emballement du récit, puis un effondrement presque littéral du monde fictionnel et de l'intrigue macroscopique. La saison 3 de la série se terminait alors sur un moment qui peut être identifié comme un basculement intradiégétique majeur (le second, après le fiasco de New Caprica). L'identité de quatre des Cinq Derniers Cylons est soudain révélée, tandis que Starbuck, morte dans le crash de son vaisseau dans *Maelstrom* (S03E17), réapparaît et annonce avoir trouvé la Terre. Le plan final de *Crossroads, Part 2*

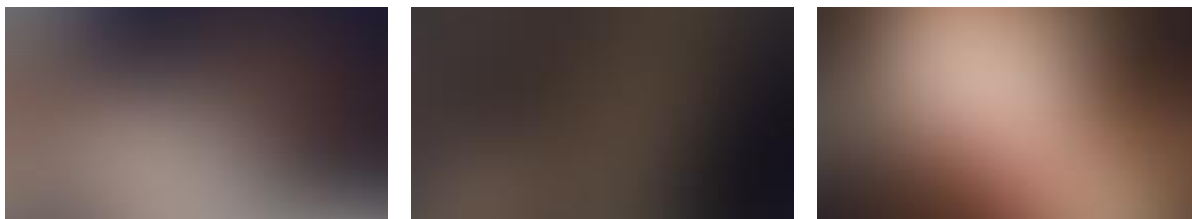
(S03E20) est un travelling aux proportions sublimes qui traverse la galaxie, pour montrer la planète bleue et la silhouette familière du continent nord-américain.

La saison 4.0, des épisodes S04E01 à S04E10, ravive alors la quête de la Terre : peinant à faire confiance à Starbuck dont ils suspectent qu'elle pourrait être un Cylon, les Colons lui confient toutefois un vaisseau avec lequel elle va suivre sa propre piste, tandis que le reste de la Flotte suit le chemin indiqué par le Livre de la Pythie. Starbuck va alors trouver les Cylons rebelles, qui vont aider les Colons à réactiver D'Anna, la Cylon ayant vu les visages des Final Five. Ces dernier.e.s sont forcés de révéler leur identité au reste de la Flotte, et après une énième crise, Cylons rebelles et Colons acceptent de se diriger ensemble vers la Terre. La planète est indiquée par le vaisseau dans lequel Starbuck est morte, remis à neuf en même temps qu'elle est revenue à la vie, et captant soudain un mystérieux signal dans *Revelations* (S04E10). Ce *deus ex machina* abrupt trahit la reconfiguration forcée du récit alors que sévit la grève des scénaristes : l'épisode se termine sur la découverte de la Terre, lors d'un plan-séquence qui s'attarde sur les mines décomposées des personnages, tandis qu'ils contemplent le *no-man's land* radioactif, le paysage de ruines dévorées par les siècles. Ce *cliffhanger* aurait pu, dans le pire des cas, servir de « *wrap-up* » : il ne s'agit pas de la fin prévue de la saison et de la série, mais l'épisode aurait pu porter à lui seul une charge conclusive, froide, cruelle, nihiliste.

Bien heureusement pour les Colons et les Cylons rebelles, la série parvient l'année suivante à terminer sa saison 4 ; mais les scénaristes savent qu'ils écrivent là les dix derniers épisodes, et décident d'enchaîner sur la terrible ponctuation de la saison 4.0. Je l'ai précisé plus haut, toute série dont l'arrêt est prévu à l'avance a tendance à sortir d'une situation hypercodée impliquant la survie nécessaire des protagonistes, pour se lancer dans un « massacre final » et ainsi parachever la montée des enjeux. *Battlestar Galactica* me semble aller plus loin que ça, en ce qu'elle matérialise intradiégétiquement l'effondrement complet du récit. D'un point de vue externe, *Battlestar Galactica* n'est plus l'histoire de la quête de la Terre, et si les Colons reprennent leur route, c'est au hasard parmi les étoiles, à la recherche du moindre système stellaire viable. Le récit a abandonné, volontairement, sa plus grande, et surtout sa plus symbolique, question majeure, **[[Trouver la Terre]]**. La série n'est plus une quête : elle devient l'histoire d'une Flotte perdue dans l'espace, pourchassée par les Cylons qui ne semblent plus vouloir la détruire que pour la seule beauté de l'acte : les forces du maléfiques Cavil n'ont elles-mêmes pas de motivations claires, sinon de devenir les « meilleures machines de l'univers ».

Ce qui est fascinant, dans la saison 4.5, c'est que *Battlestar Galactica* fait de cette perte d'un objectif, qui donnerait sens à la vie des Colons (et donnait un sens à la série), le cœur même de la narration. Les couloirs du *Galactica* sont, dans les S04E11 et S04E12, hantés par

des militaires et civil.e.s en proie au désespoir, aux larmes, à la colère, tandis que l'amiral Adama passe parmi eux sans oser les regarder. Lorsqu'il tente de convaincre la présidente Roslin de s'adresser à la Flotte, il la trouve en train de brûler les pages du Livre de la Pythie, tandis qu'elle les tourne dans le sens contraire à la lecture. Elle a arrêté son traitement contre le cancer et refuse d'entendre raison :



ADAMA – What are you doing? You just gonna lie down and quit? You're the one who made me believe in this.

ROSLIN – You shouldn't have listened to me. When the cylons first attacked, you should've held your ground and kept fighting. Because I was wrong. I was wrong about everything. And all those people who listened, and they trusted me, and they followed me, all those people they're dead^{lxii}.

Cette scène possède une portée symbolique importante, en ce qu'elle matérialise intradiégétiquement l'abandon de la quête de la Terre qui rythmait la série et donnait un but aux Colons comme aux spectateur.ice.s. C'est, symboliquement mais aussi littéralement la *bible* de la série (la « note d'intention », le document de travail des scénaristes) que détruit Roslin en procédant à l'autodafé du texte prophétique des Colons. C'est le monde fictionnel qui part en flamme, soudain privé d'un sens supérieur. Il y a là, il me semble, une autre forme de « dénarration » qui s'éloigne de la seule contradiction relevée par Brian Richardson¹, pour s'incarner pleinement au niveau métatextuel. Roslin renie non seulement son rôle au sein du monde fictionnel, mais aussi le programme narratif de la série, un geste cristallisé dans l'autodafé polysémique de la « bible ». Elle dit alors que la quête des Colons était vaine dès le début, s'en référant à sa discussion avec Adama dans la minisérie pilote, celle qui liait **[[Trouver la Terre]]** à **[[La Guerre contre les Cylons]]** (je renvoie moi-même à la section II.1.4.1). Pourtant, avec une certaine ironie, si brûler le livre pourrait signifier que les Colons gagnent alors leur libre-arbitre, il n'en est rien : les Colons ne suivent plus le script, et dans le même temps va s'amorcer la section la plus chargée en allusions religieuses, lorsque dans les derniers épisodes, l'existence d'une entité supérieure se trouve actualisée au sein du monde fictionnel. On retrouve là cette double approche basée sur la foi, cette démarche

¹ RICHARDSON, Brian, « Denarration in Fiction », 2001.

« métanarrative » [« *metastorytelling* »] que Jason Mittell relève dans le cas de *Lost*¹ : la foi des fans en la capacité des scénaristes à dénouer l'intrigue ; la foi comme thème prédominant, les deux aspects résonnant l'un avec l'autre.

Mais avant de se laisser guider par « Dieu », les Colons ont encore fort à faire. La vague de suicides due à la découverte de la Terre n'est pas quantifiée de façon sensible, mais elle est mise en scène au travers du suicide d'un des personnages les plus sympathiques de la série, Dualla. Sympathique au sens où l'officière en charge des communications fait partie du casting principal depuis le début de la série, mais n'est définie que par sa relation romantique avec Billy, l'assistant de la présidente Roslin, puis avec Lee Adama, formant un quatuor amoureux avec le couple Starbuck/Sam. Elle voit l'amiral William Adama comme un père de substitution, et parvient à le convaincre de rassembler la Flotte dans *Home, Part 1* (S02E06). Le personnage n'a pour ainsi dire jamais pris de positions qui l'auraient, à dessein, aliéné aux yeux du public. Jamais un mot plus haut que l'autre, jamais, à vrai dire, d'épisode la considérant comme autre chose qu'un personnage de second plan, contrairement à Gaeta, autre personnage au fort capital sympathie dont j'ai décrit plus haut la lente descente aux enfers. Dans *Sometimes a Great Notion* (S04E11), elle ravive la flamme de sa relation avec Lee Adama – laissant inférer une nouvelle romance – puis, gardant le sourire jusqu'au bout tandis qu'elle range ses affaires, se tire soudain une balle dans la tempe. La surprise de son acte n'a d'égal que son impact sur l'amiral Adama, qui fond en larmes pour la première fois – mais pas la dernière – au cours de cette saison 4.5.

Intervient ensuite la mutinerie que j'ai détaillée en I.2.3.2 : s'étendant sur deux épisodes (S04E13&14), elle supprime quelques protagonistes devenus antagonistes (Gaeta, mais aussi le terroriste Zarek), ramène quelques visages connus (des pilotes et officier.e.s aux rôles secondaires) pour les distribuer dans les deux camps, et insiste surtout sur la folie meurtrière de Zarek, qui fait exécuter le Quorum des Douze, le gouvernement des Colonies. Si l'ordre revient finalement à bord de la Flotte, c'est aussi durant ces épisodes que le Premier Maître Tyrol découvre, en salle des machines, la dégradation avancée du vaisseau de guerre *Galactica*. Samuel Anders, l'un des Cinq Derniers Cylons, est quant à lui blessé par une balle perdue qui se loge dans son cerveau.

Les épisodes suivants continuent sur la lancée de la mutinerie : si le calme est revenu dans *No Exit* (S04E15), Samuel Anders n'a que peu de temps pour révéler aux autres *Final Five* les souvenirs qui lui reviennent soudain sur les origines de la Treizième Colonie, puisque l'opération pour le sauver le laisse dans un état végétatif à la fin de l'épisode. L'état du *Galactica* s'avère plus grave que prévu, et Adama se résout à employer de la technologie

¹ MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 323.

cylon pour réparer les microfissures qui endommagent sa structure. Dans *Deadlock* (S04E16), l'hybridation entre les Colons et les Cylons ne peut plus être arrêtée. Si elle représente le seul espoir pour les deux peuples, Adama reste circonspect en observant les travaux sur le vaisseau, recouvert d'une résine organique, ou en apercevant les Cylons poser les photos de leurs « proches » à côté de celles des Colons, sur le « mur du souvenir » présent depuis le début de la série. La relation éphémère entre Saul Tigh et la Cylon Caprica trouve un terme tragique lorsque celle-ci fait une fausse couche, qui coïncide avec le retour au sein de la Flotte de la femme de Tigh, Helen. *Someone to Watch Over Me* (S04E17), centré sur Starbuck, s'ouvre sur un montage évoquant, à travers elle, l'état de la Flotte. Hantée par la découverte de son propre cadavre sur la « Terre » dans le S04E11, elle n'a plus aucune idée de ce qu'elle est, d'autant que la seule piste logique (un modèle Cylon disparu évoqué dans le S04E15) s'avère vite sans issue. Elle enchaîne les verres au bar quand elle ne veille pas sur Sam, toujours dans le coma, et le briefing qu'elle donne sans cesse aux pilotes laissent transpirer une routine qui a perdu tout son sens, à mesure qu'elle le répète (dans son lit, sous la douche) : le « prix » pour trouver une planète habitable est le dernier tube de dentifrice de l'univers. Les réparations du *Galactica* s'avèrent n'être rien de plus qu'un cache-misère, et le vaisseau, point focal du monde fictionnel restreint de la série, est codé comme étant en bout de course – de même que l'est la série. On l'aura compris, le moral n'est pas au beau fixe parmi les personnages dans la saison 4.5, et la situation des Colons, comme le récit, semblent se diriger vers une impasse.

C'est dans *Someone to Watch Over Me* que débute le *deus ex machina* qui amorce le dénouement de la série, lorsque Starbuck sympathise avec le pianiste du bar, qui la pousse à jouer une mélodie particulière. Une mélodie qui a « réveillé » les *Final Five* à la fin de la saison 3, celle-là même que la petite Hera, enfant hybride humain-Cylon, a dessiné via des points codant pour des notes¹. Hera est enlevée par une Cylon aux ordres du maléfique Cavil à la fin de l'épisode. *Islanded in a Stream of Stars* (S04E18) prépare le terrain pour l'épisode final : Starbuck continue d'enquêter sur la mystérieuse mélodie, l'état de santé de la présidente Roslin se dégrade, de même que celui du vaisseau *Galactica*. Adama décide qu'il faut abandonner le vaisseau, après avoir fondu en larmes une nouvelle fois dans sa salle de bain². La série exacerbe, durant ces épisodes, son esthétique de l'entropie, insistant sur l'idée que les Colons n'ont plus rien à perdre, *a fortiori* le *Galactica*, ce qui motivera, dans le final,

¹ À propos de l'influence de la musique intra- et extradiégétique sur la narration de la série, on consultera FAVARD, Florent, « *It's in the frakkin' ship!* la réflexivité musicale au service du récit dans *Battlestar Galactica* », 2015.

² Le commentaire audio de l'épisode révèle d'ailleurs que le *showrunner* Ronald D. Moore reste circonspect quant à cet effondrement du personnage, qui est à l'opposé de son caractère, mais provoque justement une défamiliarisation du personnage. Intégrale *Battlestar Galactica*, Blu-Ray (2003-2010 ; Universal Studios, 2011).

l'assaut insensé contre la Colonie Cylon où se terre Cavil. Comme le dit Adama à Tigh : « *We're gonna send her off in style.* »

Battlestar Galactica marque le synchronisme entre fin de la série, fin de l'intrigue, et même fin de structures-clés du monde fictionnel (le vaisseau) d'une manière qui devient assez commune aujourd'hui, à mesure que les « ultimes saisons », qui s'assument et sont annoncées comme étant les dernières, deviennent un moyen de donner une unité narrative à une série, de lui offrir un bouquet final digne de ce nom – et de générer, par-là même, un engouement visant l'augmentation des audiences et préparant la sortie des intégrales en DVD et Blu-Ray. Ainsi les Lambert et les Foster (*Step by Step*), comme le groupe d'amis de *Friends*, déménagent à la fin de la série, quittant les domiciles devenus points focaux du monde fictionnel. De façon plus marquante, et il s'agit là de *spoilers*, *The L Word* (Showtime, 2004-2009) se termine sur une mort et des départs ; *Buffy* se termine sur la fin du monde (encore), excepté que celle-ci engloutit la ville de Sunnydale ; *Xena: Warrior Princess* (Syndication, 1995-2001) se termine sur la mort du personnage éponyme ; de même, *Six Feet Under* (HBO, 2001-2005), montre la mort de tous les protagonistes.

L'ultime saison de *Fringe* joue elle aussi le tout pour le tout, d'autant que Fox ne lui accorde alors que 13 épisodes. La série se projette 24 ans dans le futur, une ellipse déjà annoncée par l'épisode « flashforward » qu'est *Letters of Transit* (S04E19). Les enquêtes de la semaine laissent place à un récit post-apocalyptique qui dépeint l'invasion des Observateurs. Alors que ceux-ci restaient une énigme à peine explorée, leur but est révélé durant la saison 5 : ils veulent refaire le monde à leur image, quitte à exterminer les humains. *Fringe* est habituée aux enjeux de cette envergure, puisque l'avenir du monde est déjà menacé en saisons 3 et 4. La différence, ici, tient au cadre (le futur) et au format plus feuilletonnant : l'équipe n'est plus là pour enquêter, mais pour résister à l'envahisseur en utilisant des méthodes de guérilla urbaine, et en trouvant le moyen de réécrire le temps pour supprimer les Observateurs de l'existence. *Fringe* dynamite ainsi son cadre narratif, n'en gardant que le cœur : ses protagonistes.

II.4.1.3. Quand l'effondrement cède le pas à la dislocation

Je terminerai cette exploration de l'effondrement et de la dislocation en survolant brièvement deux cas particuliers du corpus secondaire, qui illustrent des effondrements partiels à visée plus artistique qu'économique, puisqu'ils n'ont pas été motivés par la chaîne, mais par les scénaristes.

Le problème s'est par exemple présenté pour les créateurs de *How I Met Your Mother* (CBS, 2005-2014), Carter Bays et Craig Thomas : la *sitcom*, qui fait la promesse explicite d'un dénouement, a longtemps repoussé celui-ci. Cependant, la série commence à s'épuiser, notamment parce que, ne pouvant résoudre la question de la rencontre avec la Mère, elle noue et dénoue plusieurs fois les mêmes relations (Ted et Robin, Barney et Robin), et que ses effets d'annonces, à grands coups de *signifiants mythologiques*, commencent à sonner comme des promesses sans fondements au bout de huit ans.

La saison 8 possède une ambiance particulière puisque les scénaristes l'écrivent « comme si c'était la dernière¹ », anticipant sur la rencontre promise avec la future femme de Ted Mosby. Mais le *network* CBS, qui a toujours considéré la série à succès comme une valeur sûre, lucrative, n'est pas de cet avis, tandis que l'acteur Jason Segel (qui incarne Marshall, l'ami de Ted Mosby) n'est pas certain de revenir pour une saison 9. Bays et Thomas, devant ce dilemme, écrivent alors cette saison 8 avec deux issues possibles, ce qui s'avère complexe au fur et à mesure que la décision de CBS, et dans une moindre mesure celle de Segel, se font attendre :

Sans en dire trop, parce que les négociations sont toujours en cours, les choses deviennent de plus en plus difficiles... Cela va faire de plus en plus de travail à réviser s'il s'avère que ce n'est pas notre saison finale. Donc nous aimerions savoir dès que possible [...].

Si c'est la dernière saison de *How I Met Your Mother*, c'est tout ce dont nous avons toujours rêvé et huit saisons est un nombre plus que satisfaisant. Cela dit, avons-nous les moyens d'écrire une neuvième saison ? Absolument. Nous pourrions faire une neuvième saison si c'est possible².

Ici, l'économique le dispute à l'artistique : le problème n'est pas que les scénaristes veuillent forcément conclure – ils disent avoir de quoi faire une saison 9 – mais qu'ils sentent que l'histoire arrive en bout de course, et que CBS ne leur donne aucun plan défini pour atteindre leur objectif. C'est tout un système qui se retrouve piégé dans une indécision qui affecte non seulement le récit, mais aussi les discours des instances autoriales.

Une neuvième saison est finalement commandée juste à temps, mais cette hésitation de la part des scénaristes, alors que la saison 8 s'approche dangereusement du dénouement, est matérialisée dans le récit par la soudaine dilatation du temps : là où chaque saison couvrirait une année, l'ultime saison 9 occupe un unique weekend, celui durant lequel a lieu la rencontre tant attendue.

¹ GOLDMAN, Eric, « How I Met Your Mother Creators on Beginning the Final Season (...Unless the Show Gets a Season 9) », *IGN*, 18 septembre 2012.

² *Ibid.*

La situation est à l'inverse de ce que Straczynski et son équipe avaient traversé au moment de la chute de leur diffuseur PTEN : l'annulation était alors la course la plus probable, et les scénaristes avaient programmé l'effondrement de l'intrigue macroscopique en concluant ses questions majeures, laissant juste assez de matériau narratif pour conclure les arcs mis en retrait dans une éventuelle saison 5. *How I Met Your Mother*, au contraire, commence peu à peu à se disloquer à cause de la tension inhérente à son intrigue macroscopique téléologique, combinée au succès qui pousse CBS à la renouveler. Preuve en est que *Farhampton* (S08E01) anticipe déjà sur le moment précis de la rencontre en montrant, via un flashforward, Ted et la Mère éponyme sur un quai de gare. Le dénouement est là, à portée de main, mais retardé par des impératifs économiques. S'effondrera ? S'effondrera pas ? C'est la question qui domine la saison 8.

Le problème est sensiblement différent pour *Supernatural*, et il catalyse son changement de structure narrative après la saison 5. Lorsque le journaliste Michael Ausiello demande au *showrunner* Eric Kripke si la série aurait dû se terminer à sa saison 5 – qui conclut l'arc narratif de l'Apocalypse – le scénariste répond :

La question n'est pas de savoir si la série aurait dû se terminer, mais si ce nouvel arc narratif [de la saison 6] est assez intéressant et passionnant au sein de cet univers que nous sommes loin d'avoir exploré en entier, et est-ce qu'il propulse Dean et Sam vers des aventures inédites ? Je pense que ce sera le cas¹.

Ce qui n'empêche pas Kripke de céder alors sa place de *showrunner* : il a raconté l'histoire qu'il voulait raconter. La saison 5 consiste en un effondrement partiel de la structure narrative, un effondrement que les *showrunners* qui lui ont succédé ont dû outrepasser, transfigurer. Si la série me paraît aujourd'hui répétitive (si, suivant Matt Hills, elle a changé par rapport à l'idéal que j'en avais), c'est parce que son *basculement*, à la fois intradiégétique et extradiégétique, délimite deux *mouvements*. Le premier mouvement est continu, progressif, de la saison 1 à la saison 5, et mène les deux frères chasseurs de démons vers l'Apocalypse en faisant lentement monter les enjeux. Le second mouvement, à partir de la saison 6, est plus itératif, cherchant à reconfigurer et renouveler la structure du monde fictionnel dans une démarche de plus en plus réflexive et autoréférentielle.

Il reste certain qu'il y a un avant et un après Eric Kripke dans *Supernatural*. Il y a un dénouement – la Fin parmi toutes les fins – puis une suite d'Apocalypses successives. La démarche de Kripke est alors transposée de façon métalectique au sein du récit via le

¹ AUSIELLO, Michael, « Exclusive: 'Supernatural' boss on why he stepped down and what's coming up (hint: monsters!) », *Entertainment Weekly*, 2010.

personnage du prophète Chuck, qui écrit l’histoire de Dean et Sam. À la fin de *Swan Song* (S05E22), après que Lucifer a été vaincu, Chuck achève son dernier roman, et matérialise ainsi la voix de son maître :

CHUCK (VOIX OVER) – No doubt, endings are hard. But then again... nothing ever really ends, does it^{lxiii}?

II.4.2. Boucler la boucle : les épisodes finaux

Lorsque la conclusion d’une série n’intervient pas au fil d’un ultime épisode écrit (parfois réécrit) en catastrophe, et que les scénaristes ont été prévenu.e.s suffisamment à l’avance, le dénouement d’une intrigue macroscopique prend généralement plusieurs épisodes – et ce, sans compter que les *series finales* sont souvent allongés, voir doublés.

Le dénouement de *Lost* s’étale de *Across the Sea* (S06E15) à l’ultime scène de *The End* (S06E17&18), en passant par *What They Died For* (S06E16). Il comprend la révélation, faite aux spectateur.ice.s, des origines de Jacob et du Monstre, en somme « l’histoire du crime » todorovienne, via ce que les scénaristes qualifient de « téléchargement mythologique » dans le S06E15 ; l’explication, cette fois-ci aux personnages encore en vie, de leur statut de « candidat.e.s » par le fantôme de Jacob, qui explique enfin la raison de leur venue sur l’Île, dans le S06E16 ; enfin, la résolution du conflit entre le Monstre, qui a pris l’apparence de Locke, et Jack, qui a choisi le poste de gardien de l’Île, et le transmet immédiatement à Hurley avant de se sacrifier pour sauver le Cœur de l’Île. Quatre épisodes, cela peut sembler être un long dénouement, mais pour une intrigue macroscopique s’étalant sur 121 épisodes au total, c’est une durée raisonnable. *Babylon 5* prend encore plus de temps : je compte six épisodes, à compter de la résolution du conflit avec les Centauris (qui achève, du même coup, l’arc concernant les retombées de la Guerre des Ombres) dans le diptyque S05E17&18. Les épisodes suivants proposent des intrigues microscopiques de plus en plus anecdotiques ayant pour seul but de conclure le développement biographique des personnages, à mesure que l’intrigue macroscopique, dénouée, s’aplatit, résistant à « l’éternelle relance narrative¹ » de la série. La tension narrative ne survit plus que via l’émotion des différents départs. *The Wheel of Fire* (S05E19) achève de dresser le portrait de la future Guerre des Télépathes, que la série ne traitera pas, et met Garibaldi face à son alcoolisme ; *Objects in Motion* (S05E20) voit Franklin et Garibaldi quitter la station ; Delenn et Sheridan partent à leur tour dans *Objects at*

¹ Nathalie Maroun parle, de même, d’un « épilogue plat » pour *Six Feet Under*. Voir MAROUN, Natalie, *Continuité narrative et jeux des possibles dans l’écriture scénaristique des séries télévisuelles*, 2009, p. 58.

Rest (S05E21), avant que *Sleeping in Light* (S05E22) ne bondisse vingt ans dans le futur pour montrer la destruction de Babylon 5 et la mort de Sheridan. On notera, dans les titres originaux des quatre derniers épisodes, la métaphore appropriée du mouvement qui peu à peu s'arrête, de la roue au sommeil.

On peut trouver des dénouements plus courts pour d'autres séries maniant des intrigues macroscopiques, à l'image de *Breaking Bad*, dont l'ultime épisode contient en l'essence la conclusion du récit. Ce phénomène s'explique par des saisons beaucoup plus unitaires – car il s'agit d'une série du câble, comme le note Mittell plus haut. On pourrait situer son effondrement dès *Ozymandias* (S05E14), donc deux épisodes plus tôt, puisqu'y sont mises en scène la mort de l'un.e des protagonistes et la conclusion abrupte d'une des questions majeures de la série. Mais le rythme de *Breaking Bad* fait qu'elle contrôle de façon minutieuse l'effondrement de sa structure, la descente aux enfers de Walt, pour abattre ses dernières cartes de façon théâtrale et tragique dans le *series finale*.

D'autres travaux se sont déjà penchés sur les épisodes finaux de certaines des séries du corpus, souvent via des analyses de contenu. D'un point de vue plus narratologique, Vladimir Lifschutz a par exemple articulé avec justesse le concept de « déformulation », c'est-à-dire la façon dont une série désamorce et rompt avec sa formule, ses invariants stylistiques, narratifs, dans son épisode final¹. Si je m'éloignerai de cette conception formulo-centrée – c'est-à-dire, attachée aux points nodaux de la structure microscopique (les épisodes) – je ne peux que reconnaître sa pertinence, notamment dans le cadre d'une analyse de l'image et du son telle que la mène Lifschutz. Le concept de déformulation est adapté à une analyse systématique des deux extrémités du récit, le pilote (qui établit la formule) et le *series finale* (qui la rompt) ; dans le cadre d'une analyse de la totalité de la mythologie, j'articulerai ici une approche complémentaire, au point de vue plus macroscopique, en m'intéressant à la rétrospection, à la réflexivité, et enfin à la nécessité de dénouer – ou pas – tous les fils de l'intrigue.

II.4.2.1. Le tournant rétrospectif

Lost joue sur la rétrospection durant son ultime saison, les personnages revisitant tous les lieux-clé de l'Île. Lorsque Hurley guide Jack jusqu'au Phare éponyme de *Lighthouse* (S06E05), ils découvrent l'inhalateur de Shannon (tuée dans le S02E06), puis les cavernes habitées par les personnages en saison 1, où se trouvent encore les deux squelettes découverts dans le S01E06 – et objet de nombreuses théories.

¹ LIFSCHUTZ, Vladimir, *Les Séries télévisées : Une Lutte sans fin*, thèse en préparation, dir. BARNIER, Martin, ESQUENAZI, Jean-Pierre, Lyon 2.

HURLEY – I totally forgot these were in here, man. Wait a sec. What if we time-travelled again? To, like, dinosaur times? And then we died and then we got buried here? What if these skeletons are us? [Jack s'approche des débris d'un cercueil] What's that?

JACK – Did I tell you how I found this place?

HURLEY – You were looking for water, right?

JACK – No. I was chasing the ghost of my dead father. He led me here. That was his coffin.

Before I smashed it to pieces.

HURLEY – Why'd you do that?

JACK – Because he wasn't in it^{lxiv}.

La scène est typique de celles qui parsèment la saison 6 : des inférences qui auraient pu être oubliées par les spectateur.ice.s sont réactivées. Ici, la mention des squelettes « Adam et Eve » est importante, puisque cette énigme longtemps irrésolue (et très vite mise en sourdine par le récit) trouve son explication dans *Across the Sea* (S06E15). Mais ces scènes ont aussi une autre utilité : rappeler dans quelle situation se trouvaient les personnages en saison 1, juste après le crash. Jack fait ici référence à l'intrigue microscopique de *White Rabbit* (S01E05), épisode durant lequel il hallucine (ou pas...) le fantôme de son père sur l'Île. Si Jack se trouvait à bord du vol Oceanic 815, c'était en effet pour rapatrier le corps de son père depuis Sydney.

Ces rappels de la saison 1 – des « rappels intradiégétiques » [« *diegetic retelling*¹ »] – sont importants en ce que les flashsideways, qui extrapolent une « réalité alternative » où le crash n'aurait pas eu lieu, reprennent la série à ses débuts : Jack est donc, dans les flashsideways, marqué par la mort récente de son père, dont la compagnie aérienne a par ailleurs égaré le cercueil. Une ironie savoureuse pour un personnage qui a toujours été en conflit avec son père, qui a toujours cherché le père sans le savoir, et qui n'a jamais voulu reconnaître en John Locke le père spirituel qui lui manquait. Dans *316* (S05E06), la série joue déjà avec ce même thème, puisque pour reproduire les circonstances du crash à bord du vol Ajira Airways, et permettre aux *Oceanic Six* de retourner sur l'Île, Jack Shephard doit utiliser le corps de John Locke comme un « proxy », le « déguisant » en son père puisqu'il lui confie les chaussures de Shephard senior. *Lighthouse* continue sur cette lancée ironique en présentant une réalité dans laquelle Jack est à son tour devenu père, une réalité dans laquelle plane sur lui la peur de devenir pour son fils ce que son père était pour lui : un père distant, implacable, terrifiant. C'est ainsi que la saison 6 revisite le passé de la série à la fois via le

¹ MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 181.

présent de la narration (les événements de l'Île) et les flashsideways, ce « pli hypothétique¹ », qui actualise un possible subversif en annulant le crash qui amorce le récit.

Le *series finale* de *Lost, The End* (S06E17&18), pousse très loin l'exercice de l'autoréférence. Hurley cite *Star Wars* deux fois dans une seule scène, rappelant notamment le moment où, dans le bien nommé *Some Like it Hoth* (S05E13), il annonce en 1977 vouloir écrire *L'Empire contre-attaque* pour le proposer à George Lucas ; plus largement, cela évoque le côté geek et naïf qui a souvent fait de lui la voix (métatextuelle) du public.

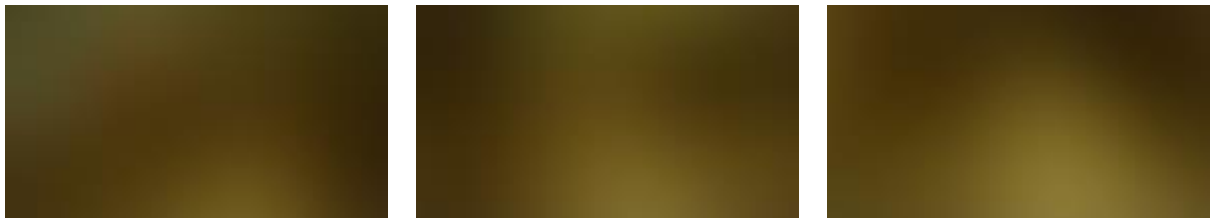
Lorsque le Monstre (sous les traits de Locke) et Jack, font descendre Desmond dans le Cœur de l'Île, l'entité maléfique plaisante en faisant référence aux événements de la saison 2, lorsque Locke et Jack se battaient encore sur l'utilité du bouton au fond de la Station Cygne :

LOCKE – This remind you of anything, Jack?

JACK – What?

LOCKE – Desmond. Going down into a hole in the ground. If there was a button down there to push, we could fight about whether or not to push it. It'd be just like old times^{lxv}.

Une association que ne manqueront pas de relever les spectateur.ice.s les plus assidu.e.s : une fois Desmond en bas, la caméra descend dans la caverne, en contre-plongée sur le Monstre et Jack se penchant dans le conduit, un plan qui évoque le final de la saison 1, avec Jack et Locke observant le conduit descendant dans la Station Cygne².



Et Jack de rappeler le parcours de son personnage depuis le début de la série, et la résolution – posthume – du conflit d'ordre biographique qu'il entretenait avec Locke :

JACK – You're not John Locke. You disrespect his memory by wearing his face, but you're nothing like him. Turns out he was right about most everything. I just wish I could've told him that while he was still alive^{lxvi}.

¹ HATCHUEL, Sarah, *LOST, fiction vitale*, 2013, p. 127.

² Voir section II.1.4.5

Mortellement blessé au flanc droit – une plaie qui symbolise son statut christique¹ – Jack, devenu temporairement le gardien de l'Île, plaisante à son tour avec Kate : « Je vais bien. Trouve-moi du fil et je compterai jusqu'à cinq². » Il fait référence ici à l'histoire qu'il lui raconte dans l'épisode pilote tandis qu'elle recoud une plaie au flanc qui lui est inaccessible : lors d'une opération qui a viré au drame, il a laissé cinq secondes à la peur pour faire son effet, pas une de plus, et a ensuite sauvé sa patiente. Cette histoire résonne dans la série : Kate, terrifiée par le Monstre, compte jusqu'à cinq plus tard dans le pilote ; Jack lui demande d'utiliser cette histoire comme un code pour savoir si Juliet la laisse quitter l'île de l'Hydre dans *Not in Portland* (S03E07).

Lorsque Jack transmet le rôle de gardien à Hurley, il a besoin d'un contenant pour lui faire boire l'eau, symbole de vie, partie intégrante du rituel ; Ben leur propose une vieille bouteille en plastique Oceanic, la compagnie aérienne du crash – « *It's perfect* », répond Jack. J'ai déjà mentionné, en I.3.2.1, comment Jack renvoie sa phrase fétiche – et prophétique – à Desmond, « *see you in another life, brotha'* ».

J'ai aussi relevé dans cette même section le rôle que joue, dans les flashsideways, Desmond Hume, le premier qui parvient à se rappeler que tou.te.s sont déjà mort.e.s, et qui aide les autres à se souvenir en provoquant chez certain.e.s protagonistes des anamnèses, lançant une réaction en chaîne, leur permettant d'aider à leur tour d'autres personnages. Ces flashbacks aux couleurs vives, aux accents dorés, sont l'occasion de revoir des moments-clés de la série concernant le personnage qui vit l'anamnèse ; l'émotion du protagoniste qui se souvient s'ajoute peut-être à celle des spectateur.ice.s devant ce moment nostalgique. La première est celle de Desmond, dont l'esprit est transporté de l'Île à la « réalité » des flashsideways. La seconde intervient dans *Everybody Loves Hugo* (S06E12), après que le Desmond des flashsideways, soudain conscient de l'endroit où il se trouve (l'après-vie), commence à rassembler les autres personnages qui ignorent encore leur mort. Les épisodes suivants le montrent organisant son plan de façon méthodique, mais il faut attendre *What They Died For* (S06E16) pour une autre anamnèse, celle de Ben Linus. Toutes les autres sont réservées pour le *series finale*, qui les enchaîne dans le double but assumé de susciter l'émotion et la nostalgie : Sun et Jin, décédé.e.s dans le S06E14, se rappellent de leur vie ensemble ; Sawyer et Juliet se croisent, se souviennent ; Claire qui accouche « de nouveau » de son fils comme elle le fait dans la saison 1, suscite l'anamnèse de Kate et Charlie. Jack est naturellement le dernier à vouloir se souvenir – parce qu'il s'agit du protagoniste principal que les scénaristes gardent pour la fin, et parce que le personnage est défini par son incapacité régulière à voir la vérité en face, lorsqu'elle le concerne directement. *The End* offre ainsi un

¹ Dans la Bible, le centurion Longin perce le flanc du Christ pour vérifier s'il est mort.

² « *I'm fine. Just find me some thread and I can count to five.* »

bouquet final d'anamnèses, remontant souvent jusqu'à la saison 1 : la série retrace le chemin parcouru par les personnages ainsi arrivés en bout de course, prêts à « *let go* » et passer au-delà de l'antichambre dans laquelle ils se retrouvent.

Fringe joue à un jeu similaire lorsque, dans ses deux derniers épisodes, elle articule le dénouement de l'intrigue macroscopique tout en profitant de la moindre scène pour proposer des autoréférences. Le diptyque *Liberty/An Enemy of Fate* (S05E12&13), diffusé initialement dans la même soirée, dévoile d'abord le sous-sol du laboratoire de Walter Bishop, dans lequel il a conservé des spécimens et échantillons de la plupart des enquêtes de la série. Pour libérer le petit Michael, le seul espoir de survie de l'humanité, Olivia fait un détour par la réalité alternative, permettant de « donner des nouvelles » des doubles des personnages, après la séparation quelque peu abrupte des deux mondes dans *Worlds Apart* (S04E20). Walter se souvient enfin du nom d'Astrid qu'il prononce correctement, confiant à ce personnage trop souvent mis en retrait par la série, son caractère essentiel au sein de l'équipe.

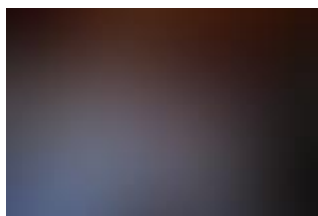
Ce tournant rétrospectif est logique, d'autant plus pour des formes progressives, avec lesquelles les spectateur.ice.s ayant suivi la diffusion initiale ont vécu pendant plusieurs années. Les clins d'œil au passé valorisent la relation intime entre les publics et la série, laquelle mime « le rythme de l'existence humaine¹ ». Ces références se désintéressent souvent de l'intrigue macroscopique – sinon pour souligner son développement – et se focalisent d'abord sur la biographie des personnages, que celle-ci ait été problématisée en question mineure ou seulement développée sur le long terme via un *fil rouge matriciel*.

Le *series finale* de *The X-Files* est, à ce titre, un exemple marquant, que je me permets d'explorer au fil des prochains paragraphes. Intitulé – en toute ironie – *The Truth* (S09E19&20), l'épisode ne révèle rien, ou pas grand-chose, du complot qui a animé la série. C'est tout juste si une date de colonisation de la Terre par les extraterrestres nous est donnée : le 22 décembre 2012, soit la prétendue « fin » du Compte Long du calendrier mésoaméricain qui a tant agité les esprits cette année-là. De même que *Babylon 5* pose les bases de la Guerre des Télépathes, qu'elle ne montrera jamais, pointant vers un au-delà du récit, qui ne s'avère être qu'une étape de plus dans une vaste histoire, *The X-Files* joue avec sa propre mythologie en anticipant sur un combat toujours renouvelé. La section des Affaires non-classées est (encore) fermée, l'Homme à la Cigarette périt – ironie, toujours – dans les flammes d'une explosion, et les supersoldats hybrides, censés être invincibles, s'avèrent vulnérables à la magnétite. Les nombreux témoins qui se précipitent au procès de Mulder pour tenter de l'innocenter évoquent une veillée funèbre, de même que les flashbacks que motive cet *épisode récapitulatif intradiégétique*. Alors que *The X-Files* paraît vouloir faire sens, il n'y a guère de

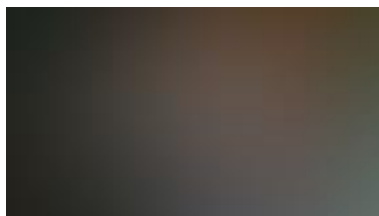
¹ ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Mythologie des séries télé*, 2009, p. 81.

sens dans le procès fantoche de Mulder. La série trouve son épiphanie dans sa scène finale, ramenant la quête d'une vérité abstraite à ses deux composantes les plus identifiables, humaines, tangibles : Mulder et Scully. Les deux ex-agent.e.s se retrouvent dans un motel, de nuit, Mulder assis contre le lit, Scully couchée dessus ; leurs positions miment, dans un effet de miroir, celles qu'ils occupaient lors de l'épisode pilote, toujours dans un motel, de nuit.

– S01E01 –



– S09E20 –



Au début de la série, Mulder confie à Scully l'histoire de l'enlèvement de sa sœur, le moteur de sa quête de vérité. À la fin de la série, le couple s'interroge sur le long combat qui leur reste encore à mener. L'analogie entre les deux scènes est là encore soulignée intradiégétiquement :

MULDER – I believe that I sat in a motel room like this with you when we first met and I tried to convince you of the truth. And in that respect, I succeeded, but ... in every other way ... I've failed.

[...]

SCULLY – Why would I accept defeat? Why would I accept it, if you won't? Mulder, you say that you've failed but you only fail if you give up. And I know you -- you can't give up. It's what I saw in you when we first met. It's what made me follow you ... why I'd do it all over again^{lxvii}.

Ce que la série articule alors, c'est un dénouement qui n'en est pas un, qui s'impose comme la fin d'une étape majeure sans résoudre l'une des principales questions – celle de la conspiration et de l'invasion extraterrestre. C'est pour donner une impression de clôture que la série joue sur la rétrospection, au moment même où elle suggère que si les aventures de Mulder et Scully s'arrêtent à l'écran, elles continueront au sein du monde fictionnel, et seront peut-être racontées via d'autres supports. Preuves en sont le second film *The X-Files : I Want to Believe* (Carter, 2008), les *comics The X-Files Season 10* (Harris, Carter, IDW Publishing, 2013-2015), et la résurrection du programme, sous une forme qui à l'heure de l'écriture semble hésiter entre la minisérie et la série (Fox, 2016- ?).

Ces parallèles n'échappent pas aux fans, qu'ils soient « médecins légistes » ou pas. *Fringe* utilise un procédé similaire dans son épisode final, en ce que le passage de Walter

dans le vortex temporel, accompagné du petit Michael, résout l'intrigue macroscopique, qui avait commencé avec Walter traversant un autre portail avec un autre enfant – le Peter enlevé à sa réalité d'origine. Au sein du relevé que j'ai mené sur le site de *microblogging* Tumblr¹, un réseau social très visuel qui permet de poster facilement des images, j'ai ainsi trouvé de nombreuses créations de fans soulignant ce clin d'œil de mise en scène opéré par la série. En voici deux exemples :



– *alittlefurtheroutoftheway*² –



– *originalmaz*³ –

Cette situation se trouve déjà à cheval entre le rétrospectif et, plus largement, le réflexif : la série s'assume alors comme programme ayant traversé les années avec ses spectateur.ice.s, ayant suscité des réponses vives de leur part, et se devant de leur offrir une clôture manifeste.

¹ Voir section III.2.3.

² <http://alittlefurtheroutoftheway.tumblr.com/post/40917320463/my-father-not-my-favorite-1x01-pilot-you-are> [accédée le 30 août 2015].

³ <http://originalmaz.tumblr.com/post/40893607746/it-started-with-a-man-taking-a-boy-and-defying-the> [accédée le 30 août 2015].

La fin du cycle littéraire de *La Tour Sombre* de Stephen King, donne à la lectrice ce qu'il promet : les protagonistes atteignent la Tour Sombre, pivot du « multivers » créé par l'auteur. Mais, sans en dévoiler le dénouement, cette fin semble abrupte ; il lui manque quelque chose¹. S'ensuit un épilogue plutôt positif, qui peut étonner chez un auteur qui n'a jamais hésité à proposer des fins cruelles pour ses personnages.

Après cet épilogue, dont la forme comme le fond impliquent bel et bien que l'histoire, mais aussi l'ouvrage, sont terminés, Stephen King propose une *coda* qui complète le récit, et dont le premier segment brise le quatrième mur : l'auteur s'adresse directement au « Fidèle Lecteur » qu'il cite souvent en préface et postface, et notamment à celles et ceux qui désirent connaître le « véritable » dénouement, celui laissé en suspens juste avant l'épilogue.

Vous êtes de ceux, sinistres et intéressés, qui refusent de croire que le plaisir est plus dans le voyage que dans la destination, peu importe combien de fois on vous a prouvé le contraire. [...] Vous dites avoir payé pour ça, que c'est ce spectacle que vous êtes venus voir. [...] Mais les fins sont cruelles².

C'est ici spécifiquement le tournant réflexif qui m'intéresse, cette métalepse qui consiste, comme le rappelle Gérard Genette, en « la manipulation de la relation causale qui unit l'auteur à son œuvre³ », ce moment où d'une façon ou d'une autre, l'auteur.e ébranle le quatrième mur qui sépare fiction et réalité.

Lost, de même, s'adresse à ses spectateur.ice.s dans son *series finale*. Elle souligne à deux reprises, intradiégétiquement, l'importance des enjeux présentés. Lorsque Desmond est forcé par le Monstre à détruire le Cœur de l'Île, il confie à Jack que cela lui importe peu, puisqu'il est persuadé que les flashsideways sont réels, et que leur calvaire sur l'Île va prendre fin :

DESMOND – This doesn't matter, you know.

JACK – Excuse me?

DESMOND – Him destroying the Island, you destroying him. It doesn't matter. You know, you're gonna lower me into that light, and I'm gonna go somewhere else. A place where we can be with the ones we love, and not have to ever think about this damn Island again. And you know the best part, Jack?

¹ *Spoiler* : après avoir laissé partir ses ami.e.s, Roland le Pistolero entre seul dans la Tour Sombre, son objectif depuis le début de l'heptalogie. Le récit ne dit pas ce qu'il trouve à l'intérieur pour ensuite, dans l'épilogue, montrer le reste du groupe coulant des jours heureux dans une réalité alternative.

² KING, Stephen, *La Tour Sombre, Tome VII*, Paris, J'ai Lu, 2005, p. 923-924.

³ Je paraphrase GENETTE, Gérard, *Métalepse*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 2004, p. 14.

JACK – What?

DESMOND – You're in this place. You know, we sat next to each other on Oceanic 815. It never crashed. We spoke to each other. You seemed happy. You know, maybe I can find a way to bring you there too.

JACK – Desmond, I tried that once. There are no shortcuts, no do-overs. What happened, happened. Trust me, I know. All of this matters^{lxviii}.

Lorsque, dans les flashsideways, Jack entre dans l'église où Desmond a réuni tous les personnages, et trouve le cercueil de son père – vide, encore une fois – celui-ci apparaît derrière lui pour lui révéler qu'il est mort.

JACK – You...are you real?

CHRISTIAN – I should hope so. Yeah, I'm real. You're real, everything that's ever happened to you is real. All those people in the church...they're real too.

JACK – They're all...they're all dead?

CHRISTIAN – Everyone dies sometime, kiddo^{lxix}.

Le premier dialogue insiste sur la réalité et l'importance du présent de la narration, rappelant une énième fois, comme l'ont fait les scénaristes pendant six ans, que les personnages ne sont pas morts lors du crash du vol Oceanic 815, et que l'Île, aussi fantasque qu'elle soit, n'est pas le purgatoire. Le second dialogue rappelle que dans les flashsideways, les protagonistes ne sont pas tirés de l'imagination de Jack, qui est le personnage focal de la scène. Aussi surnaturel que soit l'endroit où tou.te.s se retrouvent, il est réel, et n'est d'ailleurs jamais défini – malgré la réunion dans une église – comme le purgatoire, mais simplement comme un endroit construit par les personnages pour se retrouver (retrouver les autres, mais aussi se retrouver soi-même), à la fin d'une série qui n'a cessé de les perdre.

Malgré ces précautions évidentes, les images de la carcasse de l'avion diffusées durant le générique ont réactivé la piste de l'Île comme purgatoire, comme je l'ai mentionné plus haut. Plus largement, on trouve encore des spectateur.ice.s – parmi lesquel.le.s, des critiques de profession – pour énoncer l'idée de l'Île comme purgatoire. Cette interprétation, qui n'est pas soutenue par le récit, persiste notamment au sein d'une catégorie de fans voué.e.s à harceler le *showrunner* Damon Lindelof. Elle s'éloigne ainsi d'une lecture « à rebrousse-poil » (« *against the grain* » disent plus joliment les anglophones) pour se muer en une attaque *ad hominem*. Je reviendrai en partie III sur la réception des séries du corpus ; ce qui m'intéresse ici est que la posture métaleptique, dans le cadre des séries à promesses de dénouement, a souvent pour but d'articuler intradiégétiquement la parole des scénaristes, parfois même sous la forme d'un *mea culpa*.

Par exemple, dans *Across the Sea* (S06E15), à l'époque de la diffusion initiale, il était déjà évident que la Mère parlait pour les scénaristes. Deux millénaires plus tôt, ce personnage énigmatique recueille une jeune naufragée romaine, Claudia, enceinte de jumeaux. La nouvelle venue est aussi curieuse que le sera Desmond en arrivant sur l'Île à notre époque. Elle questionne la Mère :

CLAUDIA – Where are the rest of your people?

LA MÈRE – There's only me.

CLAUDIA – How did you get here?

LA MÈRE – The same way you got here. By accident.

CLAUDIA – How long have you--

LA MÈRE – Every question I answer will simply lead to another question. You should rest.

Just be grateful you're alive^{lxx}.

Certes, la Mère coupe court aux questions de Claudia puisqu'elle n'attend qu'une chose : que la jeune femme accouche (de Jacob et son frère sans nom) pour ensuite la tuer. Mais cette volonté d'échapper à une chaîne infinie de questions, d'échapper au domaine de l'information pour en revenir à l'émotion, à l'identification aux personnages, a toujours été le mantra des scénaristes, aussi discutable ait été son exécution. Je me permets de les citer ici :

Damon Lindelof : J'imagine que quand vous êtes physicien, vous pouvez dire « la force est égale à la masse multipliée par l'accélération » et expliquer pourquoi. Mais quand vous êtes face à un enfant de trois ans, vous vous rendez vite compte qu'une question en amène une autre – il y a un « pourquoi » après chaque « pourquoi » – et la seule chose à faire pour terminer la conversation, c'est dire « oh, regarde, une friandise ! » La série fait de son mieux pour dire « oh, regarde, une friandise ! » [...]

Carlton Cuse : Je crois que l'envie d'avoir une théorie du tout est humaine. Tout le monde est là à dire : « Je veux percer le secret de *Lost*. » Il n'y a pas un *unique* secret. Il n'y a pas une théorie du tout pour *Lost*, et nous ne pensons pas qu'il devrait y en avoir une, parce que, d'un point de vue philosophique, nous n'adhérons pas à cette idée¹.

Il y a ici une leçon, tout autant une leçon humaine qu'une leçon d'écriture, que les scénaristes tenaient à faire passer via un personnage, l'inscrivant au cœur même du texte, de sa matrice sérielle.

¹ Interview avec l'écrivain Sean Carroll, « As *Lost* Ends, Creators Explain How They Did It, What's Going On », *Wired*, 19 avril 2010.

C'est la même démarche que je lis dans *Someone to Watch Over Me* (S04E17), l'épisode qui me semble amorcer le dénouement de *Battlestar Galactica*¹. Le cœur de l'épisode est centré sur Starbuck, en proie au désespoir et à la lassitude, et Slick, le pianiste du bar clandestin du Galactica. Sa première interaction avec lui est chargée de mépris, lorsqu'elle lui reproche de jouer toujours la même chose :

STARBUCK – Gods damn it. Do you have to continue to play the same lame-ass song? Give it a rest.

SLICK – I'm not playing the same lame-ass song. I'm composing it. Been at it for four days now. It's hell.

STARBUCK – So then quit. What's the point?

SLICK – The point? The point is to bring a little grace and beauty to an otherwise ugly and brutal existence.

STARBUCK – Oh, gimme a frakking break^{lxxi}.

Étant donné le statut quasi-divin de Slick (la fin de l'épisode, ambiguë, révèle qu'il est un messager de « Dieu », ou à tout le moins une hallucination de Starbuck la menant vers sa destinée) et l'impact que ses actions ont sur le déroulement du récit, je ne peux m'empêcher de lire Slick comme un personnage métaleptique, un masque des scénaristes. Il assure qu'il compose et non qu'il répète (qu'il articule une série feuilletonnante et pas épisodique), qu'il y est depuis quatre jours (quatre saisons) et que ses intentions sont celle de tout.e artiste, via des dialogues qui ne se limitent pas seulement à la musique. La façon dont Slick compose sur son clavier évoque le travail d'un.e écrivain.e, d'un.e scénariste. Au fil de l'épisode, Slick et Starbuck sympathisent, évoquent tour à tour l'inspiration, le pastiche, la critique, l'émotion véhiculée par une œuvre, tandis que Slick peine à composer sa mélodie. C'est Starbuck qui l'assiste, aidée en cela par les dessins de la petite Hera. Ceux-ci représentent des points qui, une fois transposés sur une portée, codent pour une mélodie qui est celle déjà entendue par les *Final Five* à la fin de la saison 3². Cette mélodie est celle qui va guider les Colons vers la Terre, et se trouve être l'un des deux éléments (avec l'enlèvement d'Hera) qui sort les Colons du marasme sans but dans lequel la Flotte se retrouve après la mutinerie. On jurerait presque voir la main des scénaristes derrière ce *deus ex machina* littéral, qui prépare aussi l'actualisation de l'existence d'une entité divine, à tout le moins supérieure ; un « Dieu » dont

¹ On remarquera que j'ai évité de parler d'actes pour qualifier les mouvements d'une série. Cependant, il y a dans la sixième édition de *La Dramaturgie* d'Yves Lavandier (éditée en 2014), une comparaison intéressante établie dans une perspective aristotélicienne. Pour Lavandier, « le climax général [du second acte] a lieu au 63ème épisode (saison 4, épisode 10). L'action est relancée dans le 64ème épisode. Le climax de troisième acte se trouve dans les deux derniers épisodes. » On consultera l'édition révisée (2014) de LAVANDIER, Yves, *La Dramaturgie*, 1994 (2014), pp. 394-397.

² Pour plus de détails, voir FAVARD, Florent, « *It's in the frakkin' ship!* la réflexivité musicale au service du récit dans *Battlestar Galactica* », 2015.

l'existence est proférée par les Cylons depuis le début, et qui envoie ses « anges » guider Baltar et Numéro Six. Slick m'apparaît comme un « *walking plot device* », un mécanisme narratif sur pattes, qui n'évite d'abattre complètement le quatrième mur que parce que sa présence est justifiée intradiégétiquement par l'existence effective d'une entité supérieure ; le personnage se fonde assez bien dans les thèmes articulés par la série.

Bien entendu, cette mise en avant des scénaristes à l'intérieur de la diégèse, si elle ne date pas d'hier, est aujourd'hui redoublée par leur mise en avant dans les discours promotionnels et critiques qui entourent les séries. Ce faisant, ils et elles s'exposent à des conséquences dont sont exemptes leurs avatars fictionnels, notamment lorsque, malgré ces clins d'œil métaleptiques et rétrospectifs, le dénouement échoue à satisfaire une partie des fans.

II.4.2.3. Dénouer ou ne pas dénouer : le scénariste Damon Lindelof face au *fandom* de *Lost*

Il y a dans *Anatomie de l'horreur* de Stephen King une réflexion qui, si elle porte d'abord sur la monstration de l'élément terrifiant ou abject au sein du genre de l'horreur, peut être appliquée au dénouement, et notamment celui promis pendant des années par les séries à intrigue macroscopique téléologique. Je cite ici l'image (utilisée de façon littérale à la fin de la *Tour Sombre*) de la « porte » :

Ce qui est tapi derrière la porte ou en haut de l'escalier n'est jamais aussi terrifiant que la porte ou l'escalier. Et là est le paradoxe : l'œuvre d'horreur s'avère presque toujours décevante. À tous les coups l'on perd. On peut tenir un bon moment en terrifiant les gens avec l'inconnu [...], mais comme au poker, on est tôt ou tard obligé d'abattre ses cartes. D'ouvrir la porte et de montrer au public ce qu'il y a derrière. Et s'il s'agit d'un monstre haut de trente mètres, le public pousse un soupir (ou un cri) de soulagement et se dit : « Un monstre de trente mètres de haut, c'est grave, mais j'arriverai à tenir le coup. J'avais peur qu'il fasse trois cents mètres de haut. » En fait, l'esprit humain est capable d'encaisser presque n'importe quoi¹ [...].

Le monstre est au genre de l'horreur ce que le dénouement est à tout récit : faut-il tout expliquer, et faciliter ainsi le travail de compréhension des interprètes ? Faut-il conserver une certaine ambiguïté, afin que l'œuvre garde une partie de son mystère ? Faut-il refuser de dénouer explicitement l'intrigue ? Ou peut-être, comme dans l'ultime scène de *The Sopranos*,

¹ KING, Stephen, *Anatomie de l'horreur*, 1981 (2008), pp. 168-170.

effectuer un cut au noir en pleine action ? La question reste ouverte, sujette à interprétation et à de vifs débats, qui sont notamment réactivés à chaque *series finale* de série à succès.

Le 23 mai 2010 ne fut pas seulement le jour de la conclusion polarisante de *Lost*, mais aussi l'un des pires pour Damon Lindelof, co-créateur et *co-showrunner* de la série. Immédiatement après la fin de l'épisode, des fans déçu.e.s s'en prirent à lui en l'interpellant via son compte personnel sur le réseau social Twitter, sur lequel il se trouvait être alors l'un.e des plus actif.ve.s producteur.ice.s de télévision¹. Ce compte ayant été supprimé, il est impossible aujourd'hui de dresser la liste des « *tweets* » reçus par Lindelof ; mais ce dernier, à l'occasion des TV Critics Association Awards, a tenu à partager ses « favoris² », dont voici quelques morceaux choisis :

Vous êtes un sale menteur. Vous n'avez jamais su, vous avez tout inventé, vous nous avez tous trahis. Vous m'avez trahi et j'espère que vous pourrirez en enfer, fils de pute [« *motherfucker* »].

Celui-ci joue sur l'idée, explorée avec justesse par Ivan Askwith³, que les scénaristes ne savaient soi-disant pas comment terminer l'histoire, et mentaient en prétendant connaître la réponse aux nombreuses questions soulevées par le récit.

Quelqu'un vous a-t-il déjà accusé d'être un terroriste émotionnel ? Et j'ai deux mots pour vous : clôture [« *closure* »] et véritables explications.

Un tweet intéressant, qui distingue l'idée de clôture – liée à l'émotion mentionnée, peut-être – et les explications, d'ordre plus encyclopédique. Mais voici mon favori :

Hey, connard! [« *douche*[bag] ! »] Au lieu d'aller en randonnée en Europe ou quoique ce soit que vous foutiez, et si vous me rendiez six ans de ma vie?

Cette référence au temps de la diffusion, à l'idée d'années gâchées, gaspillées, que le ou la scénariste devrait « rendre », comme si le visionnage de la série avait été du temps perdu, voilà un reproche que j'ai pu rencontrer fréquemment au cours des recherches menées sur la

¹ LITTLETON, Cynthia, « Damon Lindelof Bows Out of Twitter », *Variety*, 16 octobre 2013.

² Je tire ces tweets de ADALIAN, Josef, « Damon Lindelof Shares the Meanest Tweets Lobbed His Way », *Vulture*, 01 août 2010. Les tweets originaux sont en anglais, je me suis permis de les traduire en conservant le ton et la familiarité.

³ ASKWITH, Ivan, « “Do you even know where this is going?”: *Lost*'s Viewers and Narrative Premeditation », 2009.

réception des séries du corpus. J'ai tenté d'expliquer ailleurs¹ pourquoi la haine des fans mécontent.e.s s'est portée spécifiquement sur Lindelof, plutôt que Carlton Cuse, dans les jours, les mois, les années qui ont suivi le final de *Lost*. Lindelof est plus actif sur les réseaux, il est donc une figure visible et accessible ; son travail (écriture, réécriture) sur les scénarios de *Prometheus* (Scott, 2012) et *World War Z* (Forster, 2013) a été lui aussi critiqué, créant un effet boule de neige ; contrairement à Cuse, Lindelof est encore jeune, et *Lost* a été son premier poste de *showrunner*. Si *Lost* est souvent citée comme « une série de J. J. Abrams », c'est Lindelof qui s'est retrouvé dès le début sous le feu des critiques :

Abrams, pendant ce temps, pouvait nier [« *had plausible deniability* »] parce qu'il avait laissé la série dans les mains de Lindelof pour se concentrer sur le cinéma, comme l'explique Lindelof : « Lorsque la foule armée de torches sonnait à sa porte, et disait "d'où viennent les ours polaires ?", il pouvait dire "je travaille sur Mission Impossible [3], allez voir Damon"² ».

Quand bien même la fin de *Battlestar Galactica* a elle aussi été polarisante, Ronald D. Moore n'est pas connu pour être la cible d'attaques régulières de la part de fans déçu.e.s, et les journalistes qui lui proposent des interviews, ne lui demandent pas en boucle pourquoi les Colons trouvent finalement la Terre grâce à un air de musique soufflé par Dieu à Starbuck. Marqué par les vives réactions au *series finale* de *Lost*, Lindelof choisit vite l'autodérision, et son compte Twitter, comme ses propos lors de cérémonies et interviews, deviennent l'occasion de se flageller sur la place publique : quand il n'explique pas que la météo inconsistante de Los Angeles lui évoque la troisième saison de *Lost*, il confesse être une « *poopy head who smells like poop* » (je laisserai les lecteur.ice.s traduire...) aux Creative Arts Emmys de 2010.

Trois ans après la fin de *Lost*, Lindelof subit un nouveau revers : la fin très attendue de *Breaking Bad*, autre série promettant un dénouement, pousse des spectateur.ice.s à revenir le harceler sur Twitter en invoquant la supériorité de l'ultime épisode de la série de Vince Gilligan (*Felina*, S05E16, 29 septembre 2013) sur le *series finale* de *Lost*. Florilège³ :

Comment des enfoirés [« *fuckheads* »] comme vous se font engager alors qu'il y a des gens avec du vrai talent comme Vince Gilligan ?

¹ FAVARD, Florent, « Showrunners, persona et mise en scène de l'auctorialité », journée d'études *Auteurs/amateurs de séries télévisées*, Paris Diderot, 5 décembre 2014.

² MOLLOY, Tim, « Damon Lindelof's History of 'Lost' (A Show He Longed to Quit) », *The Wrap*, 23 septembre 2011.

³ Le site de fans *FuckYeahLost* rassemble quelques tweets, retweetés (re-publiés) par Lindelof lui-même, à l'adresse <http://fuckyeahlost.com/post/62730757076/lots-of-whining-on-twitter-last-night> [accédée le 30 août 2015]. Les tweets originaux sont en anglais, je me suis permis de les traduire en conservant le ton et la familiarité. J'ai préféré conserver l'anonymat de ces utilisateur.ice.s vu le contexte très particulier de la rédaction de ces propos.

J'aime bien @DamonLindelof mais mec, j'aurais honte après cette scène finale dans *breaking bad*, c'est limite s'ils t'ont pas ri au nez.

Hé @DamonLindelof, c'est comme ça qu'on répond aux questions et qu'on boucle tous les arcs narratifs [« close all the loose ends »]. #trouducul #GoodbyeBreakingBad

HÉ @DamonLindelof PEUT-ÊTRE QUE VOUS DEVRIEZ REGARDER BREAKING BAD POUR APPRENDRE COMMENT TERMINER PROPREMENT CE QUE VOUS AVEZ COMMENCÉ

Suite à ce déluge, Damon Lindelof se voit proposer par le *Hollywood Reporter* d'écrire un article sur la fin de *Breaking Bad* : l'heure n'est plus à l'autodérision pour le scénariste, et il transforme finalement l'article en confession intime :

Dans la section des commentaires de l'article que je n'ai pas écrit, un avis aurait résonné des douzaines de fois : « Qu'est-ce vous en savez alors que vous avez foiré *Lost* !?! » Comment je le sais ? Pour commencer, mes mentions Twitter¹ consistaient en une rengaine pratiquement unanime de « T'as vu ça Lindelof ? C'est comme ça qu'on termine une série. »

[...]

Je veux faire un pacte avec vous. Voilà ce que vous avez à faire : vous acceptez l'idée que je sache ce que vous ressentez à propos de la fin de *Lost*. C'est bon, j'ai compris. [...]

Voici ma contrepartie : je vais enfin arrêter d'en parler. Je ne fais pas ça par fierté ou parce que j'ai dépassé ça, je le fais parce que j'accepte que je ne changerai ni les avis, ni les ressentis. Je ne parviendrai pas à vous convaincre qu'ils n'étaient pas morts depuis le début, et je ne vous en voudrai pas de le croire malgré mes multiples déclarations sur le sujet².

Le séisme de la fin de *Lost*, et sa réplique à la fin de *Breaking Bad*, est un événement médiatique rarement égalé durant les années 2000-2010 dans le milieu de l'industrie télévisuelle américaine. L'idée que plusieurs centaines de fans aient profité de la diffusion de *Felina* pour harceler de nouveau le scénariste de *Lost*, montre à quel point la tendance de la promesse d'un dénouement a participé au changement de paradigme qui s'est opéré durant cette décennie, du point de vue narratif comme du point de vue de la réception.

Le pourquoi de la comparaison semble évident : *Breaking Bad* a généré en son temps des attentes similaires, et a connu un succès critique indéniable. C'est le comment qui

¹ Lindelof parle de « *feed* », évoquant plus précisément des utilisateur.ice.s s'adressant à lui en citant son nom d'utilisateur, comme montré plus haut : @DamonLindelof. Ces mentions sont automatiquement signalées à la personne concernée sur Twitter.

² LINDELOF, Damon, « Damon Lindelof on Why 'Breaking Bad's' Finale Let Him Say Goodbye to 'Lost' (Guest Column) », *The Hollywood Reporter*, 2 octobre 2013.

m'intéresse : comment ces deux séries ont-elles pu être comparées ? Je n'entends pas résoudre ce mystère, mais proposer une première hypothèse, qui nous ramène au début de cette partie : la différence entre question biographique et question cosmographique. *Breaking Bad* et *Lost* possédaient deux intentions esthétiques très différentes. La série de Vince Gilligan a proposé peu de questions majeures et mineures : on se demande certes comment Walt, prof de chimie devenu baron de la drogue, va évoluer dans ce milieu pour le moins concurrentiel, comment cela va impacter la vie de sa famille qui ne suspecte rien ; on se demande quel sera le moment où il mourra du cancer dont le diagnostic précipite son changement de carrière ; on s'interroge bien sûr sur le temps que mettra Hank, son beau-frère travaillant à la DEA, pour comprendre qu'il a en face de lui le fameux « Heisenberg » que son équipe traque en vain. *Breaking Bad* est d'abord une série centrée sur ses personnages, au sens où elle articule des enjeux narratifs dans le seul but de voir comment les protagonistes réagissent et agissent. Il y a peu de choses que les personnages ignorent, sinon les méfaits de Walter ; encore moins de choses que les spectateur.ice.s ignorent. Le monde fictionnel n'est pas construit sur des incomplétudes manifestes ; le récit ne ménage que peu d'incomplétudes stratégiques, jouant sur le suspense plutôt que la curiosité. Il n'y a pas, ou peu, d'énigmes à résoudre. *Lost*, de son côté, a mis en avant l'énigme représentée par l'Île et ses autochtones, malgré l'intention, souvent explicitée par les scénaristes, de se centrer d'abord sur les personnages.

Ce mouvement s'étend jusque dans le contenu transmédiatique des deux séries : là où *Breaking Bad* propose des sites web censés avoir été créés et rédigés par les personnages, permettant d'avoir un meilleur aperçu de leur vie tout en anticipant sur les prochains épisodes, *Lost* a articulé des jeux de pistes transmédiatiques, des *alternate reality games* mettant en avant non pas les personnages, mais le monde fictionnel énigmatique. Jason Mittell prend exemple sur les deux séries pour établir une distinction entre deux types de contenus transmédiatiques (qui peuvent se rejoindre) : le « *what is* », qui étend les frontières canoniques du monde fictionnel, et le « *what if* », qui joue avec des possibles narratifs qui ne sont pas actualisés par le récit, mais font néanmoins sens. Mittell oppose, d'un côté, la « narration centrifuge » de *Lost*, dont les *alternate reality games* cherchaient à étendre la mythologie de la série tout en jouant avec des questions d'ordre cosmographique ; de l'autre, le modèle « centripète » de *Breaking Bad*, centré sur ses personnages. Le contenu transmédiatique de *Breaking Bad* offrait par exemple un minisode comme *Team S.C.I.E.N.C.E*¹, qui suppose que le personnage de Jesse réimagine le casting comme une

¹ <http://www.amc.com/shows/breaking-bad/video-extras/team-s-c-i-e-n-c-e-breaking-bad-animated-webisode> [accédée le 30 août 2015].

bande de justiciers (un possible jamais supposé par la série, mais qui reste cohérent avec le personnage)¹.

Lost, on l'aura compris, cherche d'abord à creuser son « hyperdiégèse » au sens de Matt Hills², c'est-à-dire un monde fictionnel dense et complexe, semblable à un iceberg, ne laissant voir qu'une infime partie émergée dans la série télévisée, et offrant un vaste univers de possibles pour les contenus transmédiatiques, qu'il s'agira de creuser petit à petit. J'utilise ici le verbe « creuser » en écho à la notion de « *drillable text*³ » que propose Mittell, et qui est directement liée aux fans médecins légistes « creusant » les multiples niveaux de lecture d'une œuvre. À noter que Mittell propose « *drillable* » en complément de la notion de « *spreadable media* », c'est-à-dire de la capacité des médias contemporains à se « répandre » sur le mode de la vidéo virale : le « *spreadable* » est un mouvement horizontal, de surface, qui vise – et touche – un large public, là où le « *drillable* » est un mouvement vertical, une exégèse qui intéresse un cercle plus restreint de fans⁴.

Je n'adhère pas complètement à cette franche opposition entre centrifuge et centripète, entre *Lost* et *Breaking Bad*, puisque la première s'est aussi tournée sur elle-même, dans un mouvement centripète, au cours de ses dernières saisons. On peut toutefois isoler dans cette opposition la racine du problème. *Breaking Bad* s'est essentiellement reposée sur une question biographique *directe* (Walter sera-t-il attrapé ou non ?). Tout ce que la série avait à faire pour proposer un dénouement, c'était suivre la pente tragique de son personnage jusqu'au bout. Loin de moi l'idée de penser que conclure *Breaking Bad* était facile, mais l'impact et les modalités de la question majeure étaient tels que les attentes des publics étaient certainement en phase avec les intentions des scénaristes : la série ne pousse pas, par exemple, à inférer un *happy end* pour Walter.

Lost a insisté sur des questions cosmographiques indirectes, qui n'attendaient pas un oui ou un non, mais une explication aux incomplétudes énigmatiques d'un système informationnel complexe. Lorsqu'elle a ensuite choisi de se rabattre pleinement sur les questions biographiques, sur le développement de ses personnages, tout en subvertissant chaque réponse cosmographique, le mouvement n'a pas été accepté par l'intégralité du public. Une division s'est tissée, me semble-t-il, le long de la ligne – parfois ténue – qui sépare le biographique du cosmographique, une division qui nourrira la dernière partie de cette thèse.

¹ MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, pp. 304, 311, 314-317.

² Voir notamment HILLS, Matt, *Fan Cultures*, 2002, notamment p. 104.

³ MITTELL, *op. cit.*, p. 288.

⁴ MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 288. Voir aussi l'ouvrage éponyme, JENKINS, Henry (dir.), FORD, Sam (dir.), GREEN, Joshua (dir.), *Spreadable media*, 2013.

Malgré sa proposition de pacte publiée dans le *Hollywood Reporter*, Lindelof continue ensuite à recevoir des *tweets* d'insultes. Moins de deux semaines plus tard, le lundi 14 octobre 2013, il laisse filer ce dernier *tweet* incomplet :

After much thought and deliberation, I've decided t
[« Après y avoir beaucoup réfléchi, j'ai décidé d »]

Peu de temps après, il supprime son compte Twitter. Le critique Alan Sepinwall dénonce le réseau comme « malsain » envers Lindelof¹. Sans commentaire de l'intéressé, le constat semble évident : le scénariste, connu pour être vite débordé (dans son essai, Grillo-Marxuach parle de ses « vacances » forcées au début de la production de *Lost*), n'a plus supporté que les fans mécontents s'en prennent à lui, et que l'ombre de *Lost* pèse encore sur sa carrière. Il y a là un vibrant témoignage de la contrainte qu'impose le dénouement d'une intrigue macroscopique à ses auteur.e.s, même des années après. À moins, bien sûr, que ce départ précipité n'ait été le premier indice d'un nouveau jeu de piste...

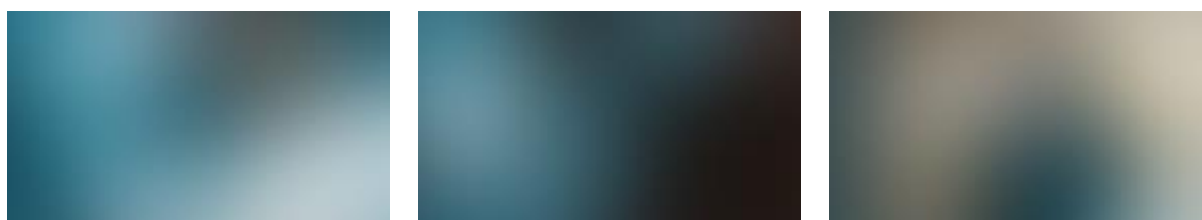
¹ Le fait n'est pas anodin parmi les scénaristes et producteur.ice.s : Steven Moffat, *head writer* de *Doctor Who*, a lui aussi fini par quitter le réseau social sur lequel les fans pouvaient l'interpeller directement. Pour la citation de Sepinwall, voir LITTLETON, *op. cit.*

III. « *An Enemy of Fate* » : Des illusions du dénouement

Avant d'entamer la troisième et dernière partie de cette thèse, je propose, une dernière fois, une plongée dans le monde fictionnel des séries du corpus secondaire. Cette fois-ci, il sera question de pigeons. À la manière de Damon Lindelof, je promets que cette histoire fera sens.

Le Révérend Matt Jamison est l'un des agitateurs de la petite ville de Mapleton. Homme de foi, il n'est cependant pas convaincu que les 140 millions de personnes qui ont soudainement disparu à travers le monde, le 14 octobre, aient été rappelées par Dieu avant la fin des Temps. Alors que beaucoup de gens sont persuadés que le 14 octobre était la date du Ravisement (« *Rapture* »), lui cherche à prouver que les disparu.e.s n'étaient pas des saint.e.s, ce qui occasionne quelques altercations musclées avec les proches de certaines personnes qu'il dénonce dans ses tracts.

Malgré cela, le révérend reste un homme de foi. Il s'occupe de son église avec soin, chassant un pigeon sur le perron, de la pointe de son balai. Avec ses rares fidèles, il prie pour le rétablissement d'une fillette tombée dans le coma. Puisqu'il s'est fait agresser par un proche d'une pharmacienne disparue, dont il dénonçait le trafic de médicaments, il profite de son passage à l'hôpital pour aller au chevet de la petite Emily. Il tombe sur un infirmier refaisant le lit vide, une image, un motif même, que les spectateur.ice.s connaissent trop bien, ici marqué par une dominante bleue, froide. Matt infère le même diagnostic que les interprètes du récit.



MATT JAMISON – Emily. The girl who was in here, do you know what happened?

INFIRMIER – She woke up, asked for a Sprite.

MATT JAMISON – Well, she's OK?

INFIRMIER – I guess so. You know her?

MATT JAMISON [surpris et ravi] – No, I visited with her, but my congregation this morning, we prayed for her.

INFIRMIER – Well, she woke up last night^{lxxii}.

Cette dernière information trouble le révérend. Malgré les apparences, Dieu n'a pas répondu aux prières de sa congrégation – à moins qu'Il ne l'ait fait avec douze heures d'avance... Jamison n'en mène pas moins un baptême peu après, car les rites symboliques sont importants à ses yeux. Le *sens* est important. Plus tard, alors qu'il enquête sur un autre disparu, un parieur invétéré, il explique sa quête de vérité à un vigile du casino :

MATT JAMISON – [...] someone has to expose these people for who they truly were and what they truly did, because if we can no longer separate the innocent from the guilty, everything that happened to us, all of our suffering, is meaningless^{lxxiii}.

C'est à ce moment que Jamison aperçoit deux pigeons sur une table de roulette, le jeu de hasard par excellence. La musique extradiégétique évoque un chant religieux, précipitant une inférence dont les interprètes peuvent se douter qu'elle est partagée par le révérend Jamison, qui semble confus. Quelque chose est en train de se passer. Un message lui est transmis. C'est d'autant plus ironique que Jamison refuse un autre message qui lui est régulièrement envoyé : celui de son banquier, qui lui rappelle que l'église va être rachetée s'il ne peut pas régler ses dettes. Lorsqu'il demande à sa sœur de lui prêter de l'argent, elle critique sa quête de vérité, étant en désaccord avec son frère sur l'existence d'une entité divine ; elle l'interpelle sur la nature même du 14 octobre :

NORA DURST – Do you know what it was?

MATT JAMISON – It was a test. Not for what came before, but for what came after. It was a test for what comes now.

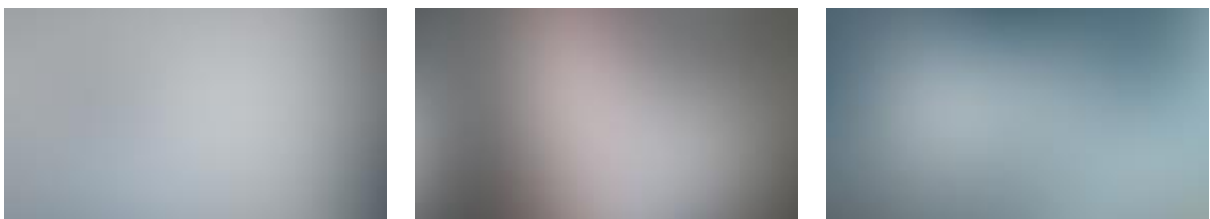
NORA DURST – Well, if it was a test, then I think you may be failing it^{lxxiv}.

Lorsqu'il rentre chez lui, une publicité à la télévision propose aux proches des disparu.e.s des mannequins à leur effigie, pour pouvoir procéder à un enterrement digne de ce nom. Encore et toujours, le *signe* : le mannequin signifiant le ou la disparu.e. Les spectateur.ice.s découvrent ensuite la femme de Jamison, plongée dans un état catatonique,

comme si ses dettes et sa quête sans issue ne suffisaient pas. À bout de forces, il demande l'aide de Dieu.



Ayant acquis un peu d'argent, il s'arrête à un feu rouge pour découvrir, au-dessus, trois pigeons. Il a alors l'idée de jouer l'argent au casino afin de gagner de quoi racheter l'église. Il choisit la roulette, celle où s'étaient posés les pigeons. Trois fois, il parie sur le rouge, trois fois, il gagne, multipliant sa somme de départ par huit. Il repart avec 160.000 \$, mais se fait agresser. Il vit une succession de rêves symbolisant ses peurs, ses contradictions, le poids de son passé. Ayant passé deux jours à l'hôpital, il arrive trop tard pour racheter l'église ; elle est investie par les *Guilty Remnants*, une secte nihiliste qui la repeint en blanc, en supprime les livres, et jusqu'aux lettres du panneau de l'entrée – supprimant tous les signes qui identifient le lieu et la foi qu'il véhicule¹. Matt Jamison se pensait destiné à sauver son église. Quelque part sur le chemin, il semble avoir fait une erreur d'interprétation.



Two Boats and a Helicopter (S01E03) est l'épisode qui cristallise la nature duelle des signes dans la série *The Leftovers* (HBO, 2014-présent), basée sur le roman éponyme de Tom Perrotta, et co-crée par Perrotta et... Damon Lindelof (l'histoire des pigeons commence-t-elle à faire sens ?). La série est vue par la critique comme la véritable suite spirituelle de *Lost*,

¹ Sarah Hatchuel compare avec justesse cet événement à ce qui s'est réellement produit durant le XVI^e siècle en Angleterre, où les icônes religieuses des églises catholiques étaient effacées avec de la chaux ; les *Guilty Remnants* opèrent « une nouvelle Réforme religieuse », une réforme inversée puisque le groupe reconstitue symboliquement, en rassemblant les mannequins, les danses macabres effacées dans les églises du monde réel. Voir HATCHUEL, Sarah, THIELLEMENT, Pacôme, « "The Leftovers" : une série philosophique ? » (communication), *Séries Mania*, 6^e édition, 25 avril 2015, disponible à l'adresse <http://www.dailymotion.com/video/x2o9bco> [accédée le 30 août 2015].

et de l'encre a coulé sur l'idée que si *Lost* suivait les disparu.e.s (du crash d'avion), *The Leftovers* s'intéresse à celles et ceux qui sont resté.e.s derrière (le Ravisement)¹.

Contrairement à *Lost*, *The Leftovers* affirme dès les premières minutes de son épisode pilote qu'aucune explication ne sera sans doute jamais apportée au 14 octobre, via le consensus scientifique relayé par un flash d'informations. Ce même 14 octobre (2013) durant lequel Damon Lindelof a « mystérieusement disparu » du réseau social Twitter, en plein milieu d'une phrase. Ce départ en forme de clin d'œil à son prochain projet est d'ailleurs le seul élément (paratextuel) de *The Leftovers* qui « fasse sens » dans une perspective logique, causale.

En brandissant un mystérieux numéro (réel) de la revue *National Geographic*, des hallucinations récurrentes d'une inquiétante étrangeté, et son lot de charlatans (mais sont-ce vraiment des charlatans ?), *The Leftovers* pousse le projet esthétique de *Lost* à son paroxysme. Il ne s'agit plus de répondre à une énigme, mais de faire sens de l'absence de sens. *The Leftovers* subvertit ainsi la tendance de la promesse d'un dénouement. Là encore, ces intentions esthétiques, manifestées au sein du texte, se retrouvent dans le discours calibré du scénariste Lindelof, par exemple dans cette interview avec Josef Adalian :

Adalian : Cela m'a toujours intrigué, durant la diffusion de *Lost*, lorsque les gens semblaient plus s'intéresser aux énigmes qu'à l'évolution des personnages.

Lindelof : Mais on pouvait s'y attendre, parce que *Lost* était une série à mystères, et posait toutes ces questions. Si vous terminez un pilote avec Dominic Monaghan [qui incarne Charlie] disant « *Guys, where are we ?* », et qu'il y a un ours polaire et un monstre de fumée noire et des personnages gardant de lourds secrets, vous dites au public : « Vous aurez la réponse à tous ces mystères. » Continuez de regarder, vous aurez les réponses. C'était le pacte, le contrat tacite qu'en tant que conteurs [« *storytellers* »] nous avons signé avec le public. Que la série soit vue comme centrée sur les mystères, ou que vous ayez regardé pour les mystères ou les personnages, tout cela est très subjectif. Mais si quiconque veut s'asseoir en face de moi et me demander « Qu'est-ce qui se passe avec les ours polaires ? », je peux répondre. Vous voulez savoir ce qui se passe avec l'Île, je peux répondre à cette question. Pourquoi le vol Oceanic 815 s'est écrasé ? Je peux répondre à cette question. Mais si vous me demandez « Où sont passés les 2% de la population mondiale le 14 octobre ? », je ne peux pas répondre à cette question².

D'un point de vue strictement descriptif, l'élément le plus fascinant de *The Leftovers* est donc que le récit se construit non pas sur une énigme qui appelle une réponse, mais un mystère qui ne sera jamais expliqué, parce que les agents du monde fictionnel en sont

¹ *Ibid.*

² ADALIAN, Josef, « The Leftovers' Damon Lindelof on the Lessons He Learned From Season One and What to Expect This Year », *Vulture*, 25 juin 2015.

incapables, et parce que dans le monde réel, les scénaristes confirment ce choix en se positionnant sans équivoque contre l'ambiguïté de *Lost*. Ainsi le monde fictionnel est-il bâti sur une *incomplétude manifeste*. Le 14 octobre n'est pas, au sens de Doležel, une zone implicite, mais une zone de degré zéro ; sauf que chez Doležel, le degré zéro recouvre l'ensemble des informations inaccessibles, la plupart complètement inutiles à la compréhension de la structure narrative. Les incomplétudes manifestes, en revanche, sont un point aveugle explicite.

L'intrigue n'est pas bâtie sur une énigme qui exigerait théoriquement d'être « prédéterminée » pour assurer la cohérence de l'histoire¹ ; elle ne porte en substance aucun dénouement possible, sinon la promesse tenue qu'un jour, peut-être, les personnages apprendront à faire sens de cette incomplétude ; cette activité interprétative que partagent personnages et spectateur.ice.s se trouve être son *fil rouge matriciel*.

C'est ainsi que lorsque l'on passe du descriptif à l'interprétatif, *The Leftovers* peut être lue comme possédant une portée allégorique, sinon du monde contemporain postmoderne, au moins des États-Unis « post-post-11 septembre » : elle pose la question de « l'après² ». De façon fractale, matricielle, chaque épisode creuse cette question, via le poupon censé représenter Jésus qui disparaît de la crèche (S01E04) ; le deuil de Nora, la sœur de Matt Jamison, qui a perdu mari et enfants (S01E06) ; jusqu'à l'étrange Holy Wayne, qui propose à qui le désire de faire disparaître la douleur du deuil. Même la disparition d'un bagel dans le grille-pain (S01E02) réactive la matrice sérielle.

L'épisode *The Garveys at Their Best* (S01E09), qui remonte au moment du « Départ Soudain » du 14 octobre, escamote l'événement en faisant disparaître les victimes par le montage plutôt que par un effet spécial ; la série se refuse à montrer l'écran vide sur lequel, quelques minutes plus tôt, Laurie pouvait voir l'échographie de son enfant à naître. Il y a là quelque chose qui pourrait tenir d'une mise en scène non-spectaculaire, et dans le même temps, le ralenti, et le thème musical répétitif associé à la disparition, soulignent l'instant traumatique, facilitent sa compréhension – ainsi l'écran de l'échographie n'a-t-il pas besoin d'être montré, pas plus que le sheriff Garvey n'a besoin de verbaliser le vœu que lui accorde Holy Wayne, au moment même où ce dernier, sur le point de mourir, craint d'être un charlatan³ (*The Prodigal Son Returns*, S01E10). Pacôme Thiellement relève à raison l'idée que la série, comme beaucoup aujourd'hui, attend par défaut un investissement important, une exégèse de la part de ses spectateur.ice.s, se refusant à donner toutes les informations.

¹ ASKWITH, Ivan, « “Do you even know where this is going?”: *Lost*'s Viewers and Narrative Premeditation », 2009, p. 173.

² HATCHUEL, THIELLEMENT, *op. cit.*

³ *Ibid.*

Two Boats and a Helicopter, co-écrit par Lindelof et Jacqueline Hoyt, cristallise ce que, dans son analyse de *Lost*, Ivan Askwith considère comme l'une des quatre critiques les plus fréquemment adressées à la série : les « *meaningless signifiers*¹ », les « signifiants insensés », c'est-à-dire des signifiants qui semblent constituer une relation d'équivalence avec un signifié – créant donc un signe – alors qu'en réalité, ils ne pointent vers rien. Askwith :

À tous les niveaux, *Lost* semble offrir des indices aux spectateurs espérant percer ses secrets : les personnages sont nommés d'après de célèbres philosophes ; beaucoup de scènes mentionnent des œuvres littéraires ou musicales ; des motifs visuels récurrents appuient des thèmes comme le dualisme et la dichotomie blanc/noir. Toutefois, alors même que ces détails semblent chargés d'un sens caché, le public s'est mis à craindre que le penchant de *Lost* pour le symbolisme et la référence ne soit rien de plus qu'une fausse piste. Tandis que ces signifiants vont et viennent sans explication, les spectateurs les plus sceptiques commencent à les interpréter comme des diversions, voire, pire, comme des tentatives grossières de construire l'illusion du sens là où il n'y en a pas².

Les pigeons vus par Matt Jamison sont-ils un signe de Dieu ? Ils lui permettent apparemment d'avoir une chance folle à la roulette, mais est-ce une coïncidence ou le destin ? Voilà une question qui revient fréquemment chez les personnages de *Lost*, qui avisent souvent leurs comparses de « ne pas confondre coïncidence et destin » – c'est l'une des phrases récurrentes de la série. Après tout, Jamison ne parvient pas à sauver son église. A-t-il mal interprété les signes, l'argent devant servir à autre chose ? A-t-il fauté en tabassant le voleur qui tente de dérober son argent ? Ou bien n'y a-t-il jamais eu de plan divin pour sauver l'église ?

On peut, à partir de cet exemple, articuler une question qui s'éloigne de la pure description du matériau narratif (menée en partie II), pour s'orienter vers son interprétation : cet épisode de *The Leftovers* est-il à propos des pigeons et du sens cosmographique du monde fictionnel ? Ou bien à propos de Matt Jamison ? Ou encore, à propos de Matt Jamison *et* des pigeons ? Les questions que soulève cet épisode, sur le monde, et sur notre vision du monde, ne sont-elles pas plus importantes que les réponses, que *The Leftovers* ne promet même pas ?

Malgré une perspective qui restera fondée sur la description des objets, il s'agira au fil de cette partie de relativiser une analyse purement structurelle en prenant en compte le sens des objets étudiés, une fois replacés dans leur contexte socio-culturel. La mythologie des séries télévisées est en effet plus qu'une somme d'arcs narratifs à reporter sur un diagramme : elle est un phénomène lié à une certaine évolution du récit télévisuel au sein de l'industrie

¹ ASKWITH, Ivan, *op. cit.*, pp. 162-163.

² ASKWITH, Ivan, *op. cit.*, pp. 162-163.

américaine, à l'époque contemporaine. La première partie de ce travail se portait sur le *quoi* ; la seconde partie, sur le *comment*. Il est temps d'amorcer une réflexion – fatalement incomplète – sur le *pourquoi*.

Cette troisième et dernière partie va d'abord chercher à s'interroger sur la dimension ludique des séries télévisées, notamment celles mobilisant une énigme à long terme, en explorant leur contenu transmédiatique, et la façon dont aujourd'hui, celui-ci peut influencer la lecture d'une intrigue macroscopique. Il s'agira ensuite de se pencher sur un autre facteur de l'unité narrative d'une série : le développement de ses personnages, par lesquels transite la dimension émotionnelle de la mythologie, au travers d'une veine mélodramatique qui s'avère être d'une importance capitale pour la complexité narrative. L'ultime chapitre de cette thèse reprendra enfin une approche diachronique pour dresser le bilan de la tendance étudiée au travers de l'exploration de ses héritières.

III.1. « *You like to play games, John?* » : la série comme jeu de pistes narratif

Dans ce premier chapitre, je m'intéresserai à la fois aux textes et aux paratextes et métatextes, officiels et officieux, qui entourent ces premiers. Je me centrerai sur une communauté d'interprétation¹ spécifique, les fans médecins légistes sur lesquels se focalise Jason Mittell en articulant la notion de complexité narrative. Se basant sur les fans qui produisent des paratextes (des articles sur les wikis dédiés aux séries, des schémas, des vidéos de fans ou *fanvids*, ...), il suspecte avec justesse qu'un plus grand nombre de fans scrute les séries de façon légiste en s'appuyant sur ces paratextes non-officiels : soit en produisant des métatextes – des critiques, mais aussi des messages sur les forums par exemple – soit en restant muet.te.s, et donc plus difficiles à dénombrer². Mittell reconnaît dans le même temps que l'approche « légiste » n'est pas la seule modalité de lecture encouragée par la complexité narrative des séries contemporaines, et encourage ses pair.e.s à envisager d'autres pistes³. Je ne peux cependant que rejoindre Mittell dans l'idée que le mode d'engagement des fans

¹ Jean-Pierre Esquenazi emprunte le concept de « communauté d'interprétation » à Stanley Fish, et le définit comme « un collectif qui réagit devant un objet symbolique de façon commune ». Voir ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Les Séries télévisées*, 2010, p. 36.

² Sur les forums, on trouve beaucoup de ces fans qui un jour « se décident » à publier leur premier message en confessant avoir longtemps lu ceux de la communauté sans jamais oser intervenir jusque-là. Jonathan Gray, par exemple, note que les fans qui construisent « l'intelligence collective » révéree par Henry Jenkins ne sont pas les seul.e.s à en profiter, puisque les « lurkers », les fans qui « se cachent », puisent aussi dans ce réservoir descriptif et interprétatif. Voir par exemple GRAY, Jonathan, *Show Sold Separately*, 2010, p. 137.

³ MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 8.

médecins légistes avec les séries narrativement complexes est dû à la fois à un contexte technologique qui facilite ces échanges, et à la nature même de ces séries :

[...] non seulement [les spectateurs] s'engagent activement dans le visionnage de la télévision (ce que nous savons depuis des années) mais [...] la télévision d'aujourd'hui demande explicitement à ce que les spectateurs s'engagent au-delà du seul moment de la diffusion pour interpréter ce qu'ils ont vu. Non seulement les publics sont actifs, mais les textes les activent – ils sont taillés pour stimuler les spectateurs, les envoyer sur des fausses pistes, et les forcer à s'orienter¹.

Jason Mittell, parmi d'autres, a déjà exploré cette « orientation » des spectateur.ice.s, c'est-à-dire la compréhension du texte, dans le cadre des séries narrativement complexes². En suivant son exemple, j'explorerai au fil des prochaines pages cette orientation au sein du champ plus restreint des séries à promesse de dénouement, tout en la reliant plus largement aux points (6) et (9) de la définition scalaire du récit de Marie-Laure Ryan : « la séquence des événements doit former une chaîne causale unifiée et mener vers une clôture », et « l'histoire doit avoir un sens ». Des notions aristotéliennes qu'il faudra prendre avec du recul, et que Ryan elle-même relativise en insistant sur le contexte de réception des récits, exploitant le lien entre études narratives et études socio-culturelles dans une perspective contextualiste³.

Je ne me lancerai pas ici dans une description systématique des différents paratextes et métatextes accessibles aujourd'hui à une grande partie des publics. Je me reposerai non seulement sur le concept de *transmedia storytelling*⁴ développé notamment par Henry Jenkins⁵, qui consiste en une dissémination des éléments du récit sur différents supports, lesquels fonctionnent en complément les uns des autres ; mais aussi sur le travail de Matt Hills et Paul Booth sur la « franchise » *Doctor Who* ; enfin plus largement sur le cadre transmédiatique élargi exploré par Jonathan Gray⁶ et Jason Mittell⁷.

¹ *Ibid.*, p. 275. On retrouve ici l'idée de « publics activés par l'œuvre » dont Jean-Pierre Esquenazi, parmi d'autres, prévient toutefois qu'elle est « guettée par la normativité ». Voir ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Sociologie des publics*, 2003 (2009), pp. 10 et suivantes.

² Je renvoie notamment aux chapitres « Comprehension » et « Orienting Paratexts » de MITTELL, *op. cit.*

³ Je me base notamment sur RYAN, Marie-Laure, « Cheap plot tricks, Plot Holes, and Narrative Design », 2009.

⁴ Sarah Sepulchre explique que les fans ne perçoivent pas le « transmédia » comme le font les universitaires : des critiques ou la page Facebook d'une actrice sont déjà un « prolongement fictionnel ». Si je travaille dans le cadre établi notamment par Jenkins, je n'oublie pas que la définition du *transmedia storytelling* reste fluide. Je cite ici SEPULCHRE, Sarah, « Fan, amateur, addict... Comment les amateurs de séries se nomment et les pratiques culturelles que cela reflète » (communication), journée d'études *Auteurs/amateurs de séries télévisées*, Paris Diderot, 5 décembre 2014.

⁵ JENKINS, Henry, *Convergence culture*, 2006 (2008). On consultera aussi *Terminal* n°112, « Le Transmedia storytelling » (coord. Mélanie Bourdaa), mars 2013.

⁶ Qui s'intéresse principalement aux paratextes. Voir GRAY, Jonathan, *Show Sold Separately*, 2010.

⁷ Notamment isolé dans les derniers chapitres de *Complex TV*.

Mon but est de me pencher sur ce que ces textes satellites ont apporté, apportent encore, et surtout n'apportent pas, aux séries feuilletonnantes mettant en place une intrigue macroscopique téléologique, en prenant en compte le fait que, de par leur nature, certains des contenus satellites sont inaccessibles aujourd'hui, et qu'ils sont parfois censés être expérimentés sur le moment, avec une communauté de fans, et non pas relus¹. Je m'intéresserai en second lieu à la façon dont les séries elles-mêmes mettent en abyme cette logique ludique et interactive de compréhension du texte.

III.1.1. Un terrain de jeu transmédiatique

Il est important de conserver en tête la nature souvent « tangentielle² », « secondaire » des contenus transmédiatiques (romans, jeux, ...) déployés par les séries du corpus. Jason Mittell explique que, loin de la conception utopiste d'un transmédia « équilibré » (« *balanced transmedia* ») par Henry Jenkins, le problème des séries télévisées est qu'elles restent des œuvres en progrès qui doivent maintenir une audience pour rentrer dans leurs frais : ainsi, lorsqu'elles déploient un contenu transmédiatique, elles se comportent plutôt comme du transmédia « déséquilibré » (« *unbalanced transmedia* »), dans lequel l'œuvre-mère reste le point focal de la narration, et les œuvres-filles ont pour but principal de faire patienter les fans les plus demandeur.se.s entre les saisons³.

Christy Dena distingue la conception du transmédia par Jenkins, celle de l'histoire continue sur plusieurs supports, d'au moins trois autres : l'une se rapporte aux processus qui s'approchent du « *crossmedia* », qui concerne les histoires développées sur un média et *adaptées* sur un autre ; une autre configuration insiste sur le déploiement progressif du contenu transmédiatique, qui vient combler les incomplétudes de l'intrigue et renforcer la continuité ; la dernière catégorie s'intéresse aux projets spécifiquement conçus comme étant transmédiatiques avant même leur diffusion⁴.

Le contenu transmédiatique des séries du corpus correspond à la catégorie « progressive » isolée par Dena, en ce qu'aucune ne s'est présentée dès sa création comme un projet transmédiatique, au contraire, par exemple, de la série de science-fiction *Defiance*

¹ MITTELL, *op. cit.*, p. 303.

² Voir par exemple ce qu'en dit DENA, Christy, *Transmedia Practice*, 2009, p. 244.

³ Voir le chapitre « transmedia storytelling » dans MITTELL, *op. cit.*, notamment pp. 294-295. À noter qu'on retrouve déjà les prémisses de cette distinction chez DENA, *op. cit.*

⁴ DENA, *op. cit.*, notamment le chapitre 3.

(Syfy, 2013-présent)¹. *Lost*, notamment, malgré la richesse de son contenu transmédiatique, reste « déséquilibrée » au sens de Mittell, la série-mère dominant les textes satellites.

Je rejoins aussi, au moins en partie, les critiques adressées par Éric Maigret sur le concept de *transmedia storytelling*, notamment en ce qui concerne le cloisonnement des industries, lesquelles ont par ailleurs longtemps été définies *contre* les pratiques d'appropriation des fans :

Il ne faut pas confondre en effet l'exercice d'une nouvelle compétence de navigation et d'appropriation d'un multimédia-transmédia – savoir passer d'une plate-forme à une autre en y véhiculant ses intérêts et passions – et la constitution d'un grand récit transmédiatique géré par les industries, qui figerait au contraire les intérêts et les passions. [...] Le transmédia est alors tout sauf l'exercice d'une compétence de braconnier textuel pour se réduire à un traçage prédéterminé qui répondrait aux angoisses existentielles des industries par temps de reconfiguration médiatique et d'éparpillement des audiences².

Matt Hills a isolé ce qu'il appelle le « *fanagement* » (le *management* des fans), un concept qui semble aller dans le sens de Maigret, précisément dans cette idée de « figer les intérêts ». Hills note que les contenus transmédiatiques de la série dérivée de *Doctor Who*, intitulée *Torchwood* (BBC3, 2, 1, Starz, 2006-2011), miment les pratiques des fans pour mieux leur ôter tout pouvoir de réécriture sur le monde fictionnel : notamment en saturant le monde fictionnel, ne laissant plus guère d'espaces implicites ou zéro que les fans pourraient s'approprier via, notamment, des *fanfictions*³.

Colin B. Harvey propose quant à lui une vision du transmédia qui a l'intérêt de souligner la dimension légale de ce type de projet (la gestion de la propriété intellectuelle) et son impact sur la narration, notamment sur la sollicitation de la mémoire des interprètes du récit. Il développe l'idée que certains éléments doivent être « rappelés », tandis que d'autres – ceux qui posent problème si la société de production ne détient pas les droits de tout un univers fictionnel – doivent être « oubliés⁴ ». J'ajouterai que la canonicité des éléments transmédiatiques est un problème récurrent pour les séries étudiées, et que ce qui doit être « oublié » est aussi parfois ce qui s'avère contradictoire avec la série-mère. J'ai déjà abordé le

¹ Voir section III.1.1.2.

² MAIGRET, Éric, « Du "signifiant flottant" au "transmedia storytelling", ou le retour aux stratégies », 2013, pp. 60-61.

³ Voir HILLS, Matt, « *Torchwood's* trans-transmedia: Media tie-ins and brand "fanagement" », 2012.

⁴ On pensera par exemple à l'actuel déploiement de l'univers de l'éditeur Marvel au cinéma et à la télévision : puisque la licence *X-Men* est toujours détenue par la 20th Century Fox, les studios Marvel ne peuvent pas mentionner l'existence des mutant.e.s dans « l'Univers Cinématique Marvel » – pas plus que la 20th Century Fox ne peut mentionner les *Avengers*, produits par Marvel ; une situation d'autant plus complexe que dans les *comics* de l'éditeur Marvel, ces personnages se rencontrent librement. Harvey déploie ainsi toute une typologie en fonction du degré de contrôle que possède les ayants-droits sur l'univers fictionnel. HARVEY, Colin B., « A Taxonomy of Transmedia Storytelling », 2014, pp. 278-294.

réacteur de la Station Cygne, et les normes de canonicité sur le wiki *Lostpedia*¹. Mittell souligne qu'il est plus compliqué de mettre en œuvre du *transmedia storytelling* avec pour œuvre-mère une série feuilletonnante : celle-ci demandant déjà énormément de temps à ses auteur.e.s, le contenu satellite doit être confié à des tiers qui risquent alors de proposer, au mieux, du semi-canon, lorsque rédigé à partir d'une idée des scénaristes ; au pire, une œuvre déconnectée de la trame narrative². C'est notamment le problème rencontré par les *alternate reality games* (ARG), qui consistent principalement en des jeux de piste transmédiatiques.

III.1.1.1. *Alternate reality games* : « réalité cassée », théories défaites, canonicité problématique

Lost est encore aujourd'hui, en ce qui concerne la télévision, l'une des plus fascinantes expériences transmédiatiques. *Dixit* Mittell, observant-participant³ :

[...] c'est sans doute l'un des exemples les plus extensifs et les plus denses de complexité narrative et de *transmedia storytelling*, avec des extensions dispersées sur presque tous les médias au cours des six saisons de la série. [...]

L'approche du *transmedia storytelling* par *Lost* est expansionniste, cherchant non seulement à étendre le monde fictionnel à travers les médias, mais aussi à proposer de nouveaux personnages, décors, intrigues, époques et éléments mythologiques⁴.

C'est cette approche que Mittell qualifie de « centrifuge ». Lorsqu'il s'agit d'aborder les *alternate reality games* déployés par *Lost*, *The Lost Experience* reste le point focal de nombreux universitaires, ne serait-ce que parce qu'il était comparable à *The Beast*, déployé par le concepteur de jeux Jordan Weisman pour faire la promotion de *Artificial Intelligence* (Spielberg, 2001)⁵, et parce qu'il s'agissait du premier ARG lié à une série feuilletonnante à succès⁶. *The Lost Experience* fut pourtant un demi-succès : Frank Rose insiste notamment sur le problème déjà rencontré par *The Beast*, et détaillé par Jordan Weisman :

« Non seulement [les joueurs] possèdent tous les talents de la planète », explique Weisman, « mais ils ont des ressources illimités, un temps illimité, un financement illimité. Non seulement ils peuvent résoudre n'importe quoi, mais ils peuvent le faire instantanément. » Il avait nommé son

¹ Voir section I.2.3.3.

² MITTELL, *op. cit.*, pp. 297-298.

³ Il a notamment été utilisateur et administrateur du wiki *Lostpedia*.

⁴ MITTELL, *op. cit.*, pp. 303-304.

⁵ Voir par exemple le compte-rendu de la création de *The Beast* que donne ROSE, Franck, *The Art of immersion*, 2011, pp. 20 et suivantes.

⁶ MITTELL, *op. cit.*, p. 307.

jeu *La Bête* [*The Beast*] parce qu'il contenait à l'origine 666 éléments, des pages web à consulter, des puzzles obscurs à déchiffrer. Ils devaient tenir les joueurs occupés pendant trois mois ; au lieu de ça, ces derniers les ont explorés en un seul jour¹.

Face à la puissance de l'intelligence collective révérée par Henry Jenkins comme partie intégrante de la culture de la convergence², *The Lost Experience* a choisi d'être plus compartimentée (Mittell préfère « erratique »), plus dirigiste. C'est la raison pour laquelle Mittell associe le transmédia « *what is* », dont *The Lost Experience* est un exemple, au *ludus* catégorisé par Roger Caillois, c'est-à-dire le jeu entouré de règles, opposé à *paidia*, le jeu libre, joyeusement transgressif, incarné par le transmédia « *what if*³ ». Cette distinction évoque celle opérée, au sein des *game studies*, entre le « jeu vidéo », avec des règles et un « objectif quantifiable », et le « jouet vidéo », souvent rangé dans le genre « bac à sable » puisque ne proposant pas d'objectif défini, laissant libre cours à la créativité des joueur.se.s⁴.

La partie immergée de l'iceberg

Concrètement, et pour replacer cet ARG dans un cadre narratologique contextualiste, *The Lost Experience* trouve son appui au début de la saison 2 de *Lost*, dans *Orientation* (S02E03), longtemps avant que le jeu ne soit déployé.

Ayant découvert la Station Cygne, Jack, Locke et Kate trouvent Desmond à l'intérieur : après un accrochage qui manque de virer au drame, l'ordinateur de la station prend une balle perdue ; s'il n'est pas réparé avant la fin du compte-à-rebours des 108 minutes, Desmond prétend que le monde touchera à sa fin. Le compteur dans la salle de contrôle de la station, présence visuelle et sonore⁵, s'impose déjà comme la partie émergée, tangible, de la menace représentée par la station. Mais Jack reste dubitatif ; Desmond leur propose alors de regarder le film de présentation de la station, intitulée « *Orientation*⁶ ». Un homme en blouse blanche, se présentant comme le docteur « Marvin Candle », y explique que la DHARMA Initiative s'est établie sur l'île dans les années 1970 pour étudier ses particularités géologiques, et plus

¹ ROSE, *op. cit.*, pp. 22-23.

² Voir comment Jenkins se réapproprie le concept d'intelligence collective proposé par Pierre Lévy dans JENKINS, Henry, *Convergence culture*, 2006 (2008), p. 26 et suivantes.

³ Mittell cite CAILLOIS, Roger, *Les Jeux et les hommes*, 1958. Voir MITTELL, *op. cit.*, p. 315.

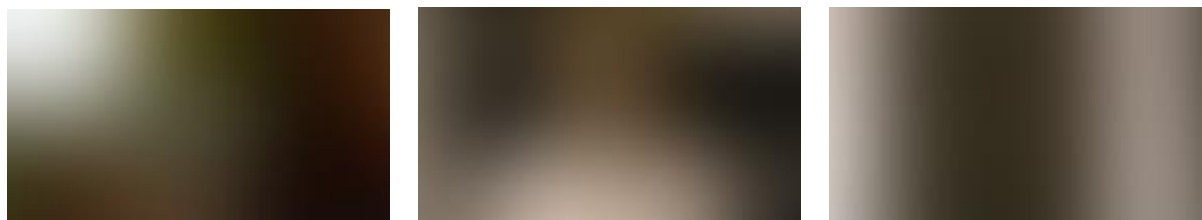
⁴ Un exemple de jeu vidéo serait *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985), où Mario doit sauver la princesse en traversant tous les niveaux (objectif quantifiable) ; un « jouet vidéo » serait *Minecraft* (Mojang, 2011), surtout dans son mode créatif où le jeu est d'abord l'équivalent virtuel d'une boîte de Lego avec un nombre infini de briques. Voir ALVAREZ, Julian, DJAOUTI, Damien, RAMPNOUX, Olivier, « Typologie des Serious games », 2011, p. 56.

⁵ Il s'agit d'une horloge à palettes accompagnée de deux alarmes de plus en plus stridentes à mesure qu'elle approche de zéro.

⁶ Mittell, qui parle de « paratextes d'orientation », et s'avoue grand fan de *Lost*, n'a bien sûr pas manqué cette mise en abyme du « paratexte d'orientation » que représentent les films d'orientation de la DHARMA Initiative.

largement explorer des champs aussi variés que la météorologie et la parapsychologie. Le film 16 mm contient une coupe évidente (l'image saute, interrompant le personnage au milieu d'une phrase), une coupe destinée à attiser la curiosité des spectateur.ice.s – à les *intriguer*. Cette coupe est comblée quelques épisodes plus tard, dans *What Kate Did* (S02E09).

Mais *The Lost Experience* va se nourrir d'un autre passage intrigant : Candle précise que la DHARMA a été financée par un industriel, le mystérieux (« *reclusive* ») Alvar Hanso ; cette information est rappelée à la fin du film par le *copyright* mentionnant la Hanso Foundation. Mais surtout, lorsque Candle mentionne Hanso, l'industriel est montré au détour d'un plan énigmatique qui dévoile une silhouette derrière les vitres opaques d'un immeuble. On devine le costume soigné de Hanso, et le plan en contre-plongée insiste sur son statut hiérarchique (il domine la situation).



Une telle information ne peut qu'attiser la *curiosité* des fans médecins légistes, et possède une saveur conspirationniste qui n'est pas étrangère aux autres productions de la société Bad Robot de J. J. Abrams (*Alias*, *Fringe*, *Revolution...*). L'idée d'un complot technocrate, de manipulations de conglomérats industriels, est aussi un riche terreau au sein de la science-fiction : on peut remonter plus loin que la conspiration de *The X-Files*, pour chercher les racines de cette variation dans le sous-genre *cyberpunk* dès les années 1970-1980¹.

Jack et Locke, en revanche, s'intéressent beaucoup plus au problème qui les concerne directement : la DHARMA est-elle une vaste fraude, ou bien la Station Cygne est-elle vraiment dangereuse ? Les personnages s'inquiètent de savoir ce qui se passera à la fin du compte-à-rebours ; Alvar Hanso leur importe peu. Il n'est plus nommé dans la série, mais ses ancêtres et proches le sont. Desmond voyage dans le passé dans *The Constant* (S04E05), et interrompt Widmore (un antagoniste notoire) alors qu'il participe à une vente aux enchères, cherchant à acquérir le journal de bord du Black Rock, le navire négrier qui s'est échoué sur l'Île. Le nom du vendeur du journal est précisé : il s'agit d'un certain Tovard Hanso. Le capitaine du Black Rock, Magnus Hanso, est surtout nommé dans *Ab Aeterno* (S06E09) : il

¹ Éric Dufour souligne rappelle les origines du sous-genre au fil des croisements entre littératures de science-fiction américaine et japonaise, et sa rapide exportation au cinéma, incarnée notamment par le *Blade Runner* de Ridley Scott (1982).

est « l'acquéreur » de Richard, prisonnier réduit en esclavage, qui arrive ainsi sur l'Île, seul survivant de la terrible lame de fond qui fait échouer le navire dans la jungle. Desmond se moque du journal de bord du Black Rock : il cherche simplement à retrouver la fille de Widmore, Penelope, la femme de sa vie. De même, Richard n'a que faire de l'identité de l'esclavagiste ; l'épisode centré sur ses origines s'intéresse plutôt à la façon dont il devient le second de Jacob, l'entité « divine » de l'Île.

Les mentions de la famille Hanso sont là pour donner continuité et cohérence au récit : un.e interprète assidu.e devinera que, si le journal de bord du Black Rock a pu quitter l'Île, c'est sans doute ainsi que la famille Hanso a eu vent de son existence ; Alvar Hanso aurait alors envoyé la DHARMA sur place. Malgré l'idée commune – et erronée – que *Lost* n'aurait pas répondu à un grand nombre de questions, le récit permet aux spectateur.ice.s intéressé.e.s par les questions cosmographiques de combler certaines lacunes structurelles du récit, et d'inférer des hypothèses concernant des éléments implicites du monde fictionnel¹. Mais, comme je l'expliquerai ultérieurement, ce qui fait le sel de la série n'est pas qu'elle cherche à répondre à ces questions, à combler toutes ses lacunes, mais plutôt qu'elle se construise sur ces incomplétudes manifestes, comme une structure lacunaire, un napperon en dentelle dont les motifs naissent précisément du vide avec lequel ils jouent².

La démarche est renforcée par le fait que les personnages se désintéressent généralement de ces questions cosmographiques (surtout les plus anecdotiques). Mittell rappelle le *mantra* des scénaristes : si un élément intéresse les personnages, il apparaîtra à la télévision ; dans le cas contraire, il ne figurera pas dans la série³. Une intention louable qui a toutefois un effet pervers :

Une des grandes contradictions de *Lost* tient au fait que la série a bâti un univers mythologique robuste jamais vu à la télévision, mais a ensuite négligé cette mythologie en reléguant beaucoup de ses mystères dans des extensions transmédias ensuite qualifiées de « contenu bonus » plutôt que de cœur narratif⁴.

Ainsi, l'histoire de la Hanso Foundation est traitée comme un élément anecdotique par la série, une question ténue que j'aurais pu relever comme [*Quid de la Hanso Foundation ?*]

¹ Que l'on consulte, par exemple, le wiki *Lostpedia*, source phénoménale d'informations canoniques et de déductions logiques.

² Je n'entends pas là prétendre que le texte est si lacunaire qu'il empêche toute interprétation. Au contraire, ce sont les incomplétudes manifestes du monde fictionnel, et les incomplétudes stratégiques du récit, qui guident la construction du sens.

³ MITTELL, *op. cit.*, p. 305.

⁴ MITTELL, *op. cit.*, p. 309.

si seulement elle avait été problématisée plus de trois épisodes, au-delà des rares allusions à la famille Hanso.

C'est l'ARG *The Lost Experience* qui se charge d'explorer cette question. Lancé début mai 2006 au Royaume Uni, aux États-Unis, en Australie et en Irlande¹, le jeu commence avec un spot publicitaire pour la Hanso Foundation, et le lancement du site officiel de la fondation philanthrope. Les actions d'une hackeuse, « Persephone² », révèlent des agissements douteux derrière la façade humaniste de l'entreprise. Cet incident déclencheur est à la source du déploiement d'un gigantesque jeu de piste mêlant sites internet, des e-mails, des numéros de téléphones que doivent composer les fans, jusqu'à des encarts publicitaires. Tous ces éléments « offrent des indices [mais] cachent le fait qu'ils sont des documents fictionnels créés spécifiquement pour le jeu³. » Jane McGonigal insiste sur le fait que ce qu'elle appelle un « mode de narration chaotique » force les joueur.se.s à « faire sens du contenu du jeu, pour eux et pour les autres, en usant de l'intelligence collective et de plateformes collaboratives⁴ » telles que les wikis dédiées aux séries. À ce titre, *Lostpedia* présente des résumés détaillés du déroulement du jeu de piste⁵, celui-ci ne pouvant être aujourd'hui rejoué par les fans – ou les universitaires cherchant à revivre l'expérience pour l'analyser. Comme l'explique Marie-Laure Ryan, « l'histoire n'est pas vraiment racontée dans aucun des fragments⁶ », à cause de cette narration chaotique qui fait sens au moment de l'opération, lorsque les pièces sont déployées une à une, et surtout, qui fait sens dans l'esprit des joueurs ; « un ARG est un phénomène purement éphémère : lorsque le jeu est terminé, l'histoire disparaît⁷ ».

Subsiste toutefois, dans le cas de *The Lost Experience* (ou plutôt, en périphérie), un fragment qui possède sa propre complétude : un roman policier, *Bad Twin*, écrit par « Gary Troup », qui joue aussi avec les frontières de la fiction qu'est *Lost*. Le roman relate une enquête sur la famille Widmore. Gary Troup était à bord du vol Oceanic 815 : Hurley découvre le manuscrit de *Bad Twin* dans *The Long Con* (S02E13) et Sawyer ne parvient pas à le finir quand Jack le brûle dans *Two for the Road* (S02E20). Ainsi le roman, à ranger dans la

¹ Si au États-Unis, le lancement coïncidait avec la diffusion des derniers épisodes de la saison 2, ailleurs dans le monde, les diffusions étaient moins avancées.

² On notera ici le clin d'œil à la saga *Matrix*, parangon du *transmedia storytelling* selon Jenkins. Dans *The Matrix Reloaded* et *The Matrix Revolutions*, Perséphone est le programme incarné par Monica Bellucci.

³ Une convention que Marie-Laure Ryan envisage comme propre aux ARGs, et qu'elle désigne comme « *This Is Not A Game* » ou TINAG (« Ceci n'est pas un jeu »). Martial Martin souligne aussi combien la diffusion de l'ARG, qui emploie les techniques du marketing viral, évoque les « supercheries littéraires », « avec cette différence de taille qu'il n'y a pas de différence entre un mail "fictif" ou "dans le jeu" que je reçois normalement (ou presque), et un mail authentique [...] ». Voir MARTIN, Martial, « La situation instable du public de *Lost* sur internet », 2011, p. 176 ; RYAN, Marie-Laure, « Transmedial Storytelling and Transfictionality », 2013 (en ligne).

⁴ MCGONIGAL, Jane, *Reality is Broken*, 2011, p. 287.

⁵ À l'adresse http://lostpedia.wikia.com/wiki/The_Lost_Experience [accédée le 30 août 2015].

⁶ RYAN, *op. cit.*

⁷ (Je paraphrase) RYAN, *op. cit.*

catégorie des « *tie-ins*¹ » renvoyant à la série-mère, est-il une « extension diégétique » au sens de Mittell². Lindelof et Cuse, mécontents du travail de l'écrivain Laurence Shames, qui n'a pas suivi leurs instructions et produit un ouvrage à la canonicité douteuse, ont aussi suggéré que « Gary Troup » est le passager happé par le réacteur de l'avion dans les premières minutes de l'épisode pilote, Lindelof précisant qu'il a « eu ce qu'il méritait³ ».

The Lost Experience est toutefois centrée sur la famille Hanso, alors que les spectateurs suivant la série seront plus familiers des Widmore : *Bad Twin*, qui mentionne ces derniers, n'opère toutefois aucune connexion avec Charles Widmore, l'un des principaux antagonistes, et Penelope Widmore, l'âme sœur de Desmond. À la suite de Christy Dena, je me permets de reprendre cette interview de Lindelof et Cuse :

Carlton Cuse : Pour nous, Alvar Hanso et sa relation avec la DHARMA Initiative font partie de la mythologie. Les détails de la chute de la Fondation Hanso... sont anecdotiques pour la série, mais y restent liés. Nous avons senti que l'expérience internet [*The Lost Experience*] était une façon pour nous de proposer des parties de la mythologie que nous n'aurions pas pu intégrer dans la série, parce que ça n'affecte pas la vie des personnages sur l'île. Nous les avons créées pour mieux comprendre le monde fictionnel, mais c'était destiné à être « sous l'eau », comme dans la métaphore de l'iceberg, et la *Lost Experience* nous a permis de les révéler⁴.

On retrouve ici la métaphore de l'iceberg, et l'idée que les personnages se désintéressent de ces éléments, voire les ignorent. Pourtant, ce serait oublier que *The Lost Experience* a aussi ajouté de l'huile sur un feu problématisé par la série elle-même : le mystère de la suite de nombres maudits.

4, 8, 15, 16, 23, 42

C'est dans *Numbers* (S01E18) que Hurley découvre que les nombres « maudits », qu'il a joués au loto, et qui lui ont rapporté autant de malheur que d'argent, se retrouvent sur des documents rédigés par Rousseau, prisonnière de l'Île depuis 16 ans. Celle-ci lui apprend que son bateau s'est échoué après que l'équipage a capté une mystérieuse transmission donnant les nombres en boucle. Une information compossible avec ce que Hurley apprend dans ses flashbacks : à l'hôpital psychiatrique où il fut un jour interné, un autre patient, Leonard Sims, répète en boucle les nombres, et évoque le funeste destin de son ami Sam Toomey avec qui il

¹ À ce propos, on consultera notamment HOLDER, Nancy, « Writing Tie-ins », 2010.

² MITTELL, *op. cit.*, p. 298.

³ Podcast accompagnant la diffusion de *Every Man for Himself* (S03E04), transcription disponible à l'adresse http://lostpedia.wikia.com/wiki/Official_Lost_Podcast_transcript/October_30,_2006 [accédée le 30 août 2015].

⁴ LACHONIS, John, « BuddyTV Interviews LOST's Damon Lindelof and Carlton Cuse - and gets Answers! », *Buddy TV*, 7 mars 2007, cité dans DENA, *op. cit.*, p. 244.

était stationné dans le Pacifique sous les ordres de l'US Navy. Toomey a un jour capté les nombres, les a utilisés pour gagner à un jeu de hasard, et en aurait payé le prix de sa vie.

Rousseau accepte l'idée d'Hurley : les nombres sont maudits. Le *pourquoi* n'a pas d'importance pour Hurley – il veut simplement que quelqu'un le comprenne – mais la série continue de problématiser cette question en montrant, dans le dernier plan de *Numbers*, les nombres gravés sur la trappe de la Station Cygne. Six épisodes plus tard, dans *Exodus, Part 2* (S01E24&25), après que les nombres ont occupé une place prédominante dans le flashback de Hurley¹, ce dernier les aperçoit sur la trappe et tente de prévenir Locke, qui la fait toutefois exploser sans attendre son avis.

La première scène de *Man of Science, Man of Faith* (S02E01) montre Desmond vaquant à ses occupations dans la Station Cygne lorsque la trappe explose ; les nombres qu'il tape sur l'ordinateur sont difficilement identifiables puisque les plans rapides montrent le clavier à l'envers, les touches chiffrées hors champ, ou bien de profil, rendant leur lecture impossible². Après le générique, Hurley peut être entendu répéter les nombres, et plus tard Jack lui demande ce qu'ils signifient. Lorsque Hurley tente de lui expliquer, tout ce que Jack retient de l'histoire est que Hurley a passé du temps dans un hôpital psychiatrique. Dans l'épisode suivant, les spectateur.ice.s découvrent que le code que doit rentrer Desmond toutes les 108 minutes dans l'ordinateur central est précisément la suite de nombres maudits ; *Orientation*, (S02E03) se conclut en présence d'Hurley, qui refuse que Locke entre les nombres dans l'ordinateur à mesure qu'il reconnaît la séquence – personne ne l'écouterait, encore une fois.

Durant le reste de la série, la question des nombres ne sera pas mise en avant par les personnages. L'explication est fournie par *The Lost Experience* : ils seraient les coefficients d'une sombre équation visant à prédire la fin de l'espèce humaine. Pour les spectateur.ice.s qui ignorent cette information, les nombres deviennent avant tout un *signifiant mythologique* faisant de fréquentes apparitions dans les dialogues ou sur des objets, et soulignant les interconnexions entre les personnages, ainsi que la pression déterministe du récit.

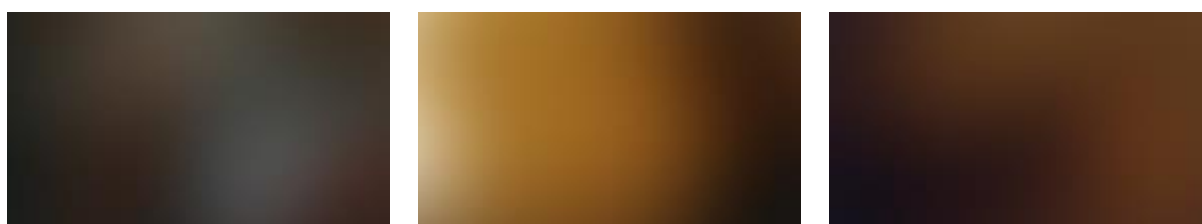
Dès la San Diego Comic Con de l'été 2005 (une célèbre convention rassemblant les fans de *comics*, jeux vidéo, séries, films, ...), c'est-à-dire avant la diffusion de la saison 2 et de la *Lost Experience*, Damon Lindelof déclare déjà que les nombres ne seront peut-être jamais expliqués ; si cette information a pu échapper à la plupart des spectateur.ice.s, elle a bien entendu fait vivement réagir les fans médecins légistes courtisé.e.s initialement par la

¹ Une place d'ailleurs tellement prédominante qu'il paraît évident que la série prend ici le phénomène des interconnexions et des coïncidences au second degré, au sein d'un flashback à portée comique durant lequel Hurley est en retard pour aller à l'aéroport et attraper le vol... 815 (8, 15).

² Une spectatrice assidue arrêtant la lecture au moment où Desmond s'injecte un mystérieux produit pourra en revanche apercevoir les nombres, de façon furtive, sur les flacons. Il s'agit cependant d'un élément qui apparaît plutôt à la lecture en compréhension.

série. Intra- et extradiégétiquement, les nombres sont ainsi restés un sujet de discorde, et si *The Lost Experience* apporte des éléments de réponse, l'explication ne cadre pas avec la mythologie déployée par la seule série télévisée.

Plus tard, *Lost* va jusqu'à réviser (pour ne pas dire, *contredire*) cette explication, en proposant dans son ultime saison l'idée que Jacob ait classé les candidat.e.s à sa succession en leur associant des nombres. Visibles dans la caverne de *The Substitute* (S06E04) et le phare éponyme de *Lighthouse* (S06E05), les candidat.e.s encore en vie sont alors numérotés 8-Hurley, 15-Sawyer, 16-Sayid, 23-Jack, et 42 « Kwon¹ ». Le numéro 4, déjà décédé, est Locke, dont le nom est barré par le Monstre qui a pris son apparence, donnant au titre « *The Substitute* » (« le remplaçant ») sa charge ironique à l'échelle de la série toute entière².



Lost se fixe donc sur une explication « simple » qui s'éloigne de l'obscur complexité du conflit au sein de la fondation Hanso, tel que la présente initialement *The Lost Experience*. Comme le note le Monstre dans *The Substitute*, « Jacob avait un faible pour les nombres ». Cette explication est d'autant plus métatextuelle lorsque, comme Pacôme Thiellement, on tire la figure de la « logique d'échec, du potentiel contrarié », jusqu'à sa conclusion logique :

Damon Lindelof est lui-même un « scénariste par défaut », forcé de diriger la série après le départ de Jeffrey Jacob Abrams dès la fin du tournage du pilote. L'attribution du second prénom de J. J. au « gardien de l'île » comme le forçage que représente le rôle de remplaçant de celui-ci découlent très probablement de cette anomalie originelle³.

L'interprétation de Thiellement peut paraître excessive ; elle n'en offre pas moins un niveau de lecture supplémentaire à un épisode comme *The Substitute*. L'origine des nombres est définie par les scénaristes comme une autre lubie de Abrams⁴, à côté de la « boîte

¹ La série ne dira jamais qui de Sun Kwon ou de Jin Kwon était le ou la candidate (peut-être les deux ?). Sun et Jin meurent simultanément dans le sous-marin de Widmore, dans *The Candidate* (S06E14), laissant le mystère intact. Dans *The Substitute*, le Monstre lui-même avoue ne pas savoir, et le flashback qui suit sa déclaration (une analepse répétitive, déjà vue dans *The Incident*, S05E16&17) montre Jacob les « touchant » tou.te.s deux sur l'épaule, à leur mariage (le toucher est la façon toute particulière qu'a Jacob de désigner ses candidat.e.s).

² Dans les flashsideways, Locke est professeur remplaçant ; mais le titre trouve ici un autre niveau de lecture.

³ THIELLEMENT, Pacôme, *Les Mêmes yeux que Lost*, 2011, p. 107.

⁴ C'est en tout cas ce qu'affirme le scénariste David Fury, dans son interview donnée au wiki *Lostpedia*, à l'adresse http://lostpedia.wikia.com/wiki/The_Lostpedia_Interview:David_Fury [accédée le 30 août 2015].

mystère¹ », ce qui ne serait pas étonnant vu, par exemple, la récurrence du nombre 47 dans les séries *Alias*, *Fringe* et *Revolution* (NBC, 2012-2014). La justification des nombres me paraît alors semblable au discours du pianiste dans les derniers épisodes de *Battlestar Galactica*, arguant que composer une mélodie est un acte autrement plus compliqué que ce que ses critiques en pensent : un discours métalectique, où le Monstre parle pour Lindelof et Cuse, avouant que les nombres étaient d'abord là par la volonté du démiurge qui a « quitté l'Île » (Jacob est tué par le Monstre). Les nombres n'ont pas tant de sens intradiégétiquement qu'extradiégétiquement ; c'est dans le monde réel qu'ils trouvent leur véritable justification, non dans la structure fictionnelle.

On devinera que ce retournement réflexif n'a pas été accepté par l'intégralité des fans. Ainsi que le rappelle Mittell :

Pour les fans qui ont participé à l'ARG, le mystère des nombres était déjà résolu, et la nouvelle explication était l'équivalent d'une gifle, reniant l'engagement des fans en plaçant les événements de l'ARG dans un statut paracanonique ambigu².

The Lost Experience reste le plus fascinant, le plus complexe, mais aussi le plus polarisant des ARGs déployés par *Lost*. Les suivants s'avèrent « moins ambitieux, moins complexes, mais finalement moins décevants pour l'audience ciblée³ ».

Des ARGs qui brisent le quatrième mur

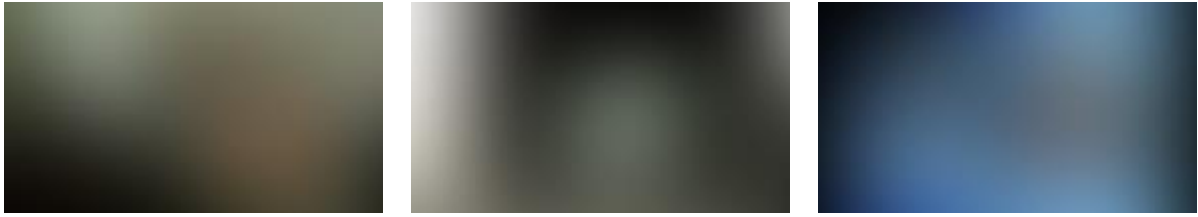
Find 815, déployé juste avant la saison 4, enchaîne sur la révélation de l'épisode *The Brig* (S03E19), dans lequel Naomi, parachutée depuis le cargo de Widmore au large de l'Île, informe les rescapé.e.s que le vol 815 a été retrouvé au fond de la Fosse de Java... L'ARG permet effectivement de suivre la découverte de « l'épave » du vol 815, alors que les spectateur.ice.s savent que le véritable vol 815 s'est crashé sur l'Île. Mais pour qui n'aurait pas suivi le jeu en ligne, l'essentiel des informations est répété, via des flashes info didactiques, dans *Confirmed Dead* (S04E02) : le navire à l'origine de la découverte, le *Christiane I*, est mentionné, et les images de l'avion au fond de l'eau en montrent plus que le peu que parviennent à entrevoir, dans les courtes vidéos de *Find 815*, les chasseurs de galions :

¹ Voir section III.1.2.5.

² MITTELL, *op. cit.*, p. 308.

³ MITTELL, *op. cit.*, p. 309.

– Find 815 –



– S04E02 –



Ainsi, là où *The Lost Experience* semblait presque développer sa propre branche – mieux, fonctionner comme la nouvelle tige d’un rhizome capable de prendre son indépendance¹ – *Find 815* apparaît plutôt comme faisant la promotion de la saison 4. La question mineure [Épave du vol 815 ?] est formulée dans le S03E19. *Find 815* ne fait que la « mettre au chaud » sur le petit feu de la gazinière, réservant les images les plus spectaculaires de la découverte de l’épave pour l’ouverture du S04E02 – qui *rejoue* cette découverte avec plus de moyens –, et laissant la série expliquer l’origine de cette épave (Widmore l’a placée là en guise de diversion). L’ARG peut être assimilé à un « paratexte *in medias res* » au sens de Jonathan Gray, c’est-à-dire un contenu paratextuel qui intervient durant la diffusion de l’œuvre, quelque part « au milieu », plutôt que de servir de « sas d’entrée », tel que le voit Genette².

The DHARMA Initiative Recruiting Project, initié via un spot publicitaire diffusé durant le final de la saison 4, fait le pont avec la saison 5 de façon « paracanonique », pour reprendre les mots de Mittell. L’ARG suppose que la DHARMA, toujours active de nos jours, cherche de nouveau à recruter. Les fans peuvent ainsi passer des tests d’aptitudes pour se voir attribuer un poste au sein de l’organisation. Cet ARG s’avère ne pas être canonique, mais seulement (faute d’un meilleur terme) *thématique*, en ce qu’il préfigure le retour sur l’Île des *Oceanic*

¹ Ailleurs, j’ai comparé le contenu transmédiatique de la série *Doctor Who* à un *rhizome*, en ce que les romans et aventures audio dérivés de la série parviennent parfois à acquérir leur propre indépendance, et surtout que la série n’apparaît pas comme l’œuvre-mère d’un texte étendu, qui n’hésite pas à enfreindre sa propre canonicité. *Doctor Who* n’est pas tant structurée comme un arbre, avec un tronc (la série-mère) et ses branches subordonnées, que comme un rhizome, qui peut se subdiviser en parties indépendantes. Voir FAVARD, Florent, « Continuité, canonicité et complétude dans *Doctor Who* », 2014.

² Voir GRAY, Jonathan, *Show Sold Separately*, 2010, p. 40. Je rappelle toutefois que Gray utilise une définition très large de ce qu’est un paratexte.

Six qui, propulsé.e.s en 1977, doivent infiltrer la DHARMA. Le seul élément de cet ARG qui soit paracanonique au sens propre, est aussi le plus fascinant d'un point de vue narratif.

La page dédié à cet élément sur le wiki *Lostpedia* indique qu'il s'agit d'un objet « deutérocannique », « officiellement créé pour faire partie de la mythologie [ici « *mythos* »] de *Lost* mais finalement rejeté. Il peut être validé par ABC, ou mettre en scène des membres du casting. » Il s'agit d'une vidéo montrée dans le cadre de la San Diego Comic Con de l'été 2008. Elle montre le scientifique déjà vu dans les vidéos d'orientation des stations DHARMA, datées des années 1970 et 1980 : le mystérieux « Marvin Candle », qui se fait aussi appeler « Wickmund » ou « Halliwax¹ ». Mais le cadre est différent. Le personnage est dans un environnement plus domestique, loin des laboratoires ésotériques de la DHARMA. Il se présente d'abord comme Candle, puis revient sur cette déclaration :

DR CHANG – Hello. My name is Dr. Marvin Candle, and I...you know what? Forget it. No point in games anymore, right? If you're watching this now, you already know that my name – my real name is Pierre Chang^{lxv} [...].

Au-delà de la référence au « jeu », en forme de clin d'œil réflexif, la vidéo annonce une ère nouvelle, au-delà des apparences. L'heure est grave, à en croire Chang, et l'ambiance de la vidéo résonne avec le moment qu'elle annonce : l'avant-dernière saison, le dernier test avant le grand final ; la saison durant laquelle le voyage dans le temps permet à chacun et chacune de faire face à ses choix. La vidéo est ainsi au diapason de la tension narrative globale de *Lost* : le temps n'est plus aux jeux, aux apparences. Les jeux sont faits, rien ne va plus.

Chang déploie ensuite une connaissance incongrue d'événements du XXI^e siècle, et derrière la caméra, on peut entendre la voix d'une personne que les spectateur.ice.s les plus assidu.e.s ont vite identifiée comme étant Daniel Faraday, un personnage apparu en saison 4 dans le présent de la narration. La séquence d'introduction de *Because You Left* (S05E01) continue sur cette lancée en montrant, dans les années 1970, la vie de famille de Chang sur l'Île ; les fouilles près d'une source de matière exotique qui selon lui permettrait de manipuler le temps ; et enfin... Daniel Faraday, qui le bouscule par mégarde, et se fait passer pour un ouvrier de la DHARMA.

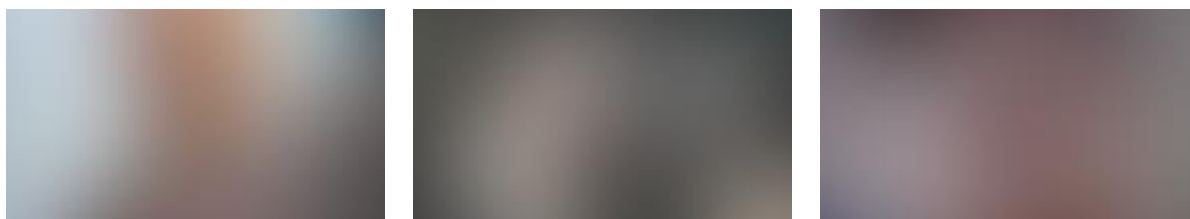
Mais cette séquence est un début *in medias res* à l'échelle de la saison 5, puisque les épisodes enchaînent ensuite sur les rescapé.e.s (dont Faraday) piégé.e.s dans les rebonds temporels de l'Île. Il faut attendre *LaFleur* (S05E08) pour voir les rescapé.e.s infiltrer la DHARMA, avant que les *Oceanic Six*, propulsé.e.s de 2007 à 1977, ne soient à leur tour

¹ Tous ces pseudonymes révélant leur artificialité en jouant sur le champ lexical de la bougie : *candle*, mais aussi *wick* (la mèche) et *wax* (la cire).

intronisé.e.s dans *Namaste* (S05E09). Malgré une longue attente et des paramètres narratifs adéquats, Daniel Faraday n'a pourtant jamais l'occasion de tourner la vidéo avec Chang. Les scénaristes avouent en mai 2009¹ ne pas avoir eu les moyens de rendre cohérent cet événement au sein de la saison, ni avec l'ARG qui s'avère décevante à tous points de vue (trop de temps entre les étapes, pas de réelle narrativisation, fin en queue de poisson²). La vidéo est donc à la fois un possible actualisé, puis raturé dans un mouvement qui va plus loin que la continuité rétroactive : elle frôle la « dénarration » au sens strict de contradiction entre deux versions d'un même événement³ (ici de la suite d'actions complexes menée par les personnages en 1977) proposée par le récit transmédiatique.

Transmédia rhizomique, immersion et intrigue

Le plus intéressant dans la vidéo de 2008 est peut-être le fait que le film de Pierre Chang n'est pas présenté directement aux fans, mais médiatisé par la vidéo tournée « secrètement » par une recrue de la DHARMA – une « fuite » orchestrée de toutes pièces lors de la San Diego Comic Con 2008.



Il ne s'agit pas d'un coup d'essai pour les ARGs de *Lost*, puisque *The Lost Experience* avait déjà brisé le quatrième mur. Persephone, alias Rachel Blake, la hackeuse déterminée à révéler les sombres manigances de la Hanso Foundation, avait alors interpellé les scénaristes de *Lost* durant un panel de la San Diego Comic Con 2006, les accusant de participer à la campagne mensongère de la Hanso en tronquant les faits présentés... dans la série *Lost*.

Je rejoins Mélanie Bourdaa⁴ dans l'idée que le concept de « réalité cassée » formulé par Jane McGonigal, initialement proposé pour les jeux vidéo, s'applique aussi plus largement pour le *transmedia storytelling*. McGonigal, explorant la raison pour laquelle les gens

¹ Podcast de *Follow the Leader* (S05E15), l'antépénultième épisode de la saison 5, transcription disponible à l'adresse http://lostpedia.wikia.com/wiki/Official_Lost_Podcast/May_11,_2009 [accédée le 30 août 2015].

² Je résume ici le bilan qu'en tire l'encyclopédie collaborative *Lostpedia*, à l'adresse http://lostpedia.wikia.com/wiki/Dharma_Initiative_Recruiting_Project [accédée le 30 août 2015].

³ RICHARDSON, Brian, « Denarration in Fiction », 2001.

⁴ BOURDAA, Mélanie, « Following the Pattern », 2013, p. 3.

consacrent de plus en plus de temps aux mondes fictionnels des jeux vidéo plutôt qu'à la « réalité », offre cette constatation quelque peu subversive, postmoderne en diable :

Le monde réel n'est pas aussi facile à appréhender que ces plaisirs soigneusement conçus, ces défis excitants, et ce lien social proposé par les environnements virtuels. La réalité ne nous motive pas de façon aussi efficace. La réalité n'est pas conçue pour maximiser notre potentiel. La réalité n'a pas été conçue dès le début pour nous rendre heureux.

Il y a ainsi une idée qui gagne du terrain dans la communauté des joueurs :

La réalité, comparée aux jeux, est cassée [« *Reality, compared to games, is broken.* »]¹.

Le *transmedia storytelling* déployé par *Lost* « crée une forme d'hypersérialité où la fiction s'immisce et s'expérimente dans le "réel"² » – une citation de Sarah Hatchuel dans laquelle on sent poindre l'hyperréel baudrillardien, et plus encore la fable de Borges à laquelle Baudrillard se réfère, celle de la Carte de l'Empire à l'échelle 1:1, qui finit par se confondre avec l'Empire lui-même³. Le *transmedia storytelling* se place dans la droite ligne de la dimension « culte » de séries comme *Lost*, en ce qu'il entretient et élargit une « hyperdiégèse », que Hills définit comme « la création d'un espace narratif vaste et détaillé, dont seule une fraction est directement vue ou expérimentée à l'intérieur du texte, mais qui néanmoins opère selon des principes de logique interne et d'extension⁴. » Il favorise l'immersion dans le monde fictionnel, une immersion dont Marie-Laure Ryan va chercher l'origine longtemps avant l'ère numérique (chez Brontë ou Calvino par exemple), et rappelle qu'elle est partie prenante d'un cadre théorique qui envisage un « monde textuel », une métaphore via laquelle « le texte est appréhendé comme une fenêtre sur quelque chose qui existe en dehors du langage et s'étend dans l'espace et le temps bien au-delà du cadre de la fenêtre⁵. » La métaphore de l'iceberg employée par Lindelof pour décrire la mythologie de *Lost* se superpose très exactement à celle du « monde textuel ». Les ARGs offrent, en un sens, une réalité virtuelle. Michael J. Clarke va plutôt chercher le concept inverse chez Manuel Castells en parlant de « virtualité réelle » plutôt que de réalité virtuelle, arguant que c'est plutôt la réalité qui est contaminée par le « virtuel », le monde fictionnel et ses extensions tentaculaires⁶, une vision qui peut s'accorder avec la « réalité cassée » décrite par McGonigal.

Ce type de contenu transmédiatique permet donc une immersion plus profonde dans le monde fictionnel, une contamination du réel par le fictionnel, mais rentre parfois en conflit

¹ MCGONIGAL, Jane, *Reality is Broken*, 2011, p. 3.

² HATCHUEL, Sarah, *LOST, fiction vitale*, 2013, p. 25.

³ Voir le premier chapitre de BAUDRILLARD, Jean, *Simulacres et simulation*, 1981, qui cite SUAREZ, Miranda, *De la rigueur de la science*, 1658.

⁴ Voir HILLS, Matt, *Fan Cultures*, 2002, pp. 104 et suivantes.

⁵ RYAN, Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality*, 2001, p. 91.

⁶ CLARKE, Michael J., « *Lost and Mastermind Narration* », 2010, p. 126.

avec l'intrigue macroscopique si on envisage cette dernière dans une perspective purement aristotélicienne. *Lost* a ainsi déployé, au fil de son intrigue macroscopique, des états successifs du monde fictionnel via son contenu transmédiatique ; mais ce dernier est entré en contradiction, ou a fini par être infirmé, « dénarré », par l'avancée de l'intrigue et les arbitrages successifs des scénaristes.

Lost est une série qui, d'un côté, promet un dénouement, valorisant l'unité de son intrigue macroscopique, et de l'autre, déploie un vaste monde fictionnel immersif, aux allures de rhizome, sur lequel les *showrunners* ont un contrôle relatif, faisant d'ailleurs rentrer la stratégie transmédiatique de la série dans la catégorie du transmédia « délégué » (« *devolved* ») au sens de Harvey, c'est-à-dire dont « certains aspects de [sa] continuité peuvent être oubliés, retravaillés, réimaginés¹ ».

En revanche, si l'on envisage le *transmedia storytelling* dans le cadre de la transfictionnalité, tel que le propose Christy Dena à la suite de Marie-Laure Ryan², alors les ARGs qui entourent *Lost* peuvent être perçus comme des transfictions au sens de Richard Saint-Gelais³ : ils réemploient le même monde fictionnel, ou plutôt, le même « über-monde fictionnel » pour reprendre les termes de Dena, mais font vivre à ce même über-monde des transformations qui transgressent la continuité établie par la série ; pour Dena, le *transmedia storytelling* est un phénomène transfictionnel⁴. La « dénarration » que fait subir la série-mère aux ARGs ne constituerait pas alors un déni du contenu transmédiatique, mais, dans un cadre transfictionnel, un phénomène ludique (assumé ou pas par les instances auctoriales) qui démultiplie le monde fictionnel de façon kaléidoscopique.

Lost s'oriente, sans jamais pouvoir pleinement l'assumer, vers ce que je surnomme les *séries-mondes* contemporaines qui, souvent à l'aide du *transmedia storytelling*, sont plus intéressées à l'idée de proposer un vaste monde fictionnel, un monde nourri par une intrigue macroscopique suffisamment modulaire pour accepter son évolution parfois rhizomique. *Defiance* compte parmi les exemples les plus marquants, en ce qu'elle s'impose comme un monde ouvert avec une *intrigue macroscopique ouverte* et, pour l'accompagner, un jeu vidéo de type MMORPG, c'est-à-dire un monde ouvert, multijoueur.se, persistant, modulable à

¹ HARVEY, Colin B., « A Taxonomy of Transmedia Storytelling », 2014, p. 282.

² Dena s'appuie sur RYAN, Marie-Laure, « Transfictionality across Media », 2008, dans lequel Ryan précise à raison qu'une série (au sens large, y compris en littérature par exemple), n'offre que des cas « marginaux » de transfictionnalité parce que leurs destinataires attendent d'elle que chacune de ses occurrences, de ses épisodes (pour les séries télévisées) se comportent comme une extension *du même monde fictionnel*, et possèdent une certaine continuité (pp. 396-399). Voir DENA, *op. cit.*, p. 119.

³ Notamment SAINT-GELAIS, Richard, *Fictions transfuges*, 2011. Je reprends la définition de la transfictionnalité telle que la formulait déjà Saint-Gelais en 2005, et à partir de laquelle Dena et Ryan ont travaillé : « La transfictionnalité regroupe les pratiques prolongeant la fiction au-delà des limites de l'œuvre : suites et continuations, retours de protagonistes, biographies de personnages, cycles et séries, "univers partagés", etc. », cité dans RYAN, Marie-Laure, « Transfictionality across Media », 2008, p. 386.

⁴ DENA, *op. cit.*, p. 121.

souhait. Le choix d'un jeu-vidéo comme contenu transmédia n'est pas anodin ; s'y manifeste déjà, de façon inhérente, l'autre pendant du virtuel, l'interactivité¹.

III.1.1.2. Jeux vidéo : une insertion difficile

Les jeux vidéo tirés de séries feuilletonnantes à l'intrigue macroscopique téléologique, publiés lorsque l'œuvre-mère est encore en cours de diffusion, posent un problème similaire aux ARGs sur internet : une certaine difficulté à s'insérer au sein de la trame narrative, à faire sens face à l'intrigue de la série. Mais au-delà de ça, les deux principaux jeux qui m'intéressent ici, en lien avec *Lost* et *Doctor Who*, peinent à valoriser les degrés d'interconnexion avec l'œuvre-mère qu'ils promettent pourtant aux joueur.se.s, et entretiennent un rapport trouble avec l'objet sériel lui-même, pour la simple et bonne raison qu'ils ne visent qu'une partie du public de ces séries : celles et ceux qui jouent aux jeux vidéo. L'objet se doit donc de satisfaire les fans tout en restant non-essentiel pour la compréhension de l'intrigue macroscopique de la série-mère ; il doit aussi, et c'est souvent quelque chose que les jeux sous licence oublient, satisfaire les joueur.se.s qui attendent une expérience vidéoludique digne de ce nom, capable de valoir pour elle-même et pas comme seule extension.

Lost : priorité à l'exploration de l'espace

Jason Mittell et Jonathan Gray s'accordent à dire que le jeu vidéo « sous licence » sert d'abord à *immerger* dans un monde fictionnel déjà existant, pour que la joueuse puisse le parcourir spatialement, interagir avec lui² ; une conception spatiale que le premier tire explicitement de Jenkins³. Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian, après avoir rappelé le fossé qui se creuse entre les approches narratologiques et ludologiques du jeu vidéo⁴, soulignent encore que :

¹ Sur les deux facettes du virtuel, l'immersion et l'interactivité, voir RYAN, Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality*, 2001.

² GRAY, Jonathan, *Show Sold Separately*, 2010, p. 192 ; MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 300.

³ JENKINS, Henry, « Game Design as Narrative Architecture », 2004.

⁴ À savoir que l'un des éléments les plus intrigants des *games studies* concerne le débat épistémologique portant sur l'existence et la validité même du débat entre narratologues (le récit d'abord) et ludologues (le jeu d'abord). Ainsi que le rappellent Marc Marti et Raphaël Baroni : « [...] la narratologie [...] s'est longtemps cantonnée à l'analyse des phénomènes textuels préconfigurés en amonts par les producteurs de récits, alors que la ludologie s'intéressait bien plus aux usages et effets du jeu qu'aux schémas narratifs qu'ils contiennent. » MARTI, Marc, BARONI, Raphaël, « De l'interactivité du récit au récit interactif », 2014, p. 6. Voir aussi la section 3b de DENSON, Shane, JAHN-SUDMANN, Andreas, « Digital Seriality: On the Serial Aesthetics and Practices of Digital Games », 2013.

Dans un jeu vidéo, tout récit implique des pratiques spatiales : le joueur doit y déplacer des personnages et des objets. Ce sont les éléments de la narration qui suscitent le parcours que le joueur fait suivre à son personnage. Ainsi, l'espace n'est pas décrit comme dans un roman, ni mis en image comme dans un film, il est navigable comme un cybertexte, et nécessite la participation active de l'utilisateur¹.

Marie-Laure Ryan ajoute à ces notions l'idée d'un rapport binaire à l'espace, qui peut être émotionnel (c'est-à-dire qu'il s'agit « d'une expérience de l'espace associée à des valeurs affectives ») ; et qui peut aussi être stratégique, l'espace devenant « un moyen d'atteindre des objectifs personnels ». Ryan donne l'exemple des cases de l'échiquier qui n'ont aucune valeur émotionnelle pour la joueuse, mais possèdent une valeur stratégique². L'espace, on le devinera, est d'autant plus important pour *Lost*, qui met en scène l'exploration de l'Île.

J'ai déjà mentionné brièvement *Lost: Via Domus*³. Il existe un autre jeu, *Lost: The Mobile Game*, sorti sur téléphones mobiles le 16 janvier 2007, qui reprend les événements des premières saisons en les modifiant, se rendant *de facto* non-canonique. On peut y interpréter Jack vivant une version revue et corrigée des premières saisons, mais le jeu ne s'impose pas comme un « *what if* », plutôt comme un modeste jeu d'aventure se permettant des libertés pour des raisons de rythme, de *gameplay* (que je définirai succinctement par « la façon de jouer, le style de jeu »), et à cause du terminal sur lequel il se joue (un petit écran de téléphone), ne laissant guère place, à l'époque, au développement d'une narration poussée.

Via Domus se présente comme plus ambitieux, et s'il conserve un statut canonique des plus restreints, il a cherché à s'imposer en complément transmédiatique. *Via Domus* sort le 26 février 2006 aux États-Unis, sur les trois plateformes les plus puissantes de l'époque, à même d'accueillir un jeu de ce type : Xbox 360, Playstation 2, et PC. Il est publié alors qu'est diffusé le premier tiers de la saison 4 de la série (il sort juste avant *The Constant*, S04E05), mais les événements du jeu ne couvrent que les deux premières saisons – les moins feuilletonnantes, donc certainement les plus aptes à s'accommoder de ce greffon narratif.

Ce jeu d'aventures permet d'incarner un passager du vol Oceanic 815, et rappelle, dans son fonctionnement narratif, la façon dont les personnages de Nikki et Paulo ont été « insérés » dans la narration de la série durant la saison 3, une des rares fois où *Lost* a cherché à tirer parti de la réserve de personnages constituée par ses figurant.e.s : la trentaine d'autres passager.e.s qui peuplent les arrière-plans des scènes des trois premières saisons.

¹ RUFAT, Samuel, TER MINASSIAN, Hovig, « Espace et jeu vidéo », 2011, p. 68.

² RYAN, Marie-Laure, « L'expérience de l'espace dans les jeux vidéo et les récits numériques », *Cahiers de Narratologie*, n°27, 2014 (je cite les paragraphes 2 et 3).

³ Voir section I.2.3.1.

Les joueur.se.s peuvent ainsi incarner Elliott Maslow, un photographe-reporter frappé d'amnésie suite au crash de l'avion sur l'Île : il va donc devoir à la fois survivre, mais aussi se souvenir de qui il est. C'est ainsi que le jeu peut réemployer les flashbacks qui composent la formule de la série pour révéler le complot sur lequel Maslow enquêtait avant le crash. Dans le présent de la narration, la recherche des effets personnels de Maslow fournit la justification idéale à son exploration des lieux connus de la série : la plage, la Station Cygne, le Black Rock, et bien sûr la jungle, environnement qui donne lieu à des séquences de course-poursuite avec le Monstre. Les déplacements de Maslow sont d'abord polarisés, avec énormément d'allers-retours entre la plage (le campement des rescapé.e.s) et divers lieux-clés, avant de suivre une trajectoire en ligne droite dans les derniers segments du jeu, un procédé qui évoque l'évolution des déplacements des personnages au sein du monde fictionnel restreint qu'est l'Île¹.

À défaut de proposer une intrigue qui soit canonique aux yeux des scénaristes, *Via Domus* cherche à creuser le monde fictionnel, à le densifier, de la même manière que *Exposé* (S03E14) le faisait avec Nikki et Paulo : en montrant comment ces rescapé.e.s ont vécu leurs propres aventures sur l'Île, ont parfois fait les mêmes découvertes que les protagonistes, voire plus. Dans la série, le couple découvre la Station Perle avant que l'avion nigérian ne tombe dessus dans *Deux Ex Machina* (S01E19) ; Elliott Maslow découvre le réacteur électromagnétique de la Station Cygne dans *Via Domus*. Le jeu matérialise ainsi intradiégétiquement ce qu'il promet aux joueur.se.s : la découverte de nouvelles informations (souvent de nature absconse, d'autant plus qu'elles sont en grande partie non-canoniques). *Via Domus* ne propose pas une histoire riche en émotion, mais une nouvelle occasion d'explorer la moindre incomplétude du monde fictionnel. Le jeu « se joue pour l'intrigue » (« *playing for plot* »), au sens, se joue pour les questions cosmographiques, comme l'explique Mittell² ; un positionnement qui vise d'abord les fans médecins légistes, mais peut laisser sur sa faim un.e joueur.se cherchant à retrouver de l'émotion et du développement de personnage. Le seul autre intérêt de *Via Domus* consiste à interagir avec les personnages de la série, quand bien même ceux-ci semblent en retrait, mis à part Locke, qui se trouve être, dans le jeu comme dans la série, le canal de révélations majeures qui impactent l'intrigue.

¹ En collaboration avec Julie Ambal, nous avons exploré ailleurs la façon dont la série-mère exploite l'espace de son monde fictionnel restreint. Il est intéressant de constater que le basculement du milieu de la série, en plus d'impacter sur sa non-linéarité et sur l'intrigue macroscopique, influe aussi sur la façon dont les personnages évoluent dans l'espace. Les trois premières saisons restent focalisées autour du campement sur la plage, lieu domestique par essence (ses tentes, sa « cuisine » en bambou, sa table de ping-pong tirée des décombres de la Station Cygne). Dans le second mouvement de la série, la plage est progressivement abandonnée, et les personnages perdent peu à peu tout notion de lieu intime, à mesure que l'unité de temps se dilate, et que la saison 6 s'oriente vers une course contre la montre. AMBAL, Julie, FAVARD, Florent, « *Guys, where are we ? : trouver son chemin sur l'Île de Lost* » (communication), *Mobilité dans les récits et les arts visuels de fantastique et de science-fiction*, CERLI, Fontainebleau, 21 novembre 2014.

² MITTELL, Jason, « *Playing for Plot in the Lost and Portal Franchises* », 2012, p. 7.



Ayant reçu un accueil mitigé de la part de la critique et des joueur.se.s, le jeu semble arriver trop tard : non seulement il déploie une intrigue qui s'avère en grande partie non-canonique, mais il s'intéresse à un moment de l'intrigue macroscopique situé avant le basculement de la série (la fin de la saison 3). Ainsi, le jeu a pu apparaître « daté », avec des personnages stationnés sur la plage, s'échangeant des noix de coco et découvrant à peine les mystères de l'Île, alors qu'au même moment la série opérait un virage à 180° et gagnait en élan narratif.

Doctor Who : s'insérer furtivement dans l'intrigue macroscopique

Durant l'ère du Onzième Docteur, la série *Doctor Who* a donné naissance à une expérience de *transmedia storytelling* au mode opératoire différent : les *Adventures Games* publiés de 2010 à 2011, se présentaient au départ comme des épisodes à part entière, indépendants les uns des autres, s'insérant dans les saisons 5 et 6 de la série. Piers Wenger, à l'époque *Head of drama* à la BBC, annonce ainsi, à propos de la cinquième saison :

Il n'y a pas 13 épisodes de *Doctor Who* cette année. Il y en a 17 – dont 4 sont interactifs. Tout ce que vous voyez et expérimentez au sein du jeu fait partie de l'univers *Doctor Who* : nous allons vous emmener dans des endroits que vous avez rêvé de voir – notamment des endroits impossibles à recréer à la télévision¹.

Ne nous méprenons pas : les jeux font *bel et bien* partie de l'univers de *Doctor Who*, une franchise qui plus qu'aucune autre peut-être, se prête à ces greffons transmédiatiques, car elle se définit à la fois par ses interstices *extradiégétiques* (on peut loger un nombre considérable de nouvelles aventures entre deux épisodes, voyage dans le temps et dans l'espace oblige) ; et par ses interstices *intradiegétiques* (le monde fictionnel possède des incomplétudes manifestes riches de potentiel, dans la biographie du Docteur et celle de ses

¹ STUART, Keith, « Doctor Who Adventures - and the future of cross-platform entertainment », *The Guardian*, 8 avril 2010.

nombreux.ses compagne.ons de route, qui continuent leurs aventures après avoir quitté le Docteur¹). Du point de vue du canon, le programme est infiniment plus flexible que ne l'était *Lost*.

Les choses se compliquent lorsqu'on aborde le degré d'interconnexion de ces épisodes vidéoludiques avec l'intrigue macroscopique de l'ère du Onzième Docteur. Steven Moffat a supervisé la création des *Adventure Games* (cinq au total, dont quatre pour la saison 5) ; ils ont été écrits par Phil Ford et James Moran, des scénaristes ayant travaillé sur *Doctor Who* ou ses séries dérivées. Neil Perryman a souligné les efforts promotionnels de la BBC pour présenter les jeux comme intégrés aux saisons : rappel de l'influence auctoriale de Steven Moffat, *head writer* de la série ; doublage des personnages (le Docteur, Amy, Rory), par les acteur.ice.s de la série ; un spot publicitaire dans lequel l'acteur Matt Smith se transforme en son double de pixels²... Disponibles gratuitement sur internet pour le Royaume Uni (car financés en partie par la BBC, qui conserve une mission de service public), ils ne reçoivent pourtant qu'un accueil mitigé qui les poussera vers l'annulation : un seul épisode est produit pour coïncider avec la diffusion de la saison 6.

Les quatre premiers jeux sont publiés alors que la saison 5 délivre ses derniers épisodes en diffusion initiale ; aucun des *Adventure Games* ne fait référence à l'intrigue macroscopique de l'ère du Onzième Docteur, alors même que la saison 5 augure un virage vers le feuilletonnant et la complexité narrative. Perryman relativise toutefois ce constat : les jeux ne cherchent pas à densifier l'intrigue macroscopique, mais plus généralement le monde fictionnel³, en permettant aux joueur.se.s d'explorer des lieux jamais ou rarement vus à l'écran ou dans d'autres supports dérivés, en proposant une expérience interactive inédite. Plus précisément, les jeux permettent de creuser, même de façon succincte, la relation complexe entre le Docteur et Amy, qui l'accompagne durant les saisons 5 et 6, jusqu'à la moitié de la saison 7. À défaut d'explorer l'intrigue, les jeux renforcent les liens entre les deux personnages de la même façon que les nombreux romans dérivés de la série : en montrant toujours plus d'aventures mettant en scène divers duos appréciés des fans.

Perryman considère aussi, à raison, qu'avec 1,6 millions de téléchargements pour les quatre premiers épisodes, « une fraction de l'audience du programme télévisé⁴ », il eut été dommageable de dissimuler des indices vitaux pour l'intrigue macroscopique dans ces

¹ FAVARD, Florent, « Continuité, canonicité et complétude dans *Doctor Who* », 2014.

² PERRYMAN, Neil, « 'I AM THE DOCTOR': Transmedia Adventures in Time and Space », 2014, pp. 232-233.

³ *Ibid.*, pp. 237-238.

⁴ L'ère du Onzième Docteur (saisons 5, 6, 7) a rassemblé entre 6 et 12 millions de spectateur.ice.s au Royaume-Uni, sans compter ses diffusions initiales différées sur BBC America (chiffres *TV ratings/The Guardian*). PERRYMAN, Neil, « 'I AM THE DOCTOR': Transmedia Adventures in Time and Space », 2014, p. 237.

supports dérivés, alors qu'une partie de la critique s'est vite inquiétée du tournant feuilletonnant de l'ère du Onzième Docteur.

The Eternity Clock, seul autre jeu vidéo à intrigue¹ de l'ère du Onzième Docteur, semble être une réponse aux critiques et limites entrevues par la BBC sur les *Adventure Games*. Plutôt que d'être initialement réservé au public du Royaume-Uni, *The Eternity Clock* est distribué à l'internationale, sur PC mais aussi Playstation 3 et PS Vita (les consoles du constructeur Sony). Il réemploie les acteurs et actrices de la série pour le doublage, et cette-fois, met en scène le Onzième Docteur et River Song. Le jeu flirte alors avec la question majeure biographique problématisée durant l'ère du Onzième Docteur : s'il n'apporte pas de nouveaux éléments déterminants, il est un ajout bienvenu à cette romance achronique. L'ordre du Silence est aussi présent, mais est traité comme un monstre récurrent, l'un des plus récents ajouts au bestiaire de la série télévisée. Les références que le jeu dissémine dans certains passages des dialogues, et dans le journal de River, laissent entendre que le jeu prend place entre la saison 6 (qui fait progresser l'intrigue romantique jusqu'à conclure la question de l'identité de River), et la saison 7, dont les épisodes, bien qu'interconnectés, le sont de façon plus furtive, amorçant doucement le dernier acte de la question cosmographique majeure à propos du Silence et de Trenzalore. *The Eternity Clock* reste un épisode indépendant, qui cherche à se sérialiser en une trilogie : il se termine sur un *cliffhanger*. Un insuccès critique interrompt toutefois la création de nouveaux épisodes².

Les jeux vidéo confrontés à la sérialité :

le contre-exemple d'une série-monde, Defiance

À défaut d'alimenter l'intrigue macroscopique de façon signifiante, les jeux dérivés de la série *Doctor Who* creusent et densifient toujours plus loin le monde fictionnel. Mais le point commun le plus troublant de *Lost: Via Domus*, des *Adventure Games* et de *The Eternity Clock* est une tendance à mimer, voire à s'engager dans la sérialisation. *Via Domus* cherche à reproduire la structure narrative de *Lost* en se divisant en sept chapitres, chacun possédant son *cliffhanger*, ses flashbacks, comme un véritable épisode de la série ; unitaire, le jeu ne possède cependant pas les interstices (les « *gaps* ») qui « définissent l'expérience sérielle³ ».

Via Domus est sorti trop tôt : aujourd'hui des jeux comme les productions de l'éditeur TellTale Games, ou encore *Life Is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015), se déclinent en

¹ S'ils sont aussi des jeux vidéo, je ne compte pas les *puzzle-games* disponibles sur le site de la BBC.

² NICHOLS, S., REYNOLDS, R., « 'Doctor Who: The Eternity Clock' planned sequels cancelled by BBC », *Digital Spy*, 01 avril 2013.

³ MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 27.

épisodes téléchargeables au fur et à mesure, séparés de plusieurs semaines ou mois, et parfois même organisés en saisons, à l'image de *The Walking Dead: The Game* (Telltale Games, 2012-présent). C'est cette sérialisation qu'a cherché à lancer *The Eternity Clock* sans y parvenir, cette « sérialité inter-ludique¹ » (au sens de Denson et Jahn-Sudmann), ce sens du jeu qui se déploie entre les différents épisodes, et qui aurait pu motiver une « *sérialisation collective* », au sens où les joueur.se.s auraient pu comparer leur progression, comme les joueur.se.s de *The Walking Dead: The Game*, comparent les choix effectués au fil du jeu². Un format qui aurait peut-être servi les intentions des ARGs entourant la série *Lost*.

Une autre direction est toutefois possible pour les jeux qui se comportent comme des extensions transmédias « *centrifuges* », « *what is* » comme le dirait Mittell. Une série comme *Defiance*, feuilletonnante mais sans promesse de dénouement explicite autre que la stabilité espérée entre les humains et les Votans, s'est dès le début présentée comme un texte transmédia, avec la sortie presque simultanée d'un MMO, c'est-à-dire un jeu à monde (fictionnel) ouvert, massivement multijoueur.se, et qui met plus l'accent sur l'exploration que sur la création d'une intrigue.

Diffusée sur la chaîne du câble Syfy, spécialisée dans les genres de l'imaginaire, et visant donc par défaut un marché de niche, *Defiance* se déploie en effet comme un projet transmédia pensé comme tel dès le début, c'est-à-dire à l'opposé du *transmedia storytelling* « boule de neige³ » qui se déploie après-coup. J'appelle *Defiance* une *série-monde* en ce qu'elle représente le prototype de séries qui visent d'abord à explorer un monde fictionnel complexe (souvent différent du monde réel), qui fait de ce monde l'un des « personnages », son *cadre narratif*, plutôt que de construire une intrigue macroscopique téléologique. Ces séries restent feuilletonnantes ; l'emploi du *transmedia storytelling* en est un autre ingrédient, qui peut être combiné avec des échanges d'une portée transfictionnelle entre plusieurs séries (notamment des *crossovers*, où deux séries se mêlent l'une à l'autre le temps d'un ou deux épisodes événement). Je pense notamment ici aux nombreuses séries centrées sur des super-héroïne.s, adaptées des comics des éditeurs Marvel et DC, qui partagent avec le média papier une même liberté d'échange entre plusieurs séries. Ainsi les séries de l'Univers Cinématique Marvel, *Agents of Shield* (ABC, 2013-présent), *Agent Carter* (2015-présent) et *Daredevil* (Netflix, 2015-présent), se situent-elles dans le même monde fictionnel, mais suivent différent.e.s protagonistes, parfois à différentes époques, et sont aussi

¹ Denson et Jahn-Sudmann distinguent trois niveaux de « sérialité digitale » : intra-ludique (les jeux sont découpés en niveaux, en mondes, ...), inter-ludique (séries de jeux, suites, *prequels*, ...), para-ludique (adaptation, transmédia...). Voir DENSON, Shane, JAHN-SUDMANN, Andreas, « Digital Seriality: On the Serial Aesthetics and Practices of Digital Games », 2013, p. 11.

² SULIMMA, Maria, « On the Digital Seriality of *The Walking Dead* », 2014, pp. 89 et suivantes.

³ RYAN, Marie-Laure, « Transmedial Storytelling and Transfictionality », 2013.

connectées aux films de la franchise. Les séries adaptées des comics de DC, *Arrow* (The CW, 2012-présent) et *The Flash* (The CW, 2014-présent), sont plus promptes au *crossover*.

De même que ces séries de super-héroïne.s, *Defiance* tient du *paidia*, du jeu libre et créatif, en ce qu'elle conçoit un monde fictionnel suffisamment original et intéressant, y place une multitude d'agents, pour ensuite se nourrir de cette situation narrative dans une perspective prospective, sans fin inscrite par défaut dans la structure de l'intrigue – une démarche qui rejoint l'approche « superlogique » de Stephen King, et qui caractérise, on le devinera, les séries depuis des décennies.

La particularité des séries-mondes est de se nourrir aujourd'hui du contexte technologique (utilisation du transmédia), de se comporter comme des « récits vastes » (« *vast narratives*¹ ») qui dépassent le cadre de l'objet série, et de s'approprier la complexité narrative pour déployer, non pas seulement l'histoire d'un groupe de protagonistes, mais *l'histoire d'un monde*, dans une démarche qui rejoint les cycles littéraires des genres de l'imaginaire : intrigue continue, vocation à l'expansion, perception continue de l'identité du monde².

Defiance préfère un *cadre narratif* à l'articulation d'une intrigue : les Votans, une espèce extraterrestre divisée en plusieurs sous-espèces, chacune ayant ses particularités, arrive sur Terre, pensant la trouver inhabitée. Après un terrible conflit, la Terre est ravagée par l'activation involontaire des mécanismes permettant de reconfigurer la géologie et la biologie terrienne pour les adapter aux Votans. Votans et humains se voient forcés de cohabiter dans un monde hybride que ni les uns, ni les autres, ne reconnaissent. La série raconte la vie des habitant.e.s de *Defiance*, une cité bâtie sur les ruines de Saint Louis, du sheriff Joshua Nolan à la maire Amanda Rosewater, en passant par les divers représentant.e.s des diverses sous-espèces votannes ; la série mélange science-fiction et *western* en reformulant le mythe de la Frontière.

Defiance a choisi, pour se déployer de façon transmédiatique, un MMORPG lancé simultanément. Ce type de jeu a la particularité de mettre en scène un monde persistant, dans lequel les joueur.se.s peuvent se retrouver, et qui n'est pas divisé en niveaux. L'espace est plutôt organisé de façon stratégique, et les joueur.se.s progressent en accomplissant des missions proposées au fur et à mesure de leur exploration du monde. Les « missions principales », dont les événements mis en scène font écho à ceux de la série, sont distinguées des « missions annexes » et autres défis. L'avantage du MMORPG est qu'il peut être mis à jour régulièrement, et offrir ainsi de nouvelles missions à mesure que la série-mère évolue. De façon notable, le wiki dédié à la franchise *Defiance* propose de lister les missions principales

¹ HARRIGAN, Pat (dir.), WARDRIP-FRUIIN, Noah (dir.), *Third person: authoring and exploring vast narratives*, 2009, pp. 2 et suivantes.

² BESSON, Anne, *D'Asimov à Tolkien*, 2004.

« dans l'ordre » (de leur mise à disposition au fil des mises à jour¹), une progression séquentielle, marquée par la causalité, que le jeu pousse à suivre. Si le monde est ouvert, et si la joueuse peut en explorer une grande partie dès ses premiers pas, certaines missions doivent être exécutées dans l'ordre pour débloquent les suivantes ; le niveau croissant des ennemis (la difficulté à les vaincre) permet aussi de baliser le parcours des joueur.se.s qui effectuent les missions principales, là où les missions annexes sont souvent exécutables dans n'importe quel ordre. Selon son style de jeu, chacun.e peut alors soit suivre un parcours défini (par les missions principales), soit vagabonder à l'envi.

Defiance trouve là une solution que *Lost* aurait certainement eut du mal à appliquer, à cause de la nature de son monde fictionnel. Un MMORPG prenant l'Île pour cadre aurait vite posé problème aux scénaristes, les poussant à définir à l'avance la géographie de l'Île, là où le sel de la série tient dans le fait qu'elle constitue un espace mystérieux qui se dévoile au fil des saisons, en éclairant l'énigme de la nature même de l'Île. Prenant pour cadre un monde autrement plus vaste, le MMORPG *Defiance* a beaucoup plus de marge de manœuvre lorsqu'il s'agit de saturer les zones lacunaires que la série n'a pas explorées. Il faut avouer que cette adéquation tient aussi de la structure de l'intrigue : série-monde centrée sur l'exploration d'un monde fictionnel extrêmement vaste et riche, *Defiance* trouve en la forme du MMORPG le parfait complément transmédiatique, là où les expériences de *Lost* avec un jeu d'aventure plus cadré lui permettent de contrôler la saturation du monde fictionnel restreint qu'est l'Île, à laquelle est liée la progression de l'intrigue macroscopique.

Il faut enfin noter que, si *Via Domus* s'est révélé pour une bonne part non-canonique, et si les *Adventure Games* ne sont pas parvenus à s'inscrire dans l'intrigue macroscopique de l'ère du Onzième Docteur, le MMORPG *Defiance* souffre plus largement d'une exécution discutable en termes de graphismes, de *gameplay* et d'intérêt, un mal qui touche plus largement les jeux vidéo sous licence, à cause de facteurs à la fois artistiques (difficulté à coordonner les extensions transmédiatiques) et économiques (l'achat de la licence représente une part importante du budget de ce type de jeu). N'est pas encore né, le jeu vidéo qui contribuerait efficacement à étendre l'intrigue macroscopique de sa série-mère tout en proposant une expérience vidéoludique passionnante.

¹ À l'adresse http://en.defiance-wiki.com/wiki/Main_Mission_list [accédée le 30 août 2015].

Au-delà des seuls ARGs et jeux vidéo, les œuvres du corpus sont, comme l'immense majorité des séries télévisées contemporaines, entourées aujourd'hui d'un vaste contenu paratextuel, qu'il soit conçu officiellement par les « primo-producteur.ice.s¹ », ou généré de façon officieuse par les fans. Clément Combes le rappelle, « en plus d'une consommation intensive, [les] sériephiles internautes aiment à prolonger le plaisir par de multiples échanges et discussions en s'appropriant les technologies de l'information et de la communication numériques² ». Combes rappelle ainsi que cette dimension relationnelle de la réception, relevée dans de nombreuses enquêtes de terrain³, tempère l'individualisation des pratiques télévisuelles⁴. Plus largement, Henry Jenkins insiste sur l'évolution de la place des fans au sein de la sphère culturelle, arguant qu'entre la publication de son *Textual Poachers* (1992) et celle de *Convergence Culture* (2006), les fans sont passé.e.s d'une position marginale à une autre, centrale⁵ :

Le concept d'un public actif, si controversé il y a vingt ans, est maintenant acquis à n'importe quel universitaire des *medias studies* ou de champs environnants. De nouvelles technologies permettent au spectateur *lambda* d'archiver, d'annoter, de s'approprier et de faire recirculer les contenus médiatiques. Les puissantes institutions et les pratiques qui y sont liées (légal, religieuses, scolaires, et politiques, parmi d'autres) sont redéfinies par la prise en compte de ce qui peut être gagné en encourageant – ou au moins en tolérant – les cultures participantes⁶.

Les multiples aspects de ces cultures participantes, notamment ceux qui concernent les activités d'appropriations et de réécriture de l'œuvre par les fans (via les *fanfictions*, plus largement le *fanart*) m'emmèneraient trop loin de la problématique de ce travail. Il y a toutefois deux aspects de la « culture de la convergence » qui m'apparaissent importants au regard des séries à promesse de dénouement.

¹ DUBOIS, François-Ronan, « Auteur, régie discursive et primo-producteurs », 2014.

² COMBES, Clément, « La consommation de séries à l'épreuve d'internet », 2011, p. 139.

³ Je renvoie à l'article de Combes (p. 140), mais aussi au chapitre 2 de ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Les Séries télévisées*, 2010, pour le détail des enquêtes de réception menée notamment par Morley (1986), Ang (1991), Pasquier (1999), Dayan (2002), ou encore Gray (2005).

⁴ COMBES, *op. cit.*, pages suivantes.

⁵ On pensera aussi à l'explosion de la « culture geek » telle qu'explorée par David Peyron dans *Culture Geek*, Paris, FYP, 2013.

⁶ JENKINS, Henry, *Fans, Bloggers and Gamers*, 2006, p. 1. Jenkins rappelle que la notion de « cultures participantes » se construit contre l'idée éculée d'un public « passif ».

Le premier tient dans le phénomène des *spoilers*. La réplique favorite de l'archéologue River Song, dans *Doctor Who*, trahit à la fois la crainte et le désir de certain.e.s fans de connaître le déroulement de l'intrigue à l'avance, de perdre l'effet de surprise au profit d'une anticipation des événements futurs, un effet manifesté dans *Doctor Who* mais aussi *Lost*, par les allusions proleptiques, les flashforwards et le voyage dans le temps. Non seulement il y a *spoiler* au regard de la diffusion initiale, mais avec l'individualisation et la grande variété des pratiques, il y a *spoiler* au regard de la « désynchronisation des temps sociaux de visionnage¹ », et de la tendance au « *binge-watching* » qui pousse certain.e.s spectateur.ice.s à attendre la fin d'une saison, voire d'une série, pour ensuite avancer dans le texte à leur rythme sans expérimenter les interstices de la diffusion initiale. Les spectateur.ice.s ne vivant pas dans le pays de diffusion initiale sont de plus soumis.e.s à un calendrier de diffusion en différé, alors que sur internet, la critique culturelle francophone (pour ne citer qu'elle) commente chaque épisode dès le lendemain de sa diffusion.

Le phénomène des *spoilers* ne touche pas que les séries feuilletonnantes, ni même seulement les œuvres de fiction – que l'on consulte, par exemple, l'édifiant premier chapitre de *Convergence Culture*, centré sur les fans « divulgâcheur.se.s² » de l'émission de télé-réalité *Survivor*³. Ces fans se distinguent ainsi du contexte de l'intelligence collective – centrée sur le partage de l'information – pour se rapprocher du « paradigme de l'expert » que Jenkins emprunte à Peter Walsh⁴ : ainsi, les fans sont expert.e.s de leur objet, mais certain.e.s sont « plus expert.e.s » que d'autres, fournissant des informations de première main sur les coulisses des tournages. Jonathan Gray et Jason Mittell, qui ont mené à quatre mains une enquête sur les fans de *Lost* et les *spoilers*, révèlent des résultats qui les ont surpris eux-mêmes, comme ils le détaillent dans leur article initial⁵, et comme le résume Gray dans *Show Sold Separately*⁶ :

Vu l'usage prononcé du suspense par *Lost*, on pourrait penser que ses spectateurs aiment être surpris, veulent être pris de court par un développement de l'intrigue, et citeront celle-ci comme source primordiale d'une originalité et d'un plaisir narratifs. Notre enquête, pourtant, suggère que les *spoilers* permettent à certains fans d'expérimenter le programme autrement, et que

¹ COMBES, *op. cit.*, p. 155.

² Je me permets ici d'invoquer le français québécois en ce que Jenkins ne parle pas du « *spoiler* » comme contenu, tel qu'on l'entend généralement, mais des « *spoilers* » comme « fans divulguant des *spoilers* », dans le premier chapitre de *Convergence Culture*.

³ JENKINS, Henry, *Convergence culture*, 2006 (2008), pp. 25 et suivantes.

⁴ *Ibid.*, p. 52.

⁵ GRAY, Jonathan, MITTELL, Jason, « Speculation on Spoilers », 2007.

⁶ GRAY, Jonathan, *Show Sold Separately*, 2010, pp. 147-153.

la pratique du *spoiler* souligne d'autres usages du texte qu'est *Lost*, et de l'appropriation des textes en général¹.

Si Gray et Mittell insistent sur les particularités de *Lost*, qui peuvent influencer sur leurs résultats, ils découvrent que les fans qui recherchent des *spoilers* le font, non pas simplement pour se familiariser avec le texte avant de le visionner, mais plus précisément pour mieux appréhender la façon dont il est conçu – rejoignant là le plaisir de « l'esthétique opérationnelle », réflexive, que Mittell voit comme composante de la complexité narrative. Le *spoiler* sert aussi aux fans qui veulent approcher *Lost* « comme un puzzle » plutôt que de façon linéaire, en allant chercher les informations au lieu de rester à la merci de la diffusion initiale ; le spoiler peut même les aider à se concentrer sur leur investissement émotionnel dans la fiction. Gray note que si ces approches ne sont pas « résistantes » (se plaçant contre une lecture perçue comme imposée par les primo-producteur.ice.s), elles ne sont pas non plus « normatives ». Ce sur quoi il n'insiste pas dans ce passage, et que je tiens à souligner, est que ces approches sont aussi le fait d'une partie spécifique du *fandom*, les fans divulgâcheur.se.s m'apparaissant comme un ensemble de fans qui rejoint au moins en partie les fans médecins légistes².

Ces considérations, je le répète à la suite de Gray, concernent une série à énigme, et les fans divulgâcheur.se.s d'autres séries peuvent ne pas adopter les mêmes approches. Dans le cadre du présent travail, ces résultats possèdent toutefois une grande valeur heuristique. Gray relève notamment que l'idée des *spoilers* « ruinant » le texte participe d'une conception normative et extrêmement limitée, en ce qu'elle circonscrit le plaisir du texte au déroulement – pire, à la seule valeur de surprise – de l'intrigue, alors que les spectateur.ice.s interrogé.e.s dans le cadre des *reception studies* tirent infiniment plus des textes³. Comme le résume l'un.e des enquêté.e.s de Gray et Mittell : « Le choc de la surprise sera peut-être ruiné, mais si une série n'a rien d'autre à offrir, alors elle n'est pas digne d'être regardée⁴. »

N'ayant pas moi-même mené d'enquête ou de relevé concernant spécifiquement la question des *spoilers*, et constatant à la suite de Gray et Mittell le peu d'analyses fondées sur le problème, à l'heure actuelle, au sein des *fan studies*, je tire toutefois de leur enquête une donnée fondamentale qui a le mérite d'être soulignée : les séries à intrigue macroscopique ne sont pas à envisager seulement comme des séquences narratives linéaires qu'il s'agit de

¹ Ibid., 149.

² Il peut aussi s'agir d'anti-fans, qui cherchent précisément à « ruiner » la surprise véhiculée par le texte, et/ou tirent leur plaisir de leur activité plutôt que du texte lui-même, ainsi que Jenkins décrit les fans divulgâcheur.se.s de *Survivor* dans *Convergence culture*, 2006 (2008), pp. 25 et suivantes.

³ GRAY, *op. cit.*, pp. 149.

⁴ Ibid., p. 150.

dévoiler une bonne fois pour toutes. Elles sont plus qu'une énigme qui demande à être résolue, ou une quête qui demande à être accomplie.

Wikis

Le second aspect des cultures participantes qui s'avère déterminant pour l'étude des séries à promesse de dénouement tient lui aussi à l'intelligence collective, collaborative. Si les wikis et leurs liens avec les séries télévisées narrativement complexes ont déjà été explorés dans le cadre des *media studies*, j'aimerais revenir sur ce qu'ils peuvent apporter à l'exploration d'une série à intrigue macroscopique téléologique.

Mittell voit les wikis comme vitaux pour les fans médecins légistes, la catégorie de fans à laquelle il s'intéresse le plus ; mais c'est plutôt de Paul Booth que je souhaiterais me rapprocher. Booth part d'un exemple extrême : le programme *Doctor Who* dans son ensemble (et non la période 2010-2013), une œuvre si vaste, dans le temps comme dans la quantité de contenus transmédiatiques, qu'elle lui apparaît comme un « texte indéfinissable¹ ». Posant la question délicate de la périodisation du programme en ères (mais en ères de quoi : acteurs, équipes de production, généricité ?), Booth emprunte à Abigail Derecho (qui elle-même s'inspire de Jacques Derrida) le principe post-structuraliste de littérature archontique, une littérature se comportant comme une archive ouverte². Un *processus* qui encourage les contributions plus ou moins canoniques, et autorise la série *Doctor Who* à manifester une telle flexibilité en matière de continuité : de même qu'une archive est remise à jour, et conserve la trace de ces augmentations et corrections, la série britannique inscrit dans sa matière même ses modifications au fur et à mesure (les personnages modifient leur propre histoire grâce au voyage dans le temps, notamment). La compréhension et l'interprétation de la séquence narrative sont rendues manifestes via l'archive encyclopédique qu'est le wiki, qui est lui-même capable de garder en mémoire les modifications de ses articles³. Je rejoins Booth dans l'idée que cette comparaison avec la littérature archontique permet de mieux cerner la nature « palimpsestique » de *Doctor Who*, ainsi que la définit Piers Britton⁴.

Il apparaît que les constatations de Booth valent, dans une large mesure, pour la grande majorité des séries narrativement complexes, qui sont des objets fluides⁵ puisque progressifs. Pour Mittell, le wiki est d'abord, dans le cadre des séries télévisées, un paratexte visant à

¹ BOOTH, Paul, « Periodising Doctor Who », 2014, p. 198.

² On pensera aussi à *L'Œuvre ouverte* telle que définie par Umberto Eco dans l'ouvrage éponyme paru en 1962 chez Points Seuil, bien que la littérature archontique en soit, il me semble, un cas particulier, ou plutôt une perspective plus restreinte sur les œuvres qui mettent en avant l'implication et la participation de l'interprète.

³ BOOTH, *op. cit.*, pp. 207-210.

⁴ BRITTON, Piers, *TARDISBound: Navigating the Universes of Doctor Who*, Londres, I.B. Tauris, 2011, p. 23.

⁵ MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 278.

orienter (« *orienting paratext* ») les spectateur.ice.s qui désirent *creuser* le texte, fans médecins légistes comme spectatrice en retard sur son visionnage¹. Un « paratexte d'orientation » peut récapituler (il résume les épisodes), analyser (via une carte, une vidéo, ...) ou « étendre » (« *expansion* ») en éclairant les liens intertextuels entre une œuvre et d'autres, voire entre l'œuvre et le monde réel². Je reste toutefois dubitatif face à la classification des wikis en paratextes, quand il me semble parfois qu'ils frôlent le métatexte, le commentaire du texte. S'ils ne visent pas explicitement à critiquer l'œuvre, les wikis sont un lieu de questionnement sur l'herméneutique d'une série ; Mittell lui-même cite l'exemple des utilisateur.ice.s de *Lostpedia* qui se questionnent sur la valeur canonique de certains éléments du contenu transmédiatique³.

Pour Genette, le paratexte est ce qui entoure le texte (littéraire, chez lui), qu'il s'agisse du péri-texte (présent dans le livre : notes de bas de page, couverture, ...) ou de son épitéxte (à distance du livre, le discours promotionnel notamment). Or il me semble que Mittell, qui a travaillé à plusieurs reprises avec Jonathan Gray, tient de ce dernier une vision très étendue des paratextes. Gray, dans son travail autrement admirable, tord un peu sans trop l'avouer la typologie de Genette, par exemple lorsqu'il affirme que le genre fictionnel, « s'il n'est pas un paratexte, peut fonctionner de façon paratextuelle pour cadrer un texte⁴ », alors que Genette a prévu une catégorie pour définir ces « appartenances taxinomiques » : l'architexte⁵. Certes, il ne s'agit que d'une légère extension de la définition de paratexte (d'autant que Gray se centre principalement sur des paratextes au sens genettien), mais il me semble qu'ainsi récupérée par Mittell, la notion empêche ce dernier de définir la dimension métatextuelle des wikis et d'autres « paratextes d'orientation » créés par les fans, et non par les instances autoriales/les primo-producteur.ice.s⁶.

Bien entendu, un wiki n'est pas, par définition, un lieu de critique (métatextuelle) :

¹ Mittell avoue lui-même avoir « rattrapé » plusieurs saisons de *Curb Your Enthusiasm*, en lisant des résumés (du paratexte récapitulatif) sur internet. *Ibid.*, p. 195.

² *Ibid.*, p. 266.

³ *Ibid.*, pp. 280 et suivantes.

⁴ GRAY, *op. cit.*, p. 6. Gray n'a pas tort, loin de là, mais l'absence de mention à l'architexte est marquante.

⁵ GENETTE, Gérard, *Palimpsestes*, 1982, p. 12.

⁶ Il y a là, je dois l'avouer, un problème qui échappe en partie à ma perspective de chercheur français (qui explique peut-être mon incompréhension), mais qui peut trouver une explication dans la façon dont les *media studies* américaines se sont approprié le concept d'intertextualité, qu'elles tiennent d'abord de Julia Kristeva, Genette n'ayant été traduit en anglais que dans les années 1990. La typologie établie par Genette dans le cadre de la transtextualité me semble donc reprise par Gray avec une certaine marge, non pas d'erreur, mais de manœuvre. Christy Dena s'est penchée avec attention sur les exports tardifs de la transtextualité genettienne : voir DENA, Christy, *Transmedia Practice*, 2009, à la section *InterCompositional Relations Theories*, pp. 110 et suivantes.

[...] la plupart des wikis de fans grandissent dans l'ombre de Wikipédia, et miment l'approche encyclopédique de ce dernier en cherchant à documenter le monde fictionnel et la production d'une œuvre, servant ainsi explicitement de paratexte d'orientation¹.

Dans le même temps, Mittell note pourtant que les modifications apportées, les suppressions de catégories entières, ne sont parfois pas l'objet d'un vote démocratique – d'un consensus – mais le fait d'un.e utilisateur.ice dont le choix passera pour « *statu quo* accepté passivement² ». Il cite notamment la transformation de la page « *Pairings* » (les couples, officiels ou imaginés par les fans) le 2 janvier 2009, qui évince tout le contenu non-canonique, c'est-à-dire toutes les relations non actualisées par le récit. C'est encore Mittell qui note que *Lostpedia* a permis l'existence d'articles analytiques, originaux, au-delà des résumés, fiches de personnages et définitions qui sont le lot de la plupart des wikis dédiés à une série ; le chercheur cite par exemple un article sur les modèles économiques des échanges menés sur l'Île, à la frontière entre documentation et commentaire³.

Ce qui m'intéresse ici est le fait que les wikis, ces « paratextes d'orientation », proposent déjà un cadre herméneutique orienté, au sens où, de même que le langage structure et filtre la pensée, le wiki le plus complet sur une série est aussi celui qui pourra influencer sur la lecture de l'œuvre. Ce qu'il faut aussi noter – et ce qui est peut-être le plus fascinant en ce qui concerne les wikis dédiés à des séries – est que les sections « théories » et les historiques de modifications des pages montrent comment ces paratextes d'orientation se sont eux-mêmes orientés au fil du temps, et dévoilent les pistes interprétatives envisagées par une communauté de fans. Alors même que la série est terminée, poussant à une lecture régressive, les wikis sont l'un des outils permettant de se replacer dans une lecture progressive plurielle⁴.

Par exemple, dans le cas de *How I Met Your Mother*, la page du wiki de la série dédié au mystérieux personnage éponyme⁵ décrit à la fois des éléments factuels (la véritable identité de la Mère telle que révélée à la fin de la série) et des possibles narratifs jamais actualisés, mais suggérés par le texte, sous la forme des théories des fans concernant la Mère. Notamment, la page évoque la mention du prénom de Tracy Mosby à la fin de *Belly Full of Turkey* (S01E09). Ted y rencontre une strip-teaseuse qui dit s'appeler Tracy ; le récit bondit alors en 2030, où Futur Ted dit à ses enfants :

¹ MITTELL, *op. cit.*, p. 276.

² *Ibid.*, p. 279.

³ *Ibid.*, p. 285.

⁴ Henry Jenkins notait déjà la capacité « [d']observer une communauté interprétative construisant, évaluant et débattant des interprétations ». Jonathan Gray rebondit sur cette idée en proposant de tracer l'évolution de l'image des « auteur.e.s » de la télévision au fil du temps. Voir GRAY, *op. cit.*, p. 137 ; JENKINS, Henry, *Fans, Bloggers and Gamers*, 2006, p. 118.

⁵ http://how-i-met-your-mother.wikia.com/wiki/The_Mother [accédée le 30 août 2015].

FUTUR TED – And that, kids, is the true story of how I met your mother.

LES ENFANTS – What??

FUTUR TED – I'm kidding^{lxxvi}.

La surprise des enfants, couplée à leur soulagement lorsque leur père avoue plaisanter, laisse à penser que leur mère s'appelle effectivement Tracy – sinon la blague n'aurait pas fonctionné. Que le prénom de la Mère ait été prévu ou non dès la saison 1, la série insiste sur sa cohérence en nommant la Mère Tracy McConnell (S09E24). La page « *The Mother* » du wiki garde la trace de cet indice à potentiel proleptique. Elle liste de même les potentielles candidates qui se sont succédées dans la vie de Ted et ont passé suffisamment de temps à l'écran : il y est précisé par exemple que Zoey Pierson (saison 6) ne pouvait être la Mère puisque Ted la rencontre devant le vieil hôtel Arcadian dans *Architect of Destruction* (S06E05), alors que quelques épisodes plus tôt, Futur Ted précise qu'il a rencontré la Mère au mariage montré dans les flashforwards de *Big Days* (S06E01). Une hypothèse de fan est aussi mentionnée, concernant une femme avec laquelle Ted n'a entretenu qu'une brève relation romantique : la demi-sœur de son ami Barney. Puisque Futur Ted se réfère à Barney comme étant « l'oncle » de ses enfants (un terme en réalité symbolique), la demi-sœur de celui-ci, Carly Whittaker, aurait pu être la Mère, une hypothèse avec laquelle joue d'ailleurs *Ring Up* (S08E14) de façon réflexive : apprenant qu'elle sort (brièvement) avec Ted, Barney, un séducteur invétéré pétri de doubles standards, leur suggère vivement de se marier – ce que Ted et Carly ne feront pas. Il est possible que cette mise en avant de contenu spéculatif soit due au fait qu'il s'agisse d'une exception sur le wiki *How I Met Your Mother* : l'identité de la Mère est la seule énigme de la série, générant un suspense doublé d'une curiosité qui la distingue des autres *sitcoms*.

Sur le wiki *Lostpedia*, dédié à *Lost*, chaque élément est entouré d'un halo de théories, reléguées sur des pages dédiées pour éviter la confusion ; la page qui décrit l'élément (épisode, personnage, ...) de façon factuelle et objective, pointe vers sa version théorique via un lien hypertexte. Les pages « théories » des épisodes de la série ont toutefois, pour la plupart, été vidées de leur contenu, lequel est soit effacé, soit rassemblé ailleurs en petite quantité, sur une page personnage par exemple. Celle de *Stranger in a Strange Land*, « l'épisode du tatouage de Jack », affiche ainsi :

Toutes les théories de cette page ont soit été transférées sur la page personnage/lieu appropriée, soit effacées puisque confirmées comme vraies ou fausses par les événements de la saison 5¹.

¹ http://lostpedia.wikia.com/wiki/Stranger_in_a_Strange_Land/Theories [accédée le 30 août 2015].

Certaines conservent des théories qui n'ont jamais pu être prouvées ni infirmées, souvent des éléments mineurs, voire abscons. La page « théories » de *Through the Looking Glass* (S03E22&23) contient une unique théorie sur la possibilité que Mikhail ait tué Charlie pour le compte du Monstre, et non de Benjamin Linus, suivie d'un message similaire à celui cité juste au-dessus. De même, *Fringepedia* a conservé les liens vers ses pages « théories », mais elles sont à présent vides.

Sur le wiki dédié à *Doctor Who*, *TARDIS Data Core*, dans le cas d'un article centré sur un épisode, la section « théories » n'est pas visible, et c'est dans les options de la page (communes à la grande majorité des wikis) qu'il faut aller chercher les spéculations des utilisateur.ice.s communiquant pour rédiger l'article, plus précisément via la fonction « *Talk* ». Le wiki possède toutefois une section « théories » générale.

Un wiki comme le *Battlestar Wiki* conserve uniquement deux sections à la fin des articles résumant les épisodes : « questions résolues » et « questions non-résolues ». Cependant, les « questions résolues » peuvent l'avoir été *après* l'épisode en question : il s'agit donc de sections mobilisant la lecture en compréhension, en pleine connaissance, sinon de l'intégralité du récit, au moins des séquences qui permettent la compréhension de ces actions complexes. À la suite de questions problématisées par un épisode, un lien mène vers un article qui contient la réponse. Les questions non-résolues y sont principalement des questions laissées en suspens par la série après sa conclusion ; là encore, elles sont souvent absconses, d'une importance mineure pour l'intrigue macroscopique, quoiqu'elles soulignent parfois les facilités du scénario. Ainsi, la page de *Crossroads, Part 2* (S03E20)¹, s'interroge sur la mystérieuse panne de courant et l'activation des *Final Five* à l'arrivée de la Flotte près de la Nébuleuse Ionienne : il faut croire que « Dieu » est responsable, comme dans le *series finale*, puisqu'aucun élément connu du monde fictionnel ne permet d'expliquer ce qui reste – littéralement – l'un des plus grands *deux ex machina* de la série.

Il est intéressant de constater que le wiki *The Babylon Project*, créé en décembre 2004², six ans après la fin de la série, ne possède pas de section « théories », ni de contenu spéculatif dans les articles dédiés aux épisodes. Créé a posteriori, le wiki ne rend manifeste que la lecture en compréhension : c'est aussi le cas, par exemple, du wiki dédié à *The X-Files*, créé trois ans après l'annulation de la série.

Chacun à sa façon, les wikis dont la création est contemporaine de la diffusion initiale conservent la trace de la lecture en progression faite par les fans au fil de la diffusion initiale : cependant, certains relèguent ce contenu spéculatif, brut, dans des pages dédiées, quand

¹ [http://en.battlestarwiki.org/wiki/Crossroads, Part II](http://en.battlestarwiki.org/wiki/Crossroads,_Part_II) [accédée le 30 août 2015].

² Les wikis précisent généralement leur date de création sur la page d'accueil.

d'autres l'épurent et le placent en annexes. Les wikis ne sont pas les seuls endroits où l'on peut, a posteriori, observer la lecture en progression des fans qui les alimentent ; les forums, ou les pages dédiées sur un réseau social comme Facebook, sont aussi des espaces persistants. Mais le wiki reste un point focal en ce que, s'il peut exister de nombreux forums, il n'existe souvent qu'un wiki pour chaque série, dans une langue donnée¹, puisque l'architecture des wikis autorise notamment la création de sous-domaines en plusieurs langues pour la même adresse². Une fois qu'il est créé, les fans souhaitant générer du contenu encyclopédique s'y concentrent : il est peu courant de trouver plus de deux wikis pour une série, et l'un domine souvent l'autre, apparaissant en tête des résultats de recherche et comportant un plus grand nombre d'articles.

Ainsi, les wikis restent, parfois longtemps après la fin d'une série, des espaces qui conservent la trace d'une lecture en progression, permettent de rappeler que le texte a un jour été appréhendé avec ses interstices, ses « *gaps* » dont Mittell, comme d'autres avant lui, rappelle l'importance, et surtout avec l'incertitude, l'anticipation, la frustration, qui caractérisent plus qu'aucune autre les formes longues et progressives. Dans le même temps, au contraire des forums qui gardent en l'état les spéculations des fans, les wikis sont fluides, et une fois l'œuvre terminée, peuvent, en surface, offrir derrière le paratexte un métatexte fantôme, en se voulant le reflet d'une certaine façon de catégoriser et d'appréhender le monde fictionnel.

III.1.1.4. Paratextes conclusifs et explicatifs

Pour conclure cette exploration des contenus satellites, transmédiatiques, transfictionnels ou simplement paratextuels, il convient de s'intéresser à une catégorie de textes à la frontière du paratexte, qui ont pour charge de compléter et/ou expliquer l'œuvre-mère après que celle-ci a atteint son dénouement. Je ne pense pas ici au contenu transmédiatique de *Babylon 5*, dont la série se présentait explicitement comme incomplète, laissant par exemple la Guerre des Télépathes aux œuvres dérivées (romans, téléfilms, série

¹ En langue anglaise, on trouve deux wikis pour *Battlestar Galactica* : le plus populaire, *Battlestar Wiki*, affiche 4524 articles (c'est celui que je cite) ; loin derrière, en termes de contenu comme de référencement Google, *Battlestar Galactica Wiki* ne possède que 300 articles. La situation est plus ambiguë pour *Fringe*, puisque *Fringe Wikia* (1833 articles) partage la première page des résultats Google avec *FringePedia* (769 articles) : les deux sont des sources fiables, puisque si *Fringe Wikia* est la plus riche des deux, c'est sur *FringePedia* que l'on trouve par exemple les transcriptions les plus complètes.

² Si l'on se rend sur <http://battlestarwiki.org> (domaine) [accédée le 30 août 2015], on peut ainsi choisir entre sept langues différentes, bien que, c'est souvent le cas, la version anglophone soit de loin la plus complète, les autres versions s'appuyant généralement sur sa traduction. C'est d'ailleurs la version anglophone que je cite dans le présent travail, localisée à l'adresse du sous-domaine http://en.battlestarwiki.org/wiki/Main_Page [accédée le 30 août 2015].

dérivée...). Je songe plutôt, par exemple, aux minisodes *Night of the Doctor*¹, lesquels complètent l'histoire de River Song, et sont disponibles dans les coffrets DVD/Blu-Ray de la saison 6 de *Doctor Who*.

Lost a procédé d'une façon similaire pour boucler certaines questions mineures – pour ne pas dire, certaines interrogations d'ordre purement encyclopédique – en proposant dans le coffret DVD/Blu-Ray de l'ultime saison un court épilogue intitulé *The New Man in Charge*. Dans celui-ci, Benjamin Linus vient fermer un entrepôt logistique de la DHARMA, un de ceux qui continuait à envoyer de la nourriture estampillée « DHARMA » sur l'Île sans que jamais ce détail abscons n'ait été expliqué. Linus est aux ordres de Hurley, devenu le nouveau gardien de l'Île ; ces derniers viennent aussi récupérer Walt, qui a quitté l'Île encore enfant, et se retrouve dans le même hôpital psychiatrique où avait un jour séjourné Hurley. Walt reste certainement l'un des grands mystères de la série – et celui-ci n'est pas purement informationnel, abstrait : il s'agit d'une question qui touche d'abord à la biographie du personnage, notée ((*Le don de Walt ?*)) sur le diagramme [Annexe 2 – LOST-S01], puis confondue avec [*Walt enlevé*], qui se conclut à la fin de la saison 2 lorsque Michael retrouve son fils, sans résoudre le mystère de ses pouvoirs. J'ai mentionné en I.3.6 sa capacité à manifester/attirer à lui l'objet de ses pensées (un oiseau, un ours polaire...). Encore faut-il ajouter son pressentiment dans *Born to Run* (S01E22) : Jack et Sayid viennent d'apprendre pour la trappe de la Station Cygne, et le premier compte l'ouvrir, suivant en cela l'avis de Locke, que le jeune Walt tente de dissuader². Suite à son enlèvement par les Autres, ses apparitions face à Shannon et Sayid en début de saison 2 continuent d'alimenter le mystère ; Benjamin Linus précise que Jacob s'intéresse aux capacités de Walt, dans un des mobisodes diffusés entre les saisons 3 et 4 (*Room 23*, 11 décembre 2007). Les mobisodes, au nombre de treize, diffusés sur les téléphones de l'opérateur Verizon (puis sur le site d'ABC), s'intitulaient déjà *Missing Pieces*³, les « pièces manquantes », et visaient principalement à remplir des incomplétudes des trois premières saisons, qu'elles aient été manifestes ou non. Ainsi, savoir ce que les Autres voulaient de Walt résolvait déjà une ambiguïté ; d'autres mobisodes n'ont pour but que de ramener des personnages secondaires comme le docteur Artz.

The New Man in Charge a exactement la même tâche : compléter le récit, avec ceci de différent qu'il intervient après le dénouement de l'intrigue macroscopique. Michael quitte l'Île à la fin de la saison 2 avec son fils Walt, pour la simple et bonne raison que le jeune

¹ Voir section II.3.2.3.

² À noter que Locke veut ouvrir la trappe pour avoir des réponses ; Jack ne s'y intéresse que parce qu'elle pourrait cacher les rescapé.e.s lors de l'arrivée des Autres. Locke partage les intérêts des fans médecins légistes exigeant des réponses ; Jack, les intérêts des rescapé.e.s.

³ Novembre 2007-février 2008.

acteur Malcolm David Kelley, en pleine croissance, grandit trop vite pour l'unité de temps très réduite du récit (les deux premières saisons couvrent 67 jours). S'il réapparaît au détour d'un épisode en saison 5, Walt n'est plus un personnage d'importance : Locke se refuse à le ramener sur l'Île. Le jeune homme reste ainsi un possible non actualisé, un « topic » au sens de Michel Charles, un élément du récit dont l'on sent bien qu'il a été écarté à la hâte pour des raisons qui tiennent d'abord aux conditions de production. Ce que la mythologie laisse entendre de l'importance de Walt ne cadre pas, intradiégétiquement, avec la mise sur la touche du personnage. *The New Man in Charge* actualise, ou plutôt, réactualise le champ des possibles de Walt lorsque Ben et Hurley lui proposent de les suivre.

L'autre partie de l'épilogue de douze minutes est plus ouvertement réflexive : les deux employés de l'entrepôt logistique DHARMA sont en effet curieux de savoir où ils ont bien pu envoyer toute cette nourriture.

HECTOR – Wait. You can't just walk out of here. We deserve answers!

BEN – All right. Before I go, I'll let you each ask a question. But just one. So, make it count.

GLEN – Where have we been sending these palettes? Where are they dropped?

BEN – An Island.

GLEN – How's that possible? The coordinates are different every time.

BEN – The Island moves.

GLEN – How does the Island--

BEN – Uh-uh! One question. Your turn.

HECTOR – We're on Guam. So this Island is somewhere in the tropics, right? So explain this. Polar bear biscuits. How is there a polar bear on a tropical Island?

BEN – Polar bears, actually. Plural^{lxxvii}.

Ben leur montre alors la vidéo d'orientation de la Station Hyde, permettant aux spectateur.ice.s de voir le docteur Pierre Chang une dernière fois, expliquant la présence des ours polaires et accessoirement l'utilité d'autres parties de la station explorée en saison 3. Il y a dans le comportement des employés, je ne serai pas le premier à le relever, quelque chose des fans médecins légistes plus intéressés par des questions parfois absconses que par des développements biographiques. Ils viennent de recevoir une prime de licenciement plus que confortable mais veulent savoir pour la nourriture des ours polaires. Comme l'explique Jason Mittell :

[...] bien que la réponse conserve une certaine ambiguïté, il devient clair que ce contenu additionnel est canon mais facultatif, relégué au rang de paratexte pour apaiser les fans médecins

légistes *hardcore* qui ne voulaient pas suivre le conseil du *series finale*, celui de laisser tomber, d'accepter¹.

En d'autres termes, c'est justement parce que le *series finale* de *Lost* avait déjà cette charge réflexive, conclusive, invitant ses spectateur.ice.s à « laisser partir » la série, que l'épilogue apparaît accessoire. Comme l'est, en un certain sens, la *coda* de la *Tour Sombre*, juste après que Stephen King nous a lui-même demandé si nous souhaitions *vraiment* aller jusqu'au bout.

En ce qui concerne *Battlestar Galactica*, le téléfilm *The Plan*, diffusé début 2010, procède surtout par *complétude rétroactive* pour expliquer quelques lacunes de la série. Pour ce faire, il s'intercale à la fin de la saison 2, à un moment dont on sait qu'il est arrivé mais qui n'a pas été montré : l'exécution de deux Cylons Numéro Un, les Cavil. L'un d'eux s'était retrouvé à bord de la Flotte ; l'autre, sur Caprica, où il avait infiltré le réseau de résistants de Sam Anders. C'est alors qu'ils vivent leurs derniers instants que les deux Cylons débattent sur les actions de leur peuple envers les humains.

L'objectif de *The Plan* est triple. Premièrement, le téléfilm explore certaines incomplétudes du texte dans ses deux premières saisons : la disparition mystérieuse de Shelly Godfrey, une Cylon ayant tenté d'accuser Baltar de trahison dans le S01E07 ; les absences de Boomer, qui s'ignore Cylon, et qu'on ne voit jamais piéger par exemple les réserves d'eau dans le S01E02 ; ou encore la formation de la résistance sur Caprica, telle qu'elle est présentée au début de la saison 2. Ces incomplétudes sont mineures, n'appellent pas forcément d'explication, mais le téléfilm cherche surtout à faire sens de l'origine de plusieurs personnages pour mieux cerner leurs contours. Par exemple, *The Plan* montre Boomer lorsque son identité cylon est activée par Cavil, pour boucler la boucle avec la Boomer repentie du *series finale* ; il dévoile aussi comment Tory et Sam ont vécu l'incident déclencheur du récit (la destruction des Colonies), puisque ces deux *Final Five* n'étaient soit pas dans la Flotte (Sam était sur Caprica) soit ne sont apparus que tardivement dans la série (Tory devient l'assistante de la présidente Roslin dans le S02E17).

Deuxièmement, *The Plan* répond à une autre incomplétude, des interrogations qui sont certes d'ordre encyclopédique mais pèsent sur la cohérence de l'intrigue macroscopique : les manigances de Cavil pour cacher aux autres Cylons l'identité des *Cinq Derniers*. L'obsession du Numéro Un ne devient apparente que dans la saison 3 de la série, durant laquelle apparaît la notion même de *Final Five*. Par complétude rétroactive, *The Plan* montre ce que la série n'avait alors que suggéré : que Cavil les surveillait depuis très longtemps, après leur avoir

¹ MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 310.

effacé la mémoire et les avoir implanté dans les Colonies. C'est Cavil qui sauve Ellen ; Cavil encore qui surveille Sam. La série atténue, par complétude rétroactive, la soudaineté avec laquelle le concept des Cinq Derniers avait été articulé au milieu de l'intrigue macroscopique, pour expliquer la progression de la question **[[Identifier les 12 Modèles]]**¹.

Troisièmement, *The Plan* cherche à unifier le récit en jouant sur l'idée que les personnages étaient bel et bien destinés à trouver la Terre. Leoben est vu échapper aux militaires à bord de la Flotte, longtemps avant sa capture dans *Flesh and Bone* (S01E08) : il pirate les réseaux de communication du Galactica pour écouter Starbuck ; il peint l'Œil de Jupiter, *signifiant mythologique* de la destinée de la pilote ; il essaie même de convaincre Cavil de la véracité de ses prophéties. Enfin, reprenant les images du S01E08, *The Plan* nous montre de nouveau Leoben capturé, torturé, mais y ajoute une vision durant laquelle il entrevoit la destinée de Starbuck, vision qui accumule des images des trois premières saisons, jusqu'à la mort de Starbuck dans *Maelstrom* (S03E17).

Dans le même temps, alors que le montage d'ouverture qui précède le *teaser* et le générique de début de chaque épisode ne cesse de clamer que les Cylons « ont un plan » jusqu'à l'épisode *The Son Also Rises* (S03E18), *The Plan* démontre avec ironie... que les Cylons n'avaient pas de plan au-delà de la destruction des Colonies. Cavil ne cesse d'ailleurs de s'en plaindre, arguant qu'aucun.e survivant.e n'aurait jamais dû quitter les Colonies. Aucune de ses tentatives pour détruire la Flotte n'est couronnée de succès, parce qu'il se trouve entouré des rares Cylons qu'il a pu trouver à bord : un Cylon amoureux de sa femme humaine, incapable d'accomplir sa mission ; un autre convaincu qu'il ne sera pas reconnu parce que son double, arrêté par les Colons, portait une veste d'une *couleur* différente ; Leoben, obsédé par la destinée de Starbuck ; deux Numéro Six ; enfin Boomer, qui peine à « être cylon », et se fait réprimander par Cavil parce qu'elle a tiré sur Adama dans le ventre plutôt que dans la tête (S01E13)². Là encore, tout comme pour les manipulateur.ice.s, l'acteur Dean Stockwell, amateur de monologues oscillant entre l'acariâtre et le dépressif, est le mieux placé pour rendre palpable la décrépitude du « Plan » des Cylons.

Ces additions conclusives et/ou explicatives, ces *après-textes*, ont cela de particulier qu'au lieu de dénouer l'intrigue macroscopique (comme l'a fait le film *Serenity* pour la série *Firefly* par exemple), ils complètent rétroactivement les lacunes logiques et causales de celle-ci, opèrent en quelque sorte les dernières finitions pour rendre plus cohérents le développement de l'intrigue et l'encyclopédie fictionnelle. Ils agissent aussi dans la droite

¹ Voir section II.1.1.3.

² Une « erreur » de visée à l'origine bien pratique, en ce qu'elle fournissait un *cliffhanger* terrible, laissant Adama, et le récit avec lui, dans l'incertitude de sa survie.

ligne du concept mittellien de « *drillable texts* » en ce qu'ils creusent, toujours plus loin, l'œuvre-mère.

III.1.2. Voir le *Pattern* : narration holographique et thème du jeu

Au début du chapitre I.2, j'ai mentionné comment, dans *There's More Than One of Everything* (S01E20), Olivia Dunham répertorie toutes les enquêtes de la Division Fringe sur une carte de la côte est des États-Unis, découvrant un *motif* (des lignes convergentes) qui renvoie au mot anglais *Pattern*, la désignation officielle des événements aux frontières de la science sur lesquels Broyles lui propose d'enquêter dans l'épisode pilote :

BROYLES – They're calling these events "The Pattern." As if someone out there is experimenting, only the whole world is their lab. You've seen it now. You know.

OLIVIA – I don't want to know. I have a job.

[...]

BROYLES – Look around. You see all these people going about their lives? No idea what's happening around them and what they're in the middle of^{lxxviii?}

Dans cette scène-clé du pilote, trois éléments fondamentaux sont présentés. Deux sont le terreau du cadre narratif en apparence épisodique de la série : il y a de nombreux événements ; il faut quelqu'un pour centraliser les recherches (la principale protagoniste, sur laquelle le récit se focalise). Le troisième élément m'apparaît comme partie intégrante de la matrice sérielle : l'idée que les gens autour d'Olivia n'ont aucune idée « de ce au milieu de quoi ils se trouvent » ; elle, en revanche, va rapidement relier les points, comme dans le S01E20 ; elle va faire sens de sa biographie en découvrant les expériences menées sur elle et ce à quoi elles la destinent ; elle va enfin trouver l'âme sœur. Au terme de l'ultime épisode de *Fringe*, tout fait sens pour Olivia Dunham, et les spectateur.ice.s qui l'ont suivie au fil des 100 épisodes de la série. Ou plutôt, c'est Olivia qui « fait (son propre) sens », et les spectateur.ice.s avec elle.

David Bordwell rappelle ainsi que le sens, la signification, le « *meaning* », « n'est pas trouvé mais construit ». À sa suite, je garderai en vue dans le reste de ces pages la distinction entre « compréhension » et « interprétation » ; c'est-à-dire entre d'un côté le sens « référentiel, explicite », allant de la compréhension de ce qui se passe dans l'histoire à l'articulation d'une morale, si elle est clairement mentionnée par le texte ; de l'autre, le sens

« implicite, latent [Bordwell dit « *symptomatic* ¹ »] », abstrait, mythique, idéologique, psychologique, etc. En un mot, un sens caché, et parfois involontaire de la part de l'auteur.e, puisque (re-)construit par les destinataires du récit, suivant des modèles qui ont tendance à être normés, voire institutionnalisés².

Dans le même temps, on devinera peut-être au vu des pages précédentes que j'ai moi-même articulé une réflexion qui a tendance à brouiller la frontière entre la compréhension et l'interprétation, d'autant plus que j'emprunte « interprète » à Baroni, pour désigner les destinataires du récit qui à la fois « le comprennent » (reconstruisent la séquence narrative, le monde fictionnel, et émettent des inférences, à partir des informations fournies progressivement par le texte) et « l'interprètent » (y cherchent des sens qui ne sont pas manifestes). De plus, le couple « lecture en progression » et « lecture en compréhension » proposé par Bertrand Gervais³ ne traduit pas la même opposition, puisque la lecture en compréhension est d'abord une lecture informée, qui cherche à mieux saisir tout ou partie de la séquence narrative.

C'est ainsi que Gervais parle de « compréhension », dans une perspective narratologique au sens large, là où Bordwell emploie le terme dans un cadre cognitiviste. Il est possible de faire le pont entre les deux : de la lecture la plus directe, en progression, à la lecture en compréhension qui néglige la tension narrative pour saisir la structure, jusqu'à devenir *lecture en interprétation*, régime où l'herméneutique de la lecture en compréhension est poussé dans ses retranchements, où le sens recherché va au-delà du manifeste. La lecture au cours de laquelle des pigeons peuvent devenir un message divin.

De même que le révérend Matt Jamison apercevant les pigeons sur la roulette du casino, nous cherchons tou.te.s un tant soit peu de sens à l'univers qui nous entoure, y compris dans la fiction. Peut-être regarde-t-on *Lost* pour converser inconsciemment avec la « culture du traumatisme », et/ou une culture (américaine) traumatisée (Mousoutzanis⁴, Kavaldo⁵) ; pour faire sens des évolutions technologiques radicales de notre époque (Howe⁶) ; pour apprivoiser l'über-simultanéité d'un présent devenu perpétuel (Booth⁷) ; ou peut-être simplement en espérant que Desmond retrouvera enfin Penelope.

¹ BORDWELL, David, *Making Meaning*, 1989, p. 9 notamment.

² *Ibid.*, notamment le chapitre 3 et son passage sur la « tradition explicative », pp. 43 et suivantes.

³ GERVAIS, Bertrand, « Lecture : tensions et régies », 1992, cité dans BARONI, Raphaël, *La Tension narrative*, 2007, pp. 235 et suivantes. Voir aussi section I.3.4.2.

⁴ MOUSOUTZANIS, Aris, « Determinism, Traumatic Temporality, and Global Interconnectedness », 2011.

⁵ KAVALDO, Jesse, « We Have to Go Back: *Lost* After 9/11 », 2011.

⁶ HOWE, Ryan, « New Space, New Time, and Newly Told Tales : *Lost* and *The Tempest* », 2011

⁷ BOOTH, Paul, « Memories, temporalities, fictions », 2011.

L'idée que les fictions offrent du sens n'est pas nouvelle, pas plus que celle, toutefois importante aujourd'hui, que les fictions possèdent, à divers degrés, une certaine interactivité¹. J'ai déjà mentionné l'idée, notamment soutenue par Brian Boyd, que les récits sont aux humains ce que le jeu est aux jeunes animaux qui apprennent ainsi à survivre². C'est ici l'idée plus spécifique d'un mélange entre fiction et jeu, d'une « narration ludique³ », dans le contexte de la culture de la convergence énoncée par Henry Jenkins, avec laquelle je souhaite jouer. Les séries promettant un dénouement sont conscientes du pacte qu'elles passent avec leurs spectateur.ice.s ; la réticence de l'intrigue macroscopique se double alors d'un jeu d'anticipations (non-linéarité), d'interconnexions (narration holographique), de manipulations (les *tricksters*, devant et derrière la caméra), enfin de clins d'œil réflexifs.

Le dénouement est par essence anticipé, tout autant qu'il est repoussé : ce que les séries promettant un dénouement cherchent souvent à faire, c'est à subvertir cette promesse pour conserver une longueur d'avance sur les interprètes du récit. C'est ce jeu du chat et de la souris que je vais à présent explorer, principalement au sein des séries-mères, quand bien même le contenu transmédiatique, exploré plus haut, a aussi son rôle à jouer. Je me concentrerai sur l'inclusion de diagrammes narratifs cryptiques au sein même du texte, puis à la mise en abyme de l'aspect ludique de la narration. J'aborderai ensuite, en me focalisant sur la réception, les processus de compréhension et d'interprétation des séries à intrigue macroscopique téléologique, en me concentrant plus précisément sur *Lost*. La question qui guidera mon raisonnement est la suivante : comment se construisent la compréhension et l'interprétation d'une intrigue macroscopique qui se veut téléologique, mais s'avère aussi progressive et prospective ?

III.1.2.1. Le tableau récapitulatif

Si une thèse peut elle aussi être comparée à un jeu de piste, il y a alors un indice récurrent qui m'a échappé jusqu'au moment même de la rédaction du présent travail : l'omniprésence du *tableau récapitulatif**. Je l'ai dit en partie II, le tableau récapitulatif, c'est d'abord le *crime board* utilisé par la police. Il occupe une place importante dans les séries procédurales, mis en avant dans les scènes se déroulant au commissariat – *Castle*, *Cold Case* (2003-2010) ; dans les bureaux du FBI – *Without a Trace* (*FBI : Portés disparus*, CBS, 2002-2009) ; voire dans la bibliothèque abandonnée investie par des vigilantes aux ordres d'une superintelligence artificielle – *Person of Interest*. Il s'agit avant tout de visualiser la

¹ MARTI, Marc, BARONI, Raphaël, « De l'interactivité du récit au récit interactif », 2014.

² BOYD, Brian, *On the origin of stories*, 2009.

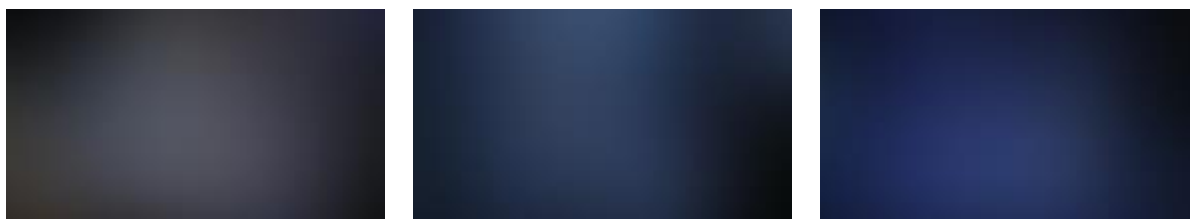
³ MITTELL, Jason, « Playing for Plot in the *Lost* and *Portal* Franchises », 2012, p. 5.

progression de l'enquête, en même temps que les personnages verbalisent le déroulement de l'intrigue microscopique ; les *crime boards* restent un moyen pratique de ne pas perdre le fil d'enquêtes parfois complexes. Le procédé est lié à la *monstration* dans le récit audiovisuel¹ : pourquoi *dire* quand on peut *montrer* ? Par exemple, dans *Sherlock* (BBC One, 2010-présent), le texte affiché sur les smartphones apparaît suspendu dans l'espace diégétique, quand le procédé ne vise pas à manifester les inférences du personnage éponyme.

Ces procédés variés, dans leur mise en scène et leurs effets, sont catégorisés par le site *TVtropes* sous l'appellation « *Big Board* » :

Un affichage (tableau blanc, noir, listes, cartes, hologramme, qu'importe) peut servir à montrer que les personnages gèrent des informations, et à donner ces informations au public².

Dans les séries à promesse de dénouement, le « *Big Board* » peut avoir une simple fonction de rappel : dans *Stargate Universe*, le couloir couvert d'équations écrites à la craie par Rush, qui tente de résoudre les mystères du vaisseau Destiny, est là pour signifier que s'il stagne, ce n'est pas qu'il pêche par paresse, mais que la tâche est démesurée, jusqu'à ce que Chloé l'assiste dans *Pathogen* (S02E04) :



Human (S01E14) est notable pour sa représentation des tableaux à l'intérieur de l'esprit de Rush, qui se connecte télépathiquement au vaisseau. Mais ceux-ci (dans sa salle de cours, chez lui), sont couverts d'équations indéchiffrables, qui ne sont pas là pour livrer des indices, mais seulement matérialiser la difficulté de la tâche, de même que le sont les représentations visuelles des calculs du mathématicien Charlie Eppes dans *Numb3rs* (NBC, 2005-2010).

¹ Pierre Beylot rappelle que la monstration, dans l'audiovisuel, ne recouvre pas seulement le domaine « profilmique » au sens de Souriau (ce qui s'est trouvé devant la caméra) mais tous les effets associés au dispositif de prise de vue, et par extension, ceux ajoutés en postproduction. Voir BEYLOT, Pierre, *Le Récit audiovisuel*, 2005, p. 18.

² Dans sa mission de catégorisation de tous les clichés et lieux communs des fictions, à cheval entre le sarcasme et le sérieux le plus académique, *TVtropes* note plusieurs déclinaisons : la « *Room Full of Crazy* », dans laquelle un personnage écrit sur les murs de la pièce ; le « *Spreading Disaster Map Graphic* » dans lequel la progression d'armées ou de pandémies est visualisée sur une carte ; ou encore les différents types de « *Exposition Diagram* ». Voir à l'adresse <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TheBigBoard> [accédée le 30 août 2015].

Dans certaines séries à énigmes, le tableau récapitulatif tel que je l’entends prend plus spécifiquement des accents réflexifs que n’ont pas les *crime boards* des séries procédurales épisodiques, et qui se rapprochent de ce que *TVtropes* place dans la catégorie « *String Theory* » :

Quelqu’un mène une enquête – et la plus petite information pourrait être déterminante. Les fausses pistes sont légion, et il faut y mettre de l’ordre. Quoi de mieux pour ce faire qu’un tableau de liège (ou une pièce entière) couvert de photos, cartes et autres indices cryptiques ? Ces éléments sont souvent connectés, et ces relations sont visualisées grâce à un réseau complexe de fils [« *strings* »] ; d’où le nom¹.

Il s’agit alors de mettre en abyme un diagramme narratif, qu’il soit temporel ou spatial (on ne trouve pas d’exemple manifestant les états mentaux des personnages, la troisième catégorie de diagramme narratif isolée par Marie-Laure Ryan²). *Lost* a notamment employé cette idée d’interconnexion entre les nombreux éléments de son monde fictionnel ; cependant je commencerai par explorer les fonctions du tableau récapitulatif avec *Flashforward*, annoncée par ABC comme la nouvelle *Lost*³.

Une Mosaïque prospective et proleptique

Dans l’épisode pilote de *Flashforward*, l’agent du FBI Mark Benford vit, comme l’immense majorité des êtres humains de la planète, une perte de conscience durant laquelle il peut voir son propre futur. Le « flashforward », intradiégétique, se présente comme une vision de l’avenir, sortie de son contexte comme l’est la prédiction de Lady Ladora à propos de la station Babylon 5.

L’avantage pour Benford, c’est qu’il se voit enquêter sur cet événement, devant un grand tableau rassemblant tous les indices accumulés. Le flash débute par une rapide série d’images, accompagnées d’un son évoquant une surcharge.



¹ <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/StringTheory> [accédée le 30 août 2015].

² RYAN, Marie-Laure, « Diagramming Narrative », 2007.

³ Voir section III.3.1.1.

Si certaines accrochent l'œil (une petite fille, une douille sur laquelle est écrit quelque chose), il est nécessaire, pour les interpréter, de pouvoir stopper leur défilement – ce qu'ont bien sûr fait les fans médecins légistes, lequel.le.s ont rapidement cherché à savoir si toutes les images vues avant le passage le plus cohérent (Mark devant son tableau) appartenaient, justement, au dit tableau. Le suivi des modifications de la page dédiée sur le wiki de la série montre par exemple ce genre de réflexions :

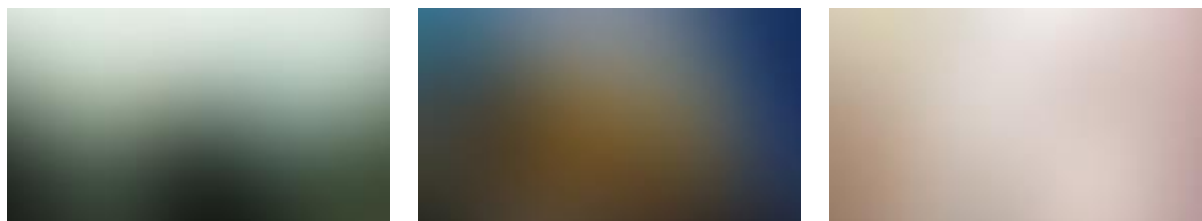
Pouvez-vous regarder l'image juste après la balle « NOT TODAY » ? C'est une image de Aaron Stark. Est-ce que ça devrait être sur le mur de la Mosaïque ? Sindred 02:01, October 7, 2009 (UTC)

Bien vu :) Cependant il me semble qu'il y a certaines parties au début du flash qui appartiennent plutôt à la mémoire générale de Mark, plutôt qu'aux événements du flashforward. L'image d'Aaron en est une, et il y a aussi une image de Claire avec une femme (Olivia certainement) qui apparaît juste avant la balle « NOT TODAY ». Il n'y a rien qui suggère que ce soient des photos du mur, ou même seulement des photos – mais plutôt de courts extraits vidéo. N'empêche, bien vu :) --Pierre 22:27, October 7, 2009 (UTC)

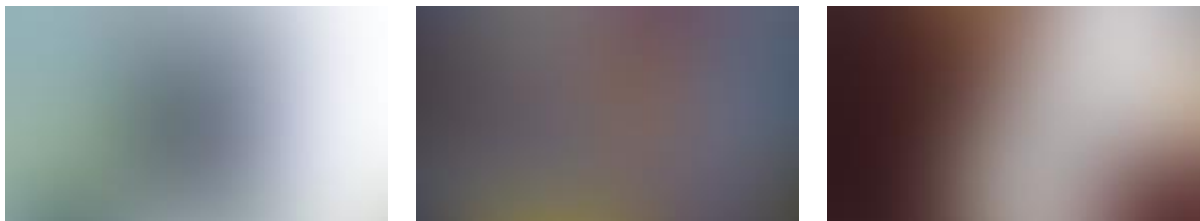
Je suis d'accord. C'est bizarre que ça vienne après la balle. C'est pour ça que j'insistais sur l'existence de deux personnes chauves ;-) – [utilisateur.ice anonyme]

Oui, je me doute :) C'est fou tout ce qui peut être identifié sur le mur ! J'ai hâte de voir tous ces éléments être exploités dans les mois qui viennent ! --Pierre 22:58, October 7, 2009 (UTC)¹

Ces fans distinguent ici les images rapides du reste du flash, une séparation marquée dans le récit par le cut au noir, et le silence momentané, qui sépare les deux parties de la vision. Dans la seconde, les plans sont plus longs, mais un second cut au noir interrompt la lancée du passage « Mark devant son tableau », comme un faux-départ. Lorsque Mark et son tableau réapparaissent, les plans sont flous notamment celui, général, qui montre l'intégralité du tableau ; des surimpressions brouillent la lecture des gros-plans sur les photos et les textes. Mark est en train de boire (ce qui justifie intradiégétiquement la mauvaise lecture des indices, qui arrange bien les scénaristes) et est vite interrompu dans son travail par plusieurs hommes armés qui investissent le bâtiment.



¹ http://flashforward.wikia.com/wiki/User_talk:Pierre [accédée le 30 août 2015], section « Aaron Stark » (je traduis). De nombreuses sections du suivi des modifications sont dédiées aux éléments qui apparaissent avant le cœur du flashforward.



Parmi les textes visibles, « [...]37 Sekunden » fait par exemple référence à *137 Sekunden* (S01E03) ; en allemand dans le texte, 137 secondes est aussi la durée de la perte de conscience de l'humanité. « Blue Hand » apparaît dans *The Gift* (S01E07). Suivant la dialectique jardinier/architecte, on peut supposer que les scénaristes avaient une vague idée de ce qu'il était possible de faire de ces indices, suffisamment abstraits pour ne pas les mener dans des impasses narratives. Le tableau de Mark est à la fois un *tableau récapitulatif prospectif* (lu de manière progressive) et un *tableau récapitulatif proleptique* (lu de manière rétrospective).

Le plus intéressant dans *Flashforward* reste la mise en abyme du travail des fans médecins légistes. Mark Benford confie le contenu de sa vision à son supérieur une dizaine de minutes plus tard dans le temps du récit :

MARK – Mosaic. That was the name of the investigation I was working on in my vision. It had to do with what caused all this.

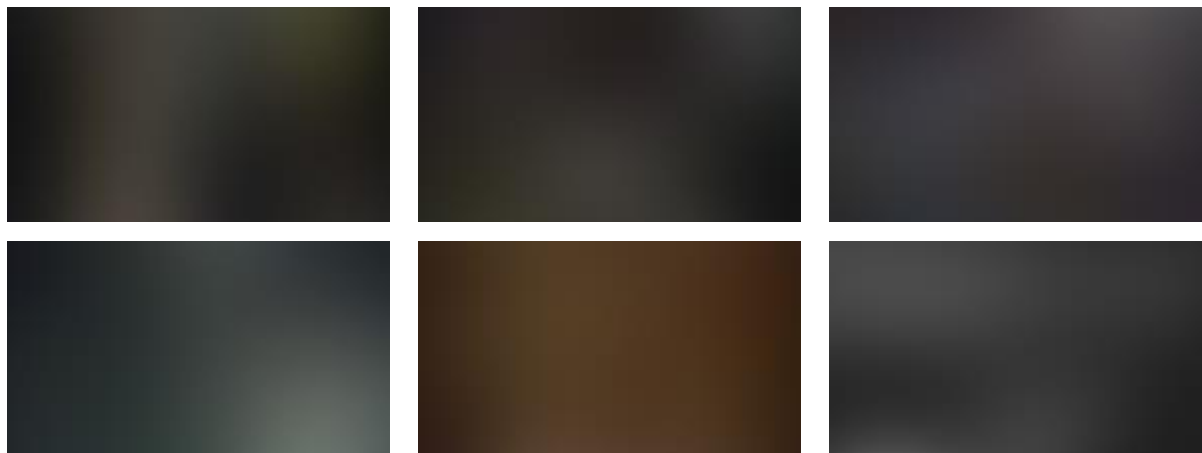
STAN – So did you see anything in your vision that was helpful?

MARK – Photographs, names, people of interest. If this really was the future we all saw, then I guess maybe they will be leads, but none of them make any sense to me right now^{lxxix}.

« Aucune ne fait sens pour le moment » : la définition même de la narration holographique. Benford va alors recréer son tableau de mémoire, mais celui-ci ne contient au départ que quelques post-its épars. Parce qu'il a vu le mot « MOSAIC » dans sa vision, Benford nomme l'enquête ainsi, dans un mouvement qui évoque la prophétie auto-réalisatrice. C'est au fil des épisodes, agrémentés de flashbacks sur... le « flashforward », que l'agent remplit peu à peu son tableau à énigmes, sa « mosaïque », de photos, de logos, de textes, d'un calendrier, le tout relié par les traditionnels fils rouges.

Un autre tableau marquant est celui qui apparaît dans le bien-nommé *The Garden of Forking Paths* (S01E17), en référence au *Jardin aux sentiers qui bifurquent* (1967) de Jorge Luis Borges. Dyson Frost, un homme ayant vécu de façon expérimentale de multiples « flashforwards », a dressé un gigantesque diagramme du futur, qui prend tout un mur. Frost se trouve aussi être un amateur de dominos, et un joueur d'échecs – quel antagoniste manipulateur, planifiant ses coups à l'avance, n'est pas amateur de jeu ? Frost a tracé son

garden of forking paths en fonction de tous les futurs possibles qu'il a entrevus, afin de planifier sa survie ; il a exécuté le tableau à la craie, et lorsque Benford va sauver son collègue Demetri, un système d'arrosage se déclenche et efface le tableau. Mais l'épisode a passé suffisamment de temps à montrer ce *tableau récapitulatif prospectif*¹ pour que les fans médecins légistes puissent en dresser une carte détaillée, bien que cryptique en diable.



Personnages et spectateur.ice.s sont notamment poussé.e.s à se focaliser sur la dernière date du tableau : « DECEMBER 12th 2016 – THE END », énoncée par Mark qui se souvient l'avoir vue. Il est intéressant de noter que cette date aurait pu emmener la série (dont le temps du récit est synchrone avec le temps de la diffusion initiale) jusqu'à une saison 8 réduite de moitié, bien que des ellipses auraient pu permettre au programme de prendre de l'avance, et d'atteindre ce but en quelque saisons. À la fin de la seule saison de la série, les personnages vivent d'ailleurs un nouveau « flashforward », anticipant des moments situés en mars 2011 et janvier 2015. La série ne cesse ainsi de pointer vers son propre futur, avorté toutefois par ABC pour cause d'audiences en chute libre. Si les flashforwards avaient été, dans *Lost*, un mécanisme si fascinant, c'est parce qu'ils impactaient des personnages avec lesquels le public avait déjà passé trois ans ; de plus, la série a vite su s'en départir pour pousser toujours plus loin ses expérimentations. Il est évident qu'ABC a bondi sur le concept d'une série toute entière dirigée vers un futur « déterminé² » ; mais exploité pour lui-même, le procédé narratif reste ce qu'il est : un procédé, qui ne peut pas à lui seul générer de l'émotion et de la tension.

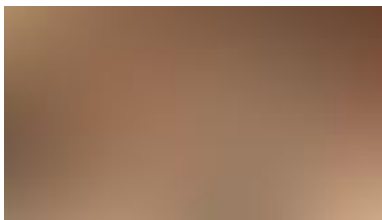
¹ Qui n'obtiendra jamais une valeur proleptique avérée, la série ayant été annulée.

² À noter que *Flashforward* est l'adaptation du roman du même nom, de Robert J. Sawyer (1999).

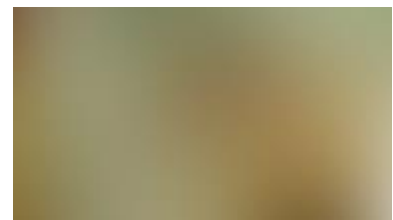
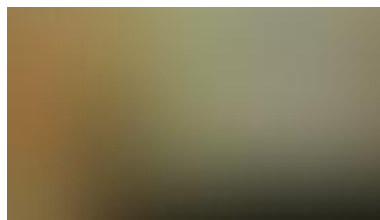
Le lieu commun du tableau récapitulatif

De nombreux exemples de tableaux récapitulatifs, sous des formes diverses, ponctuent les séries maniant une intrigue macroscopique, qu'elles promettent ou pas un dénouement. Ainsi la série animée *Gravity Falls* dresse la liste des questions qui sous-tendent son intrigue ; *Homeland* (Showtime, 2011-présent) approche, dans sa première saison, le tableau récapitulatif d'une façon plus commune, tout en magnifiant le procédé via la synesthésie du personnage de Carrie Mathison qui, victime d'une crise (elle est bipolaire), classe les éléments de son enquête par couleur. Saul, son supérieur, comprend finalement que les couleurs codent pour une chronologie qui mène au dénouement de la saison :

– ***Gravity Falls*** –



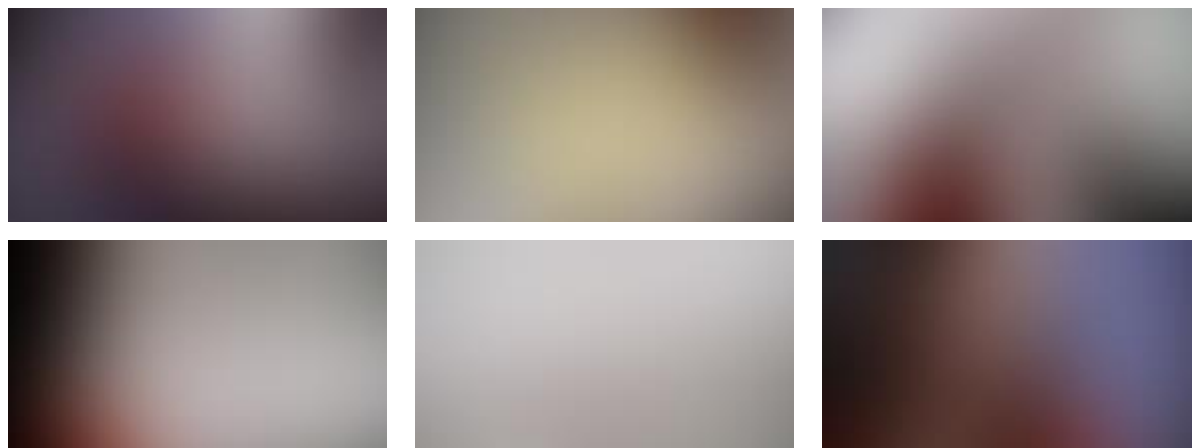
– ***Homeland*** –



Une différence fondamentale existe entre ces deux tableaux. Celui de *Gravity Falls*, même si vu brièvement, est conçu pour être lisible, et répertorie de manière explicite les arcs narratifs de la série, les « *Big Mysteries* ». Le tableau récapitulatif d'*Homeland* est plus métaphorique, en ce qu'il matérialise à la fois les questions de l'intrigue de la saison, et l'enquête à plus long terme sur l'antagoniste Abu Nazir, que les spectateur.ice.s prennent en cours de route lorsque le récit débute (la chronologie de Carrie remonte jusqu'à la naissance de Nazir). Le tableau montré dans *Representative Brody* (S01E10) a aussi pour but d'isoler ce qui, pour Carrie et Saul, est une *incomplétude manifeste* du monde fictionnel : il n'existe presque aucun renseignement sur les agissements de Nazir pour l'année 2009, un vide représenté comme tel sur le tableau récapitulatif. Or cette incomplétude n'est manifeste que pour les personnages, puisque les spectateur.ice.s savent déjà ce qui s'est passé cette année-là : l'épisode précédent, *Crossfire* (S01E09), révèle via des flashbacks la mort de son fils Issa, et les liens qu'il tisse avec son prisonnier, le sergent Brody, dont la duplicité forme le cœur narratif des premières saisons de la série. Ainsi, via le tableau récapitulatif, la série ne génère pas une incomplétude stratégique du récit (qui a déjà montré ce qui s'est passé en 2009) mais insiste sur le déséquilibre des savoirs entre spectateur.ice.s et personnages, lesquels font face à une incomplétude manifeste qui renferme la clé de l'énigme.

Un usage sensiblement différent du tableau récapitulatif est fait par *Alias* dans son second épisode, intitulé *So it Begins* (S01E02). Sydney, qui vient juste de rejoindre la CIA,

pense pouvoir faire tomber l'organisation SD-6 en « deux mois ». Son agent de liaison, Vaughn, lui demande alors de dessiner une carte du réseau criminel du SD-6 ; elle s'exécute finalement, n'appréciant pas d'être prise « pour une écolière de maternelle ». La carte qu'elle dessine est succincte. Vaughn, sans un mot (mais soudain, porté par la musique chargée de gravité du compositeur Michael Giacchino), déroule alors une gigantesque carte composée par la CIA au fil des années.



VAUGHN – This is what you're in the middle of, Sydney. If shutting down the Los Angeles cell was all we were after, we would have raided that office three years ago. This is not about cutting off an arm of the monster. This is about killing the monster. And the work you have ahead of you [...] it's complicated, it's political, and it is long term^{lxxx}.

Ici, le tableau récapitulatif, qui figure au début de la série, est *prospectif* en diable, en ce qu'il dévoile un champ des possibles narratifs extrêmement vaste. Chacun des noms affichés sur la carte pourrait donner lieu à une mission, et donc, un épisode. Lorsque Sydney cite une période de « deux mois », elle pense en termes de minisérie bouclée. Vaughn, qui évoque une carte « qui ne cesse de s'étendre », pense « à long terme », envisage un travail potentiellement infini, mettant en abyme le projet narratif de la série¹.

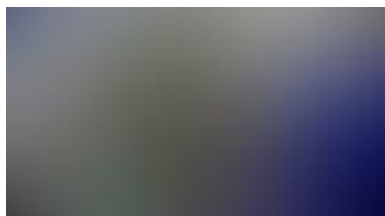
Une autre variation du tableau récapitulatif prospectif/proleptique consiste en ce que le site *TVTropes* appelle le « bloc-notes humain² » : il s'agit d'un personnage couvert de tatouages annonçant des éléments futurs de l'intrigue macroscopique, une tendance qui connaît un renouveau à la télévision à l'heure de l'écriture. *Prison Break* (Fox, 2005-2009) figurait dans sa première saison un exemple prototypique en la personne de Michael Scofield, qui dissimule dans ses tatouages le plan de la prison où son frère, condamné à mort, est

¹ Ou du moins, de sa première saison et demie, puisque, nous l'avons vu, *Alias* reconfigure ce vaste monde fictionnel en balayant le SD-6 en milieu de saison 2.

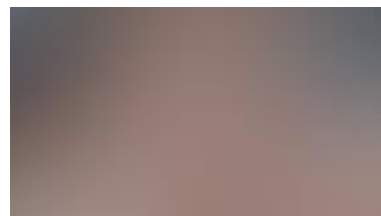
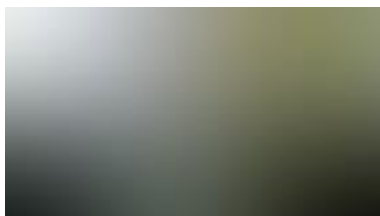
² <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/HumanNotepad> [accédée le 30 août 2015].

enfermé. *The Whispers* (ABC, 2015-présent), met en scène un personnage qui, au contact d'une entité extraterrestre, est poussé à tatouer des indices proleptiques sur son corps, quand bien même la série n'insiste pas sur le procédé. *Blindspot* (NBC, 2015- ?), dont le *trailer* diffusé lors de la San Diego Comic Con 2015, fétichise le corps de sa protagoniste, met en scène une femme amnésique dont les tatouages se rapportent à une vaste conspiration.

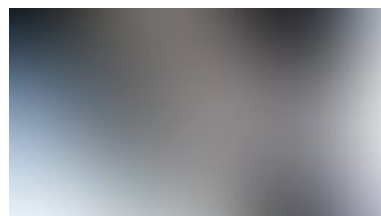
– *Prison Break* –



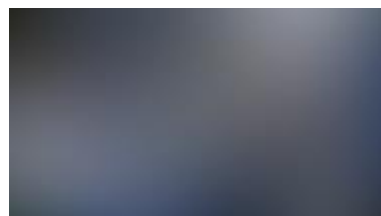
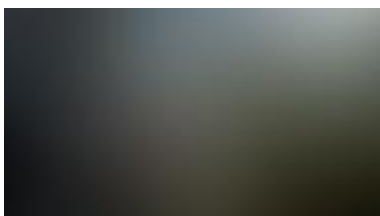
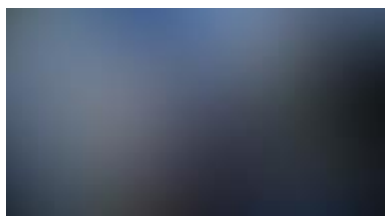
– *The Whispers* –



– *Blindspot* –



Dans *Heroes* (NBC, 2006-2010), le peintre Isaac Mendez est capable de peindre et dessiner le futur, et son atelier est l'équivalent d'un tableau récapitulatif orienté vers le futur : si certaines toiles préoccupent particulièrement les personnages – notamment celle montrant la mort de Claire, un point-clé du futur que les protagonistes devront corriger – d'autres peintures restent en retrait, plus abstraites, permettant là encore de se saisir de ces éléments à potentiel proleptique sans toutefois accumuler les impasses narratives. Peter Petrelli, qui découvre l'atelier de Mendez dans *Heroes* (S01E05), comprend que certaines toiles forment une séquence causale en s'organisant comme les cases d'une bande dessinée, désignant en creux le comic book dessiné par Mendez :



Intitulé *9th Wonders*, ce *comic book* (qui était disponible gratuitement sur le site de la NBC), donne aussi des indices aux personnages et aux spectateur.ice.s.

De façon marquante, lorsque Hiro, qui a le pouvoir de voyager dans le temps, se projette cinq ans dans le futur, il se rencontre lui-même (*Five Years Gone*, S01E20). Le Hiro du futur a investi le loft d'Isaac Mendez. Si les toiles ont disparu (ne restent que les cadres vides), la peinture représentant l'explosion atomique au cœur de New York est toujours au sol : c'est l'événement majeur que les personnages doivent contrecarrer dans la *season 1 finale*. Futur Hiro cherche à savoir quand remonter le temps pour empêcher cet événement (qui, dans sa ligne temporelle, est advenu : l'épisode montre New York dévastée). Le loft est alors transformé en un immense *tableau récapitulatif analeptique, proleptique et prospectif* : orienté vers le passé (du point de vue de Futur Hiro), il dévoile aussi des événements postérieurs au présent de la narration¹ (événements qui interviendront dans les derniers épisodes de la saison 1) et des événements qui, s'ils seront annulés par la modification de la ligne temporelle, explorent toutefois des possibles narratifs. Ce tableau est tridimensionnel : chaque trajectoire de chaque personnage est matérialisée par un fil, auquel sont suspendus des coupures de journaux, des photos, voire des dessins d'Isaac Mendez représentant des moments-clés de la saison – et du futur de la série. Hiro est représenté par un fil rouge ; SyLAR, l'antagoniste de la saison, par un fil noir : les deux se rejoignent juste avant l'explosion, alors que Futur Hiro annonce à Hiro qu'il devra tuer SyLAR.



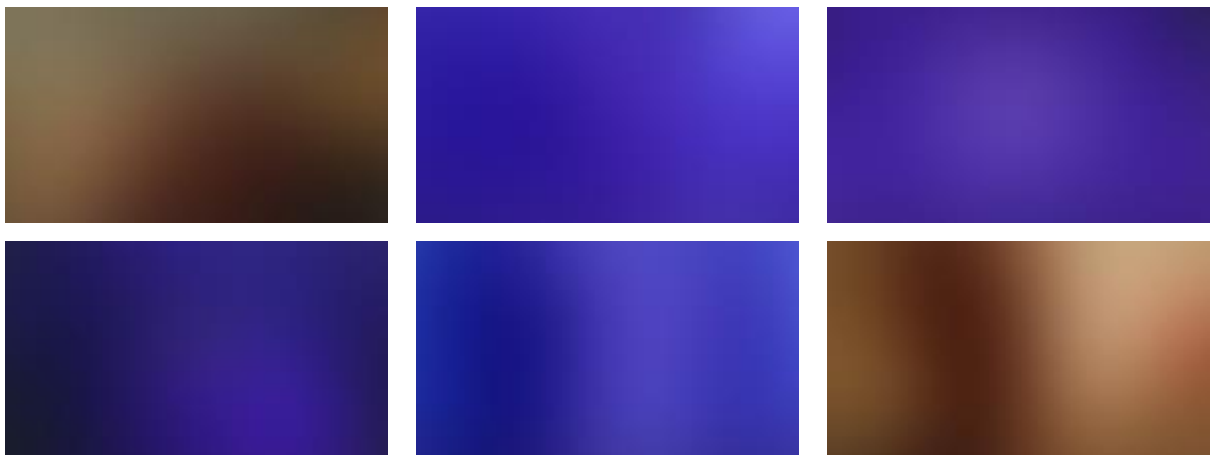
Heroes cherche ainsi à matérialiser l'interconnexion de ses nombreux personnages, un procédé narratif qu'elle emprunte à *Lost* de façon évidente² : les similarités sont trop nombreuses pour échapper à ce qui est au moins un clin d'œil intertextuel, au pire une reprise à la lettre d'un mécanisme que *Heroes* emploiera de façon plus clinique, là où il est davantage vecteur d'émotion dans *Lost*.

¹ Notez comme le voyage dans le temps complique la notion de « présent de la narration ».

² Dans les bonus de l'édition DVD de la saison 2 de *Lost*, un gigantesque diagramme tridimensionnel, interactif, répertorie les connexions entre les personnages, servant de « paratexte d'orientation » au sens de Mittell. Voir « *Lost Connections* », Intégrale *Lost* saison 2, DVD (2005-2006 ; Buena Vista Home Entertainment, 2006).

La série de Damon Lindelof et Carlton Cuse a quant à elle mis en abyme sa propre exégèse, via un diagramme narratif spatial. La série, que Frank Rose voit comme « de la télévision dédiée à l'esprit de ruche¹ » (l'intelligence collective), a notamment joué avec la « *Blast Door Map* » en saison 2. Dans *Lockdown* (S02E17), Locke se retrouve prisonnier de la Station Cygne après que des portes anti-souffle se sont refermées sur lui (plus précisément, sur sa jambe, là encore une certaine ironie dramatique pour l'ex-paraplégique). Durant quelques secondes, la station est plongée dans le noir, puis éclairée par de la lumière noire qui révèle, sur la porte, une gigantesque carte dessinée à l'encre invisible, répertoriant certaines stations de la DHARMA, des dates, des citations et des hypothèses (notamment quant à l'histoire de la DHARMA sur l'Île). En son centre, une station est marquée d'un énorme point d'interrogation.

Locke, que la série a toujours désigné comme le personnage le plus à même de creuser les questions majeures cosmographiques de la série, à cause de sa fascination pour les mystères de l'Île, est ici plus que jamais l'incarnation des fans médecins légistes. Piégé par la porte, il ne sait pas où est passé Benjamin Linus, le manipulateur en chef de la série, que les personnages viennent alors tout juste de capturer (S02E14), ignorant sa véritable identité. A-t-il réussi à se faufiler dans les conduits d'aération pour entrer le code dans l'ordinateur ? L'alarme est de plus en plus stridente. Si la salle de l'ordinateur n'est pas visible (l'épisode *Lockdown* se focalise sur Locke), on peut entendre la station se mettre en branle, signifiant un danger imminent, puis le son rassurant des palettes du compteur se réinitialisant. Le moment de panique, à la bande sonore surchargée, fait place à la coupure de courant, puis à l'allumage de la lumière noire.



¹ « *Lost* was television for the hive mind ». ROSE, Franck, *The Art of immersion*, 2011, p. 145.

Locke, qui l'instant d'avant hurlait, se tait, se redresse. La musique du compositeur Michael Giacchino est sibylline. La scène alterne alors entre Locke observant la carte (celle-ci se reflète dans un gros-plan sur son œil) et des plans généraux sur la carte. La porte étant bloquée par la jambe de Locke, le haut de la carte n'est pas visible – réserve potentielle de possibles narratifs. Le moment est vite passé, et alors que la lumière faiblit, la concentration de Locke mime sans doute celle des spectateur.ice.s : les raccords regard s'enchaînent, empêchant quiconque visionne en vitesse de lecture normale de se concentrer sur la carte, tout en insistant sur celui qui regarde, qui scrute, qui mémorise.

Vladimir Lifschutz a montré avec justesse que *Lost* échappe souvent à la théâtralisation dans la mise en scène des révélations ; la série reste centrée sur l'humain, notamment lorsque *Walkabout* (S01E04) révèle que Locke était paraplégique après que l'épisode a adroitement caché son fauteuil pendant quarante minutes dans les flashbacks ; ou lorsque Jacob, l'entité divine de l'Île, est montré pour la première fois en train de tisser, puis dans une scène de pêche suivie d'un dialogue commun – jusqu'à ce que le Monstre lui confie ses envies de le tuer, cela dit¹. Mais je reste opposé à l'idée que *Lost* utilise *systématiquement* une mise en scène non-théâtrale. Certaines scènes spectaculaires restent traitées avec un sens de la démesure visuelle et narrative : toute la séquence de déplacement de l'Île du final de la saison 4 est notamment une ode à la défamiliarisation la plus appuyée, et au sublime kantien, science-fictionnel, métatextuel, extrêmement polarisant. Dans une scène comme celle de *Lockdown* et sa porte anti-souffle, c'est plutôt le baroque de la mise en scène qui frappe, isolant un moment qui soudain brise le rythme de la narration ; une scène suspendue dans le temps, où la lumière noire impose la carte peinte à l'encre sympathique ; une scène, surtout, qui crie alors l'aspect *drillable*, « creusable », du texte qu'est *Lost*, qui happe les fans médecins légistes, tout en offrant à celles et ceux qui s'intéressent plus au parcours biographique de John Locke l'amorce de sa perte de foi momentanée.

Dans les heures qui suivent la diffusion initiale de l'épisode, les captures d'écrans et les reproductions de la « *Blast Door Map* » fleurissent déjà sur internet. Voici celle disponible sur le wiki *Lostpedia*², qui traduit en anglais toutes les phrases en latin tout en conservant jusqu'à l'inclinaison de celles-ci, dans un effort visant à garder intacte la *texture* de l'élément :

¹ LIFSCHUTZ, Vladimir, « La mise en scène de la révélation dans *Lost* ou l'extraordinaire normalité » (communication), 2015.

² http://lostpedia.wikia.com/wiki/Blast_door_map [accédée le 30 août 2015].

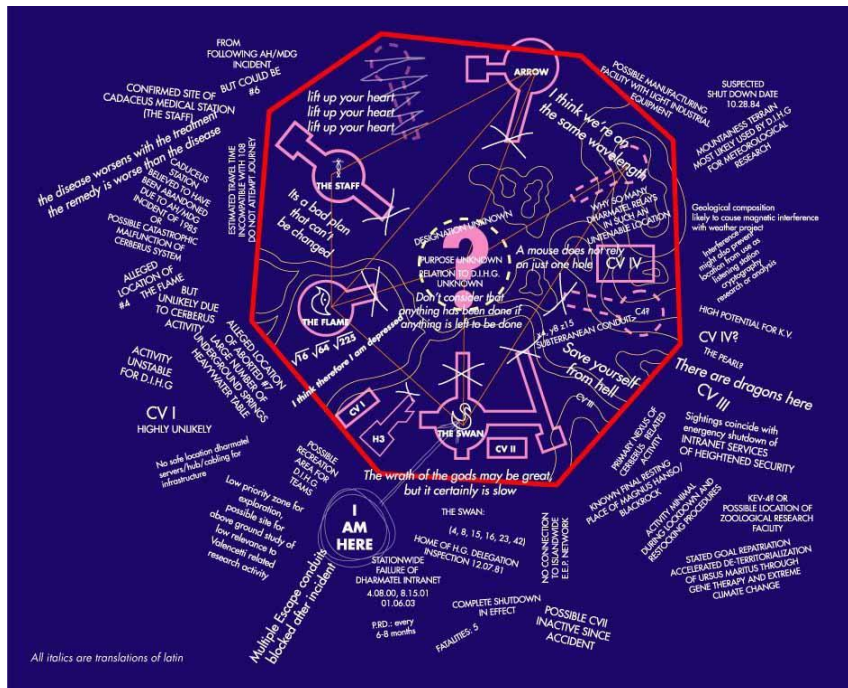


Figure 4

Les théories des fans affluent dans les jours suivants. À l'écran, deux semaines plus tard, Locke peut être vu tenter de reproduire la carte, cherchant à se rappeler de la position relative des stations, organisées autour du point d'interrogation central (*S.O.S*, S02E19) ; un signe de ponctuation qui se retrouvera dans le titre et dans les événements racontés par ? (S02E21). On notera ici comment *Lost* fait « durer le plaisir », entrecoupant l'enquête de Locke par des épisodes qui, s'ils ne sont pas forcément « de remplissage », se concentrent sur d'autres personnages, d'autres événements. La nature de ? est révélée dans l'épisode éponyme : il s'agit de la Station Perle, cachée sous l'avion nigérian, dans laquelle une nouvelle vidéo intitulée « Orientation » affirme que la Station Cygne n'est rien d'autre qu'une expérience psychologique. En réalité, c'est dans Perle qu'est menée l'expérience, mais Locke perd alors foi en sa quête de vérité. À partir de ce moment, la carte, comme tous les mystères de l'Île, sont vus par le personnage comme inutiles, des fausses pistes dont il croyait qu'elles donneraient un sens, une orientation à sa vie « pathétique », telle qu'il la décrit. Confronté à un « paratexte d'orientation¹ » dont il peine à faire sens, Locke est finalement plus perdu (« *lost* ») que jamais.

Live Together, Die Alone (S02E23&24) procède en deux temps : dans les flashbacks de Desmond, ce dernier assiste à la création de la carte : elle est peinte à la lumière standard des néons, et donc invisible, comme un souvenir qui s'efface, reflétant son inutilité. Dans le présent de la narration, Locke arrive à ses fins en détruisant l'ordinateur de la Station Cygne,

¹ MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 195.

alors que Desmond comprend qu'il est responsable du crash, lorsqu'il a entré le code trop tard quelques semaines plus tôt. La station est sur le point d'exploser, Desmond décide donc de se sacrifier pour activer un mécanisme de sécurité :

LOCKE – No, no, no, none of this is real! Nothing is going to happen. We're going to be okay.

[...]

DESMOND – I'm sorry for whatever happened that made you stop believing. But it's all real. Now I've got to go and make it all go away.

LOCKE – Wait, Desmond.

DESMOND – I'll see you in another life, brother^{lxxxix}.

Locke est ensuite immédiatement confronté par Eko, juste avant la catastrophe : le réacteur magnétique fait voler tout objet métallique, et la station qui a servi de lieu de vie et de préoccupation majeure pour les personnages est en train de s'effondrer. Au milieu du chaos, Eko, qui avait pris le relais de Locke et s'occupait de l'ordinateur, vient trouver Locke, qui avoue « *I was wrong* », juste avant l'implosion. Non seulement cette scène remet Locke sur le droit chemin de sa biographie tragique, mais elle valide aussi l'exégèse de la série : Locke a choisi de ne pas « creuser » l'histoire de l'Île, de ne plus être l'incarnation des fans médecins légistes, et s'en mord les doigts. On pourrait cependant lire ce moment à l'envers : c'est parce qu'il a choisi d'enquêter, plutôt que de rester l'homme de foi qu'il a toujours été, qu'il a fini confus, et échoue dans cette étape de sa quête. Il aurait dû croire (en lui, en l'Île) sans s'arrêter : ainsi des spectateur.ice.s, à la fin de la série. Mittell :

Pour les fans de *Lost*, trop de questions sont restées sans réponses, et la série n'a pas pu tenir sa promesse ludique, s'orientant finalement vers une approche de l'énigme basée sur la foi – offrant la foi religieuse comme conclusion thématique, mais aussi demandant au spectateur d'avoir foi en la capacité des créateurs à démontrer que cette conclusion ambiguë était préférable à une litanie de réponses explicites¹.

Malgré cet écart, Locke reste un personnage qui a la foi, de même que le révérend Matt Jamison a la foi, convaincu que Dieu lui envoie un signe grâce aux pigeons posés sur la roulette du casino. L'ironie veut que, si le personnage de Matt Jamison n'apparaît pas comme un joueur invétéré, John Locke, en revanche, porte avec lui une composante majeure de la matrice sérielle de *Lost* : le jeu.

¹ *Ibid.*, pp. 323-324.

Des cinq séries du corpus principal, *Lost* est celle qui a explicitement placé son monde fictionnel et son intrigue sous le thème du jeu, et surtout a lié ce thème à sa promesse de dénouement, ce dernier devenant l'objectif du jeu. D'autres séries ont déjà employé ce thème d'une façon ou d'une autre. *The Prisoner* (*Le Prisonnier*, ITV, 1967-1968), avec ses environnements parfois surréalistes, laissait entendre que le personnage éponyme pouvait s'échapper du Village si et seulement si il en comprenait les règles, afin d'atteindre le mystérieux Numéro Un. *The Pretender* (*Le Caméléon*, NBC, 1996-2000), se construisait autour du jeu du chat et de la souris entre Jarod, surdoué capable d'adopter n'importe quelle identité, et le Centre, qui l'a formé. *The Following* jouait avec l'idée d'un serial-killer manipulateur, ayant toujours un coup d'avance sur les autorités, quand *The Blacklist* (NBC, 2013-présent) montre le criminel « Red » Reddington user de bluff et de chantage face à la mystérieuse organisation Fulcrum.

Lost reste toutefois un cas à part en ce que cette insistance sur le jeu est tripartite : on l'a vu, la série a déployé un vaste contenu transmédiatique destiné à creuser le monde fictionnel via des jeux de piste ; on le verra, elle met plus que jamais en avant une instance liminale qui se pose en maîtresse du jeu ; enfin, de manière plus flagrante, elle parle de jeu plus que nulle autre série des années 2000.

Dès l'épisode pilote, Locke, codé comme un personnage énigmatique, propose une clé de lecture que la série complexifiera avant de ramener à ses éléments de base dans les épisodes finaux. L'homme, dont on ne sait pas encore que l'Île lui a redonné l'usage de ses jambes, est approché par le jeune Walt, qui échappe (c'est coutumier) à la surveillance de son père. L'enfant l'interroge sur son jeu de backgammon :

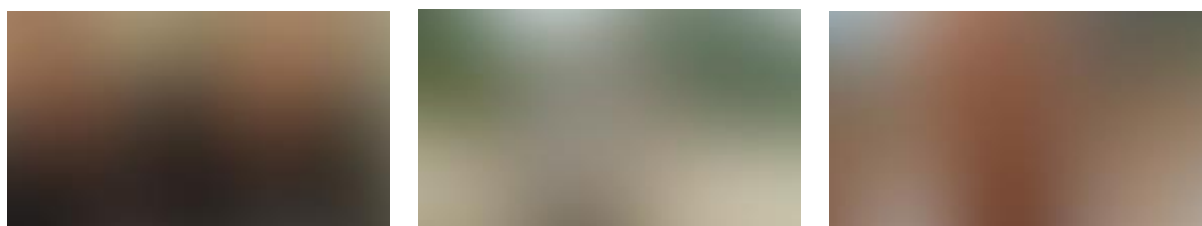
LOCKE – Backgammon is the oldest game in the world. Archeologists found sets when they excavated the ruins of ancient Mesopotamia. Five thousand years old. That's older than Jesus Christ.

WALT – Did they have dice and stuff?

LOCKE – Mhmm. But theirs weren't made of plastic. Their dice were made of bones.

WALT – Cool.

LOCKE – Two players. Two sides. One is light... one is dark^{lxxxii}.



Cette référence est à la fois un indice à potentiel proleptique (Jacob contre le Monstre), mais amorce surtout la référence à de nombreux jeux. Locke est très souvent le véhicule de ce contenu intertextuel. Dans les flashbacks de *Walkabout* (S01E04), il est montré jouant à un jeu de plateau avec un collègue. Au début de *Raised by Another* (S01E10), Claire rêve de Locke, un œil noir, un autre blanc, jouant aux cartes. Dans le premier flashback de *Deux Ex Machina* (S01E19), Locke travaille dans un magasin de jouet, et explique à un enfant comment jouer à *Mouse Trap* :

LOCKE – Well, you start with all these parts off the board. And then, one by one, you build the trap - shoe, bucket, tub - piece by piece it all comes together. And then you wait 'til your opponent lands here on the old cheese wheel. And then if you set it up just right, you spring the trap^{lxxxiii}.

Ce qui évoque à la fois le plan du Monstre pour piéger et tuer Jacob, mais aussi de façon réflexive l'écriture prospective téléologique, le plan (improvisé ?) des scénaristes pour mener les spectateur.ice.s vers le dénouement. Dans *Exodus, Part 2* (S01E24&25), Locke et Jack extraient de la dynamite du Black Rock ; le premier compare leur activité au jeu *Operation (Docteur Maboule)*, effrayant Jack en imitant le buzzer signalant un échec.

JACK – You like to play games, John?

LOCKE – Absolutely^{lxxxiv}.

L'une des références au jeu la plus comique reste celle des échecs, souvent vus dans la série. Dans *Enter 77* (S03E11), une petite équipe de rescapé.e.s – dont Locke – découvrent une nouvelle station DHARMA, la Station Flamme. Alors que Sayid et Kate discutent avec son occupant, Mikhail Bakunin, qui semble accueillant et révèle des indices capitaux sur le passé de la DHARMA, Locke, lui, préfère jouer aux échecs sur l'ordinateur de la station, pour la simple et bonne raison que Mikhail lui affirme que l'ordinateur ne peut pas être battu et « triche ». Mikhail dévoile bientôt sa vraie nature (il est un Autre) et s'en suit une bagarre assez bruyante : Locke arrive après la bataille, trop occupé à jouer aux échecs... puis y retourne. Lorsqu'il bat l'ordinateur, il lance automatiquement un programme qui évoque un film interactif, où apparaît le docteur Marvin Candle. Il tente d'activer les moyens de communication de la station, sans succès, et le film interactif lui demande alors si la station est occupée par les *Hostiles* – c'est ainsi que la DHARMA nomme les Autres, les autochtones de l'Île. Locke répond par l'affirmative, avec des conséquences bien réelles : peu après leur départ, la station explose.

L'ironie dramatique majeure de la série veut que l'homme passionné de jeux qu'est Locke n'ait jamais compris qu'il n'était qu'un pion dans le plan à grande échelle du Monstre pour tuer Jacob et quitter l'Île. Et pour cause : ses flashbacks le définissent comme incapable de voir venir les manipulations de son père, qui ruine sa vie à plusieurs reprises. Les manipulateur.ice.s de la série sont en effet des joueur.se.s hors compétition. Sawyer est notamment présenté comme un arnaqueur extrêmement doué, pratiquant le bluff et le double – voire le triple-jeu, comme lorsqu'il trahit et Jack, et Locke en s'emparant des armes de la Station Cygne dans *The Long Con* (S02E13). Mais Sawyer lui-même est un amateur comparé à Benjamin Linus, qui lui fait croire qu'il lui a implanté un stimulateur cardiaque capable de le tuer dans *Every Man for Himself* (S03E04). Malgré une démonstration plus que convaincante avec un lapin blanc portant le chiffre 8¹, Linus révèle son bluff à la fin de l'épisode, sortant le lapin (vivant) de sa besace comme un magicien le ferait de son chapeau. Et Linus est lui-même un amateur, pensant contrôler le Monstre lorsqu'il commence à comprendre que le Locke revenu d'entre les morts *n'est pas Locke*, à la fin de la saison 5. Mis face à Jacob, Linus ne peut s'empêcher de faire exactement ce que le Monstre veut : le tuer. Si le Monstre ne tue pas Jacob lui-même, c'est parce que c'est contre les *règles*.

Le final de la saison 5, et surtout l'ultime saison de la série, introduisent enfin les « *key players* », les maîtres du jeu de la série : Jacob (habillé en blanc) et l'Homme en noir, l'Homme Sans Nom, le Monstre. La première scène de *The Incident* (S05E16&17) les montre sur la plage, observant un navire à l'horizon. À cet instant, au premier visionnage, les interprètes du récit n'ont théoriquement aucune idée de qui sont ces deux hommes, et les technologies qu'ils emploient, leurs vêtements, le navire, laissent entendre que ce flashback a une portée encore jamais vue dans la série, remontant plusieurs siècles en arrière.

JACOB – I take it you're here 'cause of the ship.

MONSTRE – I am. How did they find the Island?

JACOB – You'll have to ask 'em when they get here.

MONSTRE – I don't have to ask. You brought them here. Still trying to prove me wrong, aren't you?

JACOB – You are wrong.

MONSTRE – Am I? They come. They fight. They destroy. They corrupt. It always ends the same.

JACOB – It only ends once. Anything that happens before that is just progress.

MONSTRE – Do you have any idea how badly I wanna kill you?

JACOB – Yes.

¹ En plus de la référence intratextuelle à la suite 4, 8, 15, 16, 23, 42, il s'agit d'un clin d'œil appuyé – et avoué par les scénaristes – au passage de la « lecture comme expérience télépathique » dans *Écriture, Mémoire d'un métier* de Stephen King.

MONSTRE – One of these days, sooner or later... I'm going to find a loophole, my friend.

JACOB – Well, when you do, I'll be right here.

MONSTRE – Always nice talking to you, Jacob.

JACOB – Nice talking to you, too^{lxxxv}.

Cette scène fait partie des révélations « extraordinairement normales » isolées par Lifschutz¹, bien que la musique extradiégétique du compositeur Michael Giacchino propose alors un thème inédit, pour cordes, une mélodie énigmatique, sobre mais qui dans le même temps rappelle les sonorités d'un John Williams sur la franchise *Indiana Jones*². Les règles du jeu – on ignore alors qu'il s'agit d'un jeu – sont posées : Jacob s'entête à guider des gens vers l'Île, et l'on découvre qu'il peut voyager à travers le monde ; l'Homme en noir cherche à trouver une « faille » pour le tuer et quitter l'Île. Cette faille, c'est Benjamin Linus. Petit à petit, la série compose une poupée gigogne en manipulant les manipulateur.ice.s, jusqu'à arriver enfin aux protagonistes qui *semblent* détenir toutes les cartes en main.

Durant la saison 6, les rescapé.e.s comprennent la raison de leur venue sur l'Île : ils et elles sont les candidat.e.s à la succession de Jacob au poste de gardien de l'Île, candidat.e.s que le Monstre va chercher à éliminer ou corrompre pour que jamais le poste ne soit rempli. Dans un mouvement à la fois ironique et métatextuel, *Lost* revient aux sources de la saison 1 en redevenant un *survival* n'ayant rien à envier aux émissions de télé-réalité aux prémises similaires : des candidat.e.s sont éliminé.e.s au fil des épisodes tandis que deux camps s'affrontent ; il ne peut en rester qu'un.e³.

La série se permet d'ailleurs de supprimer Ilana, un personnage introduit en saison 5, de façon quelque peu gratuite, dans un clin d'œil « comique » (notez mes guillemets) à la mort de Leslie Arzt en saison 1, en la faisant exploser avec la dynamite du Black Rock. Ben Linus suppose ensuite qu'ayant informé les rescapé.e.s de leur nature de candidat.e.s, elle avait accompli sa mission, et l'Île n'avait plus besoin d'elle : sous-entendu, les scénaristes n'avaient plus besoin d'elle (*Everybody Loves Hugo*, S06E12). S'il fallait se lancer dans une analyse génétique du personnage, retenons que l'actrice Zuleikha Robinson a révélé que les scénaristes comptaient faire d'elle la fille de Jacob, pour ensuite abandonner cette question mineure avant même de l'avoir mentionnée explicitement⁴. On peut toutefois en trouver la trace dans la série : dans *The Incident* (S05E16&17), les flashbacks montrent Jacob entrer en

¹ LIFSCHUTZ, Vladimir, « La mise en scène de la révélation dans *Lost* ou l'extraordinaire normalité » (communication), 2015.

² Giacchino avoue admirer le travail de Williams sur *Raiders of the Lost Ark* (*Les Aventuriers de l'Arche Perdue*, Spielberg, 1981). Le thème musical associé au Cœur de l'Île dans les ultimes épisodes est aussi un clin d'œil évident. Voir ROSS, Alex, « The Spooky Fill », *The New Yorker*, 17 mai 2010.

³ KAVALDO, Jesse, « We Have to Go Back: *Lost* After 9/11 », 2011, pp. 235-236.

⁴ Voir par exemple CHANEY, Jen, « 'Lost' revelation: Was Ilana Jacob's daughter ? », *The Washington Post*, 21 mai 2010.

contact avec chacun.e des candidat.e.s. Kate, Sawyer, Sayid, Locke, Jin, Sun, Jack et Hurley sont tou.te.s des personnages présents depuis le début de la série ; en revanche, Jacob rend aussi visite à Juliet, présente depuis la saison 3, et Ilana, depuis la saison 5. Juliet meurt elle aussi dans une explosion, mais elle a toujours été un personnage central (des questions cosmographiques comme biographiques, notamment romantiques) ; son rôle est déterminant au moment de sa mort (c'est elle qui fait exploser l'ogive nucléaire renvoyant les rescapé.e.s dans le présent) ; sa mort a un fort impact au début de la saison 6, quand bien même elle ne réapparaît ensuite dans les flashsideways que dans les derniers épisodes.

Ilana, en revanche, reste énigmatique (on ne sait pas exactement quels sont ses liens avec Jacob), parle peu, et n'est développée par aucun flashback (puisque'à son arrivée, la série est déjà passée à d'autres procédés). Elle meurt au milieu d'une phrase (de même que Leslie Artz), en posant son sac de dynamite un peu trop vite sur le sol. La série semble ici dire : « ce jeu est dangereux » ; mais on pourrait aussi l'interpréter comme : « Jacob n'a que faire du nombre de gens mourant pour le remplacer, du moment que son plan se déroule sans accroc ».

Jacob peut être perçu, dans une certaine mesure, comme le « *mastermind* » dans *Lost*, de même qu'il canalise la volonté des auteur.e.s ; Michael J. Clarke rappelle que si l'instance auctoriale est d'abord reconstruite par les interprètes du récit, les *tricksters* partagent avec les auteur.e.s un certain contrôle sur le monde fictionnel, devenant des « forces textuelles » à même de le plier à leurs machinations¹. Une idée que l'on peut relier à l'auteur manipulateur (le « *trickster author* ») évoqué par Henry Jenkins, lorsqu'il évoque la façon dont les fans percevaient l'identité du scénariste et réalisateur David Lynch lors de la diffusion initiale de *Twin Peaks* (ABC, 1990-1991) : percevoir l'auteur comme un manipulateur permettait de maintenir l'idée d'un texte complexe qui génère des coups de théâtre, se dérobe à la compréhension, nécessitant une exégèse poussée qui, à son tour, justifie l'investissement dans le programme². 15 ans plus tard, *Lost* semble avoir mis en abyme la figure métaleptique de l'auteur.e *trickster* qui joue et manipule son public, via la figure de « *mastermind* » identifiée par Clarke. Steven Moffat, dans *Doctor Who*, apparaît aussi comme un *trickster author*, incarné à l'écran par le personnage du Docteur, qui ment et manipule pour mieux générer les coups de théâtre qui parsèment l'ère du Onzième Docteur. Mais la dimension ludique de cette figure n'est jamais aussi explicitée que dans *Lost*.

Dans la saison 6 de *Lost*, la métaphore du jeu continue d'être filée, transposée jusqu'aux origines de l'histoire. Dans *Across the Sea* (S06E15), l'épisode qui raconte l'enfance de Jacob

¹ CLARKE, Michael J., « *Lost and Mastermind Narration* », 2010, pp. 127-128, 130-131.

² JENKINS, Henry, *Fans, Bloggers and Gamers*, 2006, pp. 128 et suivantes.

et son frère sans nom, ce dernier trouve un jeu de *senet* (l'ancêtre du backgammon) sur la plage. Lorsqu'ils jouent, Jacob exécute une manœuvre interdite :

? – You can't do that, Jacob.

JACOB – Why not?

? – Because it's against the rules

JACOB – You made the rules.

? – I found it. One day, you can make up your own game and everyone else will have to follow your rules^{lxxxvi}.

C'est cependant leur mère adoptive (qui a tué leur véritable mère...) qui leur explique qu'elle pose la première règle : ils ne peuvent se faire du mal l'un l'autre. Ce n'est qu'ensuite que Jacob posera ses propres règles quant à la gestion de l'Île. Bien entendu, j'entends ici *règles* au sens de « règles du jeu » ; Pacôme Thiellement pourrait m'opposer à raison une interprétation plus poussée du terme *règles*, validée à demi-mots par la série – par le *Livre des Lois* (l'Ancien Testament ?) utilisé par Richard pour tester le jeune Locke dans *Cabin Fever* (S04E11). Mais par souci descriptif, c'est d'abord cette emphase sur l'aspect ludique de la narration qui m'intéresse : dans son niveau de compréhension le plus explicite, la série se présente comme ludique. Le récit est jeu, énigme qui frustre, opère des détours, mélange les cartes, on l'a vu ; mais l'histoire est jeu aussi, qui génère des incomplétudes, des fausses pistes, des mystères jamais résolus. *Lost* n'est pas conçue pour être reconstruite en une seule fois par ses interprètes ; la narration et le monde fictionnel travaillent de concert pour offrir un labyrinthe interprétatif persistant : s'il est possible de faire sens du récit, de décrire le plus précisément possible sa non-linéarité, sa réticence, ses incomplétudes stratégiques, reste toutefois un monde fictionnel qui, au-delà des incomplétudes manifestes, conserve aussi des apories, ces contradictions insolubles¹.

Parce qu'elle a généré cet écran de fumée pendant six ans, *Lost* a poussé les interprètes du récit à une vigilance constante, au moment même où le contexte culturel et technologique rendait plus aisé, et surtout instantané, l'échange des hypothèses individuelles : les communautés pouvaient alors bâtir collectivement les théories les plus sensées comme les plus fantasques². *Lost*, peut-être plus que tout autre série du corpus principal, se prêtait à une herméneutique 2.0.

¹ PECK, Jason M., « Lost and Becoming: Reconceptualizing Philosophy », 2011.

² Je tiens de Mittell cette distinction entre « l'hypothèse » personnelle et la « théorisation » collective. MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 173.

Roberta Pearson rappelle que la critique a souvent vu *Lost* comme une série duelle, partagée entre le développement de ses personnages (« *it's the characters, stupid* »), et l'exploration de sa mythologie, que Pearson résume sous la formule « *it's the hermeneutic, stupid*¹ ». Mittell et Gray rappellent que cette herméneutique ne se construit pas comme une compétition entre producteur.ice.s et spectateur.ice.s, même chez les fans qui recherchent des *spoilers*². De la part des fans médecins légistes, il y a bien jeu, comme ils l'expliquent en évoquant l'approche de la série à la façon d'un puzzle. Mais peut-être est-ce moins du *ludus* (le jeu avec objectif) que du *paidia*, le jeu libre, créatif, le simple plaisir de tisser des hypothèses à partir des informations fournies par le récit – *a fortiori* pour une série comme *Lost* qui a toujours présenté, intradiégétiquement, le savoir comme un objet de pouvoir, notamment pour les Autres³, et dans le même temps comme un objet fluide, relatif.

Mon objectif est ici d'approcher de plus près les fans médecins légistes. Leur capacité à mobiliser l'intelligence collective est souvent relevée, entre autres, par Mittell, mais lui comme d'autres chercheur.se.s en *media studies* donnent rarement d'exemples détaillés de la façon dont procèdent ces fans, dont ils lisent l'intrigue en compréhension, *a fortiori* dans le cadre de la diffusion initiale, ponctuée d'interstices propices à ces échanges.

Pour dresser un portrait plus empirique de ces fans, et articuler plus tard l'existence d'un possible sous-ensemble des fans médecins légistes, je vais explorer un exemple de théorisation sur le forum francophone du site *Lost-island.net*⁴, un forum sur lequel j'étais moi-même observant-participant, ignorant cependant ce statut à l'époque, en 2006. Je choisis de relever un échange auquel j'ai moi-même participé afin de pouvoir retracer les conditions de son déroulement ; je suis de plus familier des utilisateur.ice.s cité.e.s, avec qui j'ai souvent interagi sur le forum. Cet exemple est aussi très particulier, en ce que la théorie énoncée a plus tard été actualisée par le récit, après avoir été déduite de façon logique par les participant.e.s. C'est là précisément le type d'expérience qui m'intéresse lorsqu'il est question d'aborder le pouvoir de l'intelligence collective face à une intrigue macroscopique téléologique, notamment une énigme qui sous-entend (mais n'implique pas forcément) une prédétermination de la part des scénaristes⁵.

¹ PEARSON, Roberta, « Chain of Events », 2009, p. 145.

² GRAY, Jonathan, MITTELL, Jason, « Speculation on spoilers », 2007.

³ LOMBARDI, Giancarlo, « *Lost* in Theory », 2011, p. 93.

⁴ Encore en ligne à l'adresse <http://lostislandforum.free.fr/forum> [accédée le 30 août 2015].

⁵ ASKWITH, Ivan, « “Do you even know where this is going?”: *Lost*'s Viewers and Narrative Premeditation », 2009, p. 173.

Affichant 4794 membres au 21 mars 2014, dont 1953 ayant posté au moins 3 contributions, le forum de *LostIsland.net* était l'un des forums les plus actifs dans la sphère francophone du *fandom* de *Lost*, surtout en considérant que son animation par les modérateur.ice.s n'a pas faibli durant les six ans de diffusion de la série. Il affiche 186790 messages et 2629 sujets à l'heure de l'écriture (juin 2015). Le forum possédait (et possède encore, puisqu'il reste accessible) une section réservée à la diffusion initiale américaine, afin d'échanger en temps réel sur les épisodes diffusés aux États-Unis – qui, on s'en doutera, étaient visionnés illégalement par une partie des utilisateur.ice.s. Au sein de cette catégorie, les parties « Théorie » et « Autres sujets (USA-Canada) » sont celles auxquelles j'ai consacré plus du tiers de mes messages. J'étais, et suis toujours malgré moi, un « acafán médecin légiste », ce qui peut d'ailleurs éclairer la présence et l'orientation de ce chapitre.

Le sujet qui m'intéresse est daté du 21 juillet 2006 : il fut publié durant l'été qui séparait les saisons 2 et 3. Une demi-douzaine d'utilisateur.ice.s ont été particulièrement actif.ve.s, ce qui en fait un exemple réduit d'intelligence collective, similaire à une discussion de groupe qui aurait pu intervenir dans le monde réel. Intitulé « Communications et messages sur l'île » (ce qui n'était pas son titre à sa création¹), il fut initié par une des modératrices du forum, s'interrogeant à l'origine sur un lien possible entre la transmission captée par la naufragée Rousseau (les nombres 4, 8, 15, 16, 23, 42), et la voix dans les haut-parleurs de la Station Cygne, qui précède la fermeture des portes anti-souffle dans *Lockdown* (S02E17). Si cette hypothèse initiale fut rapidement écartée grâce à des preuves tangibles (les haut-parleurs ne diffusent pas les nombres maudits, mais un compte-à-rebours si l'on en croit la transcription de l'épisode par des anglophones) le sujet s'est élargi petit à petit aux moyens de communication sur l'Île, et j'en suis partiellement responsable :

Ce n'était pas le fait que Rousseau ait ou non entendu le message du Lockdown qui était intéressant, mais le fait d'établir un lien entre [...] la tour radio et le message du Lockdown... [...] le système de la station a bien reçu son ordre de quelque part... de l'avion? de la tour? On sait que les others [les Autres] contrôlent la tour et qu'ils surveillaient même la station par vidéo...

GRLC – 22 juillet 2006 – 17h05

La tour radio est mentionnée par Rousseau dès *Solitary* (S01E09). L'avion serait celui qui lâche la palette de nourriture à la fin de *Lockdown* – en réalité, il s'agit d'un drone, comme l'explique l'épilogue *The New Man in Charge* mentionné plus haut. Un utilisateur enchaîne :

¹ Il s'appelait à l'origine « La voix dans le haut-parleur et les numbers ».

il n'est pas impossible non plus que "The Swan" [la Station Cygne] soit également observée par les others ! Le message "Hello?" envoyé par un pseudo-Walt qui survient pile au moment où Michael est à côté de l'ordinateur [S02E09], et que Locke et Eko regardent le morceau manquant du film "Orientation" (qui interdit justement d'utiliser l'ordinateur pour communiquer) va plutôt dans ce sens... Donc à mon avis, les others observent à la fois "The Swan" et "The Pearl" [Station Perle]... C'est peut-être d'ailleurs en observant nos rescapés dans "The Swan" qu'ils en savent autant sur eux?

SlipKo?n – 22 juillet 2006 – 23h11

Ici se déploie un raisonnement qui faisait office de règle tacite dès la diffusion de la seconde saison : la capacité des Autres à épier les moindres faits et gestes des rescapé.e.s, une possibilité suggérée par le récit (le S02E07 mentionne le fait que les Autres connaissent les noms des rescapé.e.s), et par ? (S02E21), qui révèle que la Station Cygne est truffée de caméras de surveillance. Cette hypothèse sera elle-même actualisée par le récit dans l'épisode *Exposé* (S03E14), qui montre Benjamin Linus et Juliet utiliser la Station Perle pour surveiller la Station Cygne.

Arrive ensuite FSA, un autre utilisateur avec qui j'ai construit le raisonnement qui allait devenir le cœur du sujet ; il émet une hypothèse quant aux événements de *Lockdown*, supposant que Benjamin Linus, alors emprisonné et se faisant passer pour « Henry Gale », aurait profité de la situation pour communiquer avec les Autres via l'ordinateur de la station. FSA s'appuie en cela sur le message envoyé par « Walt » à son père Michael sur l'ordinateur, message qui l'entraîne dans un piège tendu par les Autres (S02E11). Le sujet évolue, et deux jours plus tard est renommé par la modératrice pour correspondre à sa portée plus générale. J'évoque l'idée d'un intranet en me basant sur le revisionnage (donc, plutôt sur la lecture en compréhension) du S02E03 :

[...] samedi j'ai vu le troisième épisode en français et quand Sayid répare l'ordi il parle d'un truc comme quoi "il" aurait remplacé le processeur ou quelque chose dans ce goût-là... est-il possible de trafiquer un aussi vieil ordi pour mettre en place un ersatz de réseau internet? [...]

Quant au réseau, quel qu'il soit, qui aurait pu être créé entre différentes stations et/ou la base des others, il pourrait dater de la période des expérimentations DHARMA et servait aux scientifiques pour échanger leurs idées et rester en contact... mais suite à l'incident l'ordi de Swan a été privé de communication, pourquoi? quelqu'un craignait qu'un élément extérieur, par le biais de l'ordi, puisse contrecarrer l'application du protocole 108 dans Swan?

GRLC – 24 juillet 2006 – 15h23

Ici, j'extrapole en sollicitant, de la part de mes pair.e.s, des connaissances du monde réel que je ne possède pas, tout en essayant de faire sens du passé encore lacunaire de l'Île, et notamment de la période couvrant la présence de la DHARMA. L'Incident est un fait avéré ;

la possibilité de communiquer avec l'extérieur via l'ordinateur en est un autre ; en revanche, l'idée d'une « base », d'un quartier général des Autres, reste un possible non actualisé, mais destiné à l'être : dans le final de la saison 2, les Autres enlèvent Jack, Sawyer et Kate, et Benjamin mentionne « *home* », suggérant que les prisonnier.e.s seront emmené.e.s là où vivent les Autres, et annonçant l'exploration de cette nouvelle zone de l'Île pour la saison 3 à venir.

L'utilisateur FSA élabore alors une hypothèse concernant l'œil de verre, la Bible et le morceau manquant de la vidéo d'orientation de la Station Cygne, trouvés par Eko dans la Station Flèche à l'autre bout de l'Île (S02E07) :

Radzinski et ou Kelvin [Les occupants de la Station Cygne ayant précédé Desmond] étaient entrés en contact avec quelqu'un via l'ordinateur. Imaginons que ce soit avec quelqu'un sur l'île, les 2 personnes conviennent d'un rendez-vous (le hatch Arrow) [la Station Flèche], et chacun apporte une preuve de son appartenance à un hach [une Station] précis. Un peu comme le font 2 espions qui doivent se rencontrer dans un film d'espionnage, et qui ne se connaissent pas. Mais Kelvin et Radzinsky n'étaient-ils pas d'authentiques espions ? ? ? ?

A ce titre Radzinski et ou Kelvin apporte ce bout de film, comme signe de reconnaissance (au passage il se débarrasse de la partie qui l'embête), cela explique aussi la radio retrouvée, l'œil de verre etc.

Cela pourrait aussi expliquer l'inscription portée sur la carte de la blastdoor [porte anti-souffle] juste sous le hatch Arrow : Nous sommes sur la même longueur d'onde / I think we're on the same wavelength

--- lui et moi nous pensons la même chose.

--- lui et moi nous communiquons sur la même longueur d'onde radio ???

FSA – 28 juillet 2006 – 01h02

FSA mélange ici des informations factuelles, vérifiables (l'inscription sur la carte invisible de la porte anti-souffle, le personnage de Kelvin vu dans les flashbacks du S02E24), et des extrapolations (le portrait de Radzinski est peint en creux, et le scientifique ne sera mis en scène que durant la saison 5). La modératrice complète :

Pour l'œil de verre, je ne sais pas. Il fallait peut-être apporter un objet auquel tenaient les protagonistes. L'un emmène une Bible, qui est censée être un objet précieux, et l'autre, son œil de verre (important quand même) en guise de bonne foi. En tout cas, lorsqu'on verra un borgne, il sera sûrement lié à cette histoire dans la station Arrow.

St Lo – 28 juillet 2006 – 09h26

S'en suivit ensuite un mois d'août passé à extrapoler sur d'autres éléments liés aux communications sur l'Île : alors que j'étais prompt à m'en référer aux transcriptions des épisodes, d'autres invoquaient tour à tour des captures d'écrans et des données factuelles sur certains personnages. Le sujet finit par s'épuiser naturellement, mais la diffusion initiale de

The Cost of Living (S03E05, 01 novembre 2006), à défaut de le relancer, lui donna un point final des plus satisfaisants. Dans cet épisode, Locke, Sayid et Desmond arrivent à la même conclusion que celle que nous avons extrapolée :

DESMOND – The computer in the hatch wasn't only for pushing the button. I'm pretty sure...
it could be used to communicate with other stations.

SAYID – This is fascinating. But you just told me the hatch exploded.

LOCKE – One of them did.

SAYID – You want to try and communicate with the others.

LOCKE – Yup^{lxxxvii}.

Accompagnés par Nikki et Paulo, l'équipée retourne à la Station Perle, jusque-là censée surveiller uniquement la Station Cygne. Nikki prouve son utilité en s'interrogeant sur la multitude d'écrans dans la pièce principale ; comme une fan médecin légiste, elle s'appuie sur la vidéo d'orientation de la Station Perle :

NIKKI – Hey, guys? What are these other TVs for?

LOCKE – Sorry?

NIKKI – All these TVs... this guy says that there's 6 stations. Uh, here, check it out.

[Elle joue un passage de la vidéo]

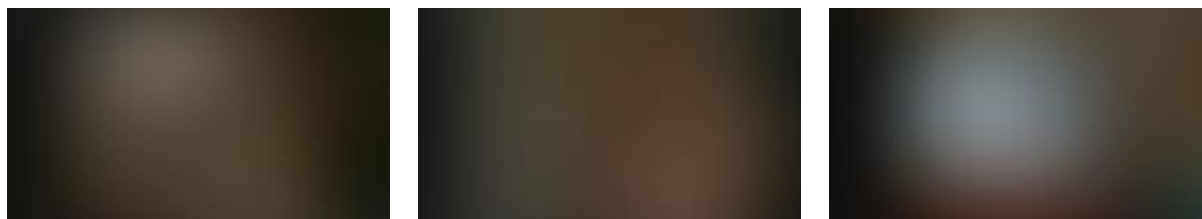
CHANG (VIDÉO) – ...is a monitoring station where the activities of participants in DHARMA Initiative projects can be observed and recorded.

NIKKI – Projects. More than one. So, maybe some of these TVs are connected to the other hatches.

LOCKE – Well, I'm suddenly feeling very stupid^{lxxxviii}.

Lorsque Sayid parvient à allumer un autre écran, celui-ci montre une autre station remplie d'appareils électroniques. Un homme apparaît dans le champ, qui très vite éteint la caméra. Cet homme est borgne.

LOCKE – I guess he'll be expecting us^{lxxxix}.



En effet, Mikhail Bakunin attend les rescapé.e.s de pied ferme à la Station Flamme (celle-là même où Locke jouera aux échecs). Mais nous l'attendions aussi.

Alors, ce borgne savait-il que John & Co étaient dans The Pearl ? Si oui, comment. Ou bien a-t-il seulement vu la caméra bouger ?

De plus, je ne sais plus si c'est ici qu'on en a parlé : l'œil de verre lui appartient-il (à mon avis, oui) ? Pourquoi l'a-t-il laissé ?

St Lo – 18 novembre 2006 – 13h15

Oh que oui, lol

En page 2 la solution avait déjà été donnée

Puis en page 3, et en page 6 ou Desmond , Locke et Sayid , vont faire exactement ce qui avait été annoncé sur ce même topic mi-août

FSA – 18 novembre 2006 – 15h29

Comme FSA doit le savoir j'ai moi aussi sauté au plafond en voyant "cost of living"... En fait on avait tout prévu depuis août... [...]

Néanmoins, loin de moi l'idée d'entamer ton enthousiasme FSA mais une nouvelle question me turlupine (après le câble de la plage, abandonné) [S01E09] : si [Radzinski] a rencontré le pirate, l'a-t-il dit à Kelvin? [...]

Mais ce qui me turlupine encore plus, c'est "qu'est-ce qui a bien pu ressortir de cette rencontre?", question qui en amène une autre > qu'est-ce que leur a révélé le pirate? Il a dû leur dire pour la fausse maladie¹....

GRLC – 18 novembre 2006 – 19h35

Avec d'autres fans médecins légistes, j'apprendrai plus tard cette dure leçon rappelée par la Mère dans *Across the Sea* : « Chaque question à laquelle je réponds mènera à une autre question. » Preuve en est qu'après ces trois messages, le sujet s'éteint de lui-même, ne laissant filer que trois autres messages dispersés entre novembre 2006 et mai 2007.

La série ne dit jamais pourquoi le morceau de film de la Station Cygne se retrouve dans la Station Flèche. L'œil de verre a son propre article sur *Lostpedia*, mais il reste hypothétique : jamais Bakunin n'est lié à l'œil de verre, qui n'est jamais plus mentionné au-delà de l'épisode où il fait son apparition (S02E07). Ce qui se passe dans la Station Cygne après l'Incident (1977), et avant l'arrivée de Desmond, reste aussi dans le domaine de l'implicite. En vérité, il n'y a qu'un seul élément fondé dans la théorie présentée ici : la communication entre les stations, qui permet aux scénaristes de guider les personnages vers la Station Flamme et d'anticiper la rencontre avec Bakunin dans *Enter 77* (S03E11).

¹ On notera ici que la question d'une éventuelle « maladie » ne sera jamais clairement élucidée.

Certes, en plus d'être personnelle, et donc subjective, cette expérience n'est pas celle de tous les fans médecins légistes : mais force est de constater que nous n'avions pas l'intention de battre *Lost* à son propre jeu, comme le relèvent Mittell et Gray. Nous étions d'abord heureux/ses que les personnages aient eu la même idée que nous, et s'en soient servi pour progresser plus loin dans leur quête, là encore d'abord marquée par des impératifs biographiques : leur but est alors de retrouver Jack, toujours prisonnier des Autres, pas de résoudre les questions majeures cosmographiques.

L'intrigue nous paraissait ainsi cohérente en ce que, même si Michael, qui quitte l'Île à la fin de la saison 2, est le seul à utiliser l'ordinateur pour communiquer et ne partage pas cette information, nous projetions un savoir spectatoriel sur les protagonistes, et nous attendions à ce que tôt ou tard, quelqu'un ait l'idée d'utiliser les ordinateurs dont nous devinions, comme Desmond le fait, qu'ils appartenaient à un réseau inter-Stations. L'anticipation de l'arrivée d'un personnage borgne n'a rien d'une coïncidence, surtout mesurée à l'aune du nombre élevé de personnages secondaires portant des prothèses dans *Lost*. Le monde fictionnel se révélait ainsi logique, cohérent, voire prédictible, mais dans le même temps, comme le montre mes propres questions, chaque élément actualisé pouvait potentiellement mener vers d'autres interrogations.

Il y a, il me semble, dans notre démarche, quelque chose qui tenait d'abord du plaisir ludique d'inférer des hypothèses quant à l'intrigue macroscopique et la structure du monde fictionnel, en employant un raisonnement logique ; le plaisir, aussi, de voir ces inférences confirmées par le récit, de constater que notre lecture en compréhension, collaborative, portait ses fruits. L'objectif n'était pas tant de battre *Lost* à son propre jeu que de s'en servir comme le ciment d'une communauté.

III.1.2.4. Apophénies et lecture conspirationniste

Si je me suis attardé sur un exemple précis de théorisation, c'est aussi pour montrer à quel point le processus peut être fragile, et la lecture en compréhension d'une fiction progressive, énigmatique et tentaculaire, un exercice périlleux. Un problème se pose, qui limite la capacité des publics à opérer l'herméneutique d'un récit aussi long, dense, complexe, réticent et lacunaire : l'apophénie. Ce phénomène d'abord cognitif, mais largement exploré par la psychologie, consiste à voir du sens là où il n'y en a pas, à opérer des inférences erronées, à voir des liens de cause à effet en vérité inexistantes. Frank Rose relève que *Lostpedia* a elle-même pris en compte le phénomène, toujours dans l'optique de faire la chasse aux théories erronées, au fil de la diffusion initiale :

L'une des plus intrigantes entrées de Lostpedia est la page « apophénie », qui est dédiée à « la perception de motifs, de connexions, là où en réalité il n'en existe pas. » Ce qui suit est un compendium de théories sans fondements, de connexions imaginaires, de coïncidences involontaires, et de simples erreurs de continuité qui ont mené les spectateurs encore plus loin au pays des toqués [« *woo-woo land* »] que ce que Lindelof et Cuse avaient prévu.¹

Y figurant notamment la troublante – et involontaire – ressemblance entre l'acteur Matthew Fox (Jack) et un scientifique vu dans *Live Together, Die Alone* (S02E23&24) ; la récurrence avérée des nombres 4, 8, 15, 16, 23 et 42 étendue à l'infinité de leurs multiples, additions et autres opérations² ; ou encore les apparitions répétées d'une Pontiac dorée.

Là encore, le texte lui-même, parfois avec malice, matérialise le problème de l'apophénie intradiégétiquement, par exemple lorsque dans *What Kate Did* (S02E09), Eko révèle à Locke qu'à l'autre bout de l'Île, dans la Station Flèche, il a trouvé le morceau de film qui comble la coupe opérée dans le film d'orientation de la Station Cygne :

LOCKE – What are the odds?

EKO – The odds?

LOCKE – Yeah. [...] I mean, think about it. Somebody made this film. Someone else cut this piece out. We crash – Two halves of the same plane fall in different parts of the island – you're over there, I'm over here. And now, here's the missing piece right back where it belongs. What are the odds?

EKO – Don't mistake coincidence for fate^{xc}.

Lost, récit à énigmes, n'a cessé de pousser ses spectateur.ice.s à inférer des hypothèses ; ce que les scénaristes n'avaient pas prévu était que les fans médecins légistes les prendraient au pied de la lettre. *Lost* récompensait l'exégèse du texte : j'en veux pour preuve la possibilité qu'un groupe de fans – dont je faisais partie – ait pu prévoir un élément aussi précis que l'apparition d'un personnage borgne en rapport avec l'interconnexion des stations de l'Île³. Mais dans le même temps, un monde aussi dense ne peut être contrôlé dans les moindres détails, et des « coïncidences » peuvent se produire qui n'ont rien à voir avec le « destin » – sous-entendu, la structure du texte telle que les scénaristes s'attendaient à ce qu'elle soit comprise par les spectateur.ice.s.

¹ ROSE, Franck, *The Art of immersion*, 2011, p. 155.

² Un exemple: pour atteindre ou quitter l'Île, les navires doivent suivre le cap « 305 ». Certain.e.s fans en ont déduit que le nombre avait été choisi en utilisant les nombres maudits et leur somme (108), suivant l'opération 108+108+108-15-4=305.

³ Loin de moi l'idée de penser que nous avons été les seul.e.s à opérer cette déduction, puisqu'elle était logiquement compossibles aux éléments déjà actualisés par le récit.

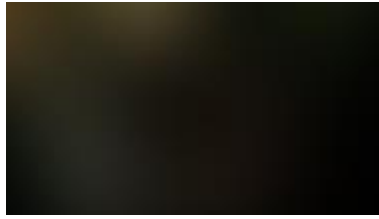
Continuons sur une veine autobiographique, puisque j'ai moi-même vu des liens signifiants là où n'existaient que des coïncidences fortuites. À la première lecture de la série j'étais persuadé que Richard, le second de Jacob, était le Monstre. Mon raisonnement, après avoir vu *Cabin Fever* (S04E11), était le suivant :

- Le Monstre est capable de prendre l'apparence des mort.e.s. Une hypothèse déjà validée par *The Cost of Living* (S03E05), qui sous-entend que la personne avec qui converse Eko n'est pas le fantôme de Yemi, son frère décédé dans le crash de l'avion nigérian ; une conversation qui tourne mal et précède de quelques secondes la mort de Eko, attaqué par le Monstre sous sa forme de fumée noire.
- Le Monstre polymorphe explique les apparitions de Christian, le père décédé de Jack, dont ce dernier retrouve le cercueil vide dans *White Rabbit* (S01E05).
- Dans *Cabin Fever* (S04E11), Locke pense rencontrer Jacob dans la mystérieuse cabane, mais le consensus théorique des fans (là encore, actualisé plus tard par le récit) voulait déjà que la mystérieuse entité de la cabane soit le Monstre, et non Jacob. Le Monstre se présente à Locke sous les traits de Christian (que n'a jamais vu Locke).
- Le Monstre, dans ce même épisode, est plongé dans l'obscurité (seule sa silhouette est d'abord visible), un procédé de mise en scène qui rappelle la première apparition du « faux Jacob », le Monstre, dans cette même cabane, dans *The Man Behind the Curtain* (S03E20).
- Richard, personnage mystérieux qui assiste Benjamin Linus, est justement montré dans le S03E20 comme un personnage qui ne vieillit pas : dans les flashbacks de Benjamin Linus enfant, Richard ne paraît pas plus jeune ; dans le présent de la narration, Linus, dont c'est l'anniversaire, a cette pique énigmatique envers lui : « *You do remember birthdays, don't you Richard ?* ». À l'époque de *Cabin Fever*, le consensus théorique des fans voulait que Richard soit resté éternellement jeune – encore et toujours, un fait qui sera actualisé par le récit.
- C'est ici que mon raisonnement s'engage vers l'apophénie : dans sa seconde apparition à l'écran, dans *The Man from Tallahassee* (S03E13), Richard est entraperçu de dos par Locke, caché dans le placard de la maison de Benjamin Linus. Une unique lampe éclaire la pièce, et Richard se trouve entre elle et Locke : tout ce que l'on voit de lui à cet instant, c'est sa silhouette noire.

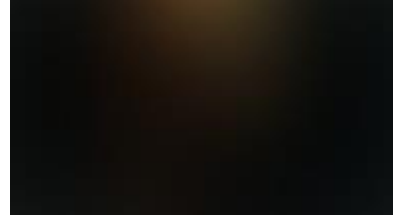
– S03E20 –



– S04E11 –

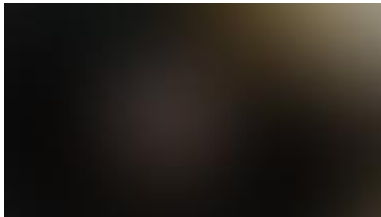


– S03E13 –



Persuadé d’y avoir vu un indice de mise en scène, conforté dans mon opinion par le consensus finalement avéré sur la capacité de Richard à ne pas vieillir, j’étais alors persuadé qu’il n’était qu’une autre incarnation du Monstre. C’est ici que le récit me donne finalement tort, en révélant en saison 5 et 6 que Richard est le fidèle serviteur de Jacob et travaille contre le Monstre. Pourtant, mon inférence se basait sur un raisonnement correct, puisque la mise en scène de l’épisode S05E12, intitulé *Dead is Dead*, réemploie le motif de l’ombre, et trahit le fait que Locke est bel et bien mort, remplacé par le Monstre. Lequel est d’ailleurs, sous sa forme de fumée noire (S02E10), et sous sa forme humaine originelle (S05E16), aussi associé à la couleur noire.

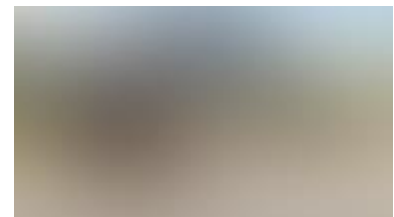
– S05E12 –



– S02E10 –



– S05E16 –



Ce que je cherche à articuler ici est à la fois lié à la compréhension du texte, et plus largement à une problématique d’ordre socio-culturelle, psychologique, cognitif. Les hypothèses des interprètes, valides ou erronées, se nourrissent du temps long de la diffusion du récit, et surtout des interstices entre les épisodes. La réticence persistante de l’intrigue pousse naturellement à combler ces incomplétudes stratégiques, et le temps sédimente ces inférences, d’autant plus dans le cadre d’une théorisation communautaire, durant laquelle les fans débattent, émettent des hypothèses, construisent des théories qui sont ensuite évaluées par leurs pair.e.s. Pour le dire plus simplement : tandis que les épisodes qui pourraient éclairer l’intrigue se font attendre, les fans finissent par se faire, non pas « des films », selon l’adage, mais « leur propre série ».

La réticence de l’intrigue n’est pas la seule à peser dans la balance ; la « connaissance opérationnelle » joue aussi :

Nous [...] gagnons en savoir opérationnel [« *operational knowledge* »], à mesure que nous apprenons les normes de narration intrinsèques d'une série et les informations extrinsèques à propos du genre, de l'équipe créative, du *network*, et des codes de la télévision comme media¹ [...].

La plupart des schémas classiques du récit constituent les « normes extrinsèques » (Mittell emprunte le terme à Bordwell), qui évoquent les attentes architextuelles (génériques, notamment), et les schèmes séquentiels², scripts et matrices évoquant des actions communes et leurs enchaînements attendus, mais souvent subvertis, dans le but d'*intriguer*. Les « normes intrinsèques » ajoutent un nouveau niveau de compréhension spécifique à chaque œuvre, en « [guidant] les inférences des spectateur.ice.s, tout en offrant l'opportunité de créer des moments de délicieuse confusion, de surprise et de manipulation retorde en brisant ces normes via un effet spécial narratif³. » Par exemple : piéger les spectateur.ice.s en masquant un flashforward sous les apparences d'un flashback. Ainsi armés des normes intrinsèques et extrinsèques, et face à la réticence persistante de l'intrigue, beaucoup de fans médecins légistes ont fini par bâtir une « théorie du tout », ou plutôt une myriade de « théories du tout » concurrentes, qui expliqueraient les mystères de *Lost*. La section « Théories » du forum *Lostisland.net*, au-delà de réflexions finalement authentifiées par le récit, comporte ainsi des centaines de théories parfois abracadabrantesques, souvent tout aussi créatives que l'a été la série⁴.

L'exploration de la mythologie d'une série narrativement complexe, notamment une série à énigme, a cela de particulier que pour les spectateur.ice.s qui suivent la diffusion initiale, et échangent aujourd'hui leurs théories en masse, de façon instantanée, la lecture en compréhension devient collective. En ce qui concerne *Lost*, des apophénies « de masse » se sont cristallisés chez une partie des fans, notamment l'irréversible hypothèse supposant que les rescapé.e.s étaient mort.e.s depuis le crash du vol Oceanic 815. Les apophénies (fictionnelles) de masse évoquent alors un processus similaire à celui qui fonde les théories du complot. Aurélie Ledoux les décrit ainsi :

La théorie du complot remplit une première fonction évidente, celle de fournir un schème d'explication global et surtout intentionnel à une réalité politique jugée de plus en plus complexe du fait de sa mondialisation. En ce sens, le mythe du complot mondial répond à la mondialisation

¹ MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 167.

² Voir par exemple BARONI, Raphaël, *La Tension narrative*, 2007, chapitre 5.

³ MITTELL, *op. cit.*, p. 168.

⁴ J'invite par exemple à survoler les 383 théories disponibles, sans compter celles qui ont été archivées, à l'adresse <http://lostislandforum.free.fr/forum/viewforum.php?f=21&start=0> [accédée le 30 août 2015].

effective de la politique. Il fait écho à l'inquiétude et à l'impuissance de l'individu face à une réalité politique jugée immaîtrisable aussi bien par l'action que par la pensée¹.

À la différence des théories du complot concernant le monde réel, dont « la propagation et la banalisation [...] entraînent une réticence croissante à en parler² », mener l'exégèse d'une fiction, à défaut d'être toujours bien vue, est une action ludique, souvent plaisante, et qui risque moins de jeter un froid sur une conversation. Ainsi, ce sont à ces mondes fictionnels devenus extrêmement denses et complexes, ces mondes qui empiètent sur la « réalité cassée³ » théorisée par Jane McGonigal, que répond le besoin impérieux de « faire sens » d'une mythologie.

Les théories des fans – ce fut notamment le cas pour *Lost* – suivent la topique de la conspiration énoncée par Pierre-André Taguieff, et reprise par Emmanuelle Danblon et Loïc Nicolas sous un angle rhétorique⁴ :

- 1) Rien n'arrive par hasard ;
- 2) Tout ce qui arrive est le résultat d'intentions ou de volontés cachées ;
- 3) Rien n'est tel qu'il paraît être ;
- 4) Tout est lié ou connecté, mais de façon occulte.

Règles auxquelles Danblon et Nicolas ajoutent :

- 5) Tout doit être passé minutieusement au crible de la critique

La différence entre les théories du complot du monde réel, et les théories issues de la lecture en compréhension d'un monde fictionnel, est que ce dernier est explicitement conçu comme la création d'une instance auctoriale déterminée. Si l'on peut douter (à raison...) que le monde réel soit secrètement gouverné par les Illuminatis ou les reptiliens, on ne peut douter qu'un texte ait été créé par un.e auteur.e, avec ne serait-ce que le début d'une intention qui va structurer le discours (quand bien même cette intention sera toujours reconstruite par les interprètes du récit).

Cependant nous parlons ici précisément d'une forme fictionnelle progressive qui, nous l'avons vu :

¹ LEDOUX, Aurélie, Introduction au dossier « Le Complot dans l'imaginaire politique contemporain », 2012, p. 16.

² *Ibid.*, p. 16.

³ MCGONIGAL, Jane, *Reality is Broken*, 2011, p. 3.

⁴ DANBLON, Emmanuelle, NICOLAS, Loïc, « Rhétorique et topique de la conspiration », 2012, pp. 38-41.

- *peut ne pas être prévue à l'avance* : des choses arrivent « par hasard », comme l'Œil de Jupiter dans *Battlestar Galactica*, ou sont placées là pour leur potentiel encore inexploré ; la complétude et la continuité rétroactive peuvent ensuite donner sens à ces éléments ;
- *est produite en flux tendu* : contrairement aux cycles littéraires, pour lesquels l'auteur.e peut au moins réécrire et soigner chaque volume (à défaut de prévoir l'ensemble), un épisode de série doit être écrit, tourné et monté le plus vite possible ;
- *est soumises à des impératifs de production draconiens* : si un *comic book* peut lui aussi être annulé parce qu'il ne se vend pas, jamais un personnage n'y sera supprimé inopinément parce que l'acteur.ice a voulu renégocier son contrat.

La série télévisée à intrigue macroscopique, alors même qu'elle insiste sur son unité narrative, se trouve être la forme progressive la plus hasardeuse. C'est précisément lorsqu'elle tente de prouver – ou du moins de suggérer – à ses spectateur.ice.s que tout est lié, tout est prévu, qu'elle s'expose au *syndrome du parapluie jaune*, à ce conflit intrinsèque, essentiel, entre les volontés artistiques et les impératifs économiques, entre le prospectif et le rétrospectif : elle génère, pour les spectateur.ice.s qui cherchent à la comprendre comme un tout, une tension entre une lecture qui prend en compte l'économie prospective du récit, et une autre qui se fonde sur la causalité régressive.

Qu'est-ce qui, alors, fait le plus *sens* ? Que ces personnes soient mortes depuis le début, piégées dans un purgatoire baroque et tropical ? Ou que l'Île soit le *nexus* d'énergies et d'influences mystérieuses, l'*axis mundi* qui relie le monde fictionnel à un au-delà indéfini¹ ? Dérouté.e.s par les développements de l'intrigue, certain.e.s fans – surtout des spectateur.ice.s déçu.e.s, me semble-t-il – s'accrochent encore à une interprétation qui n'est jamais validée par le récit, et se trouve souvent contredite par les instances auctoriales.

Ces fans, parmi les plus déterminé.e.s et optimistes des médecins légistes, suivent ce que je me permets d'appeler, à la suite de Taguieff, la « topique de la conspiration mythologique » :

- 1) Rien n'est écrit par hasard ;
- 2) Tout ce qui arrive dans le récit fait partie du plan des scénaristes, et si les scénaristes le contredisent, ils/elles ont tort et vous avez raison ;
- 3) Rien n'est tel qu'il paraît être ;
- 4) Tout est lié, tout est connecté, mais de façon occulte ;
- 5) Tout doit être minutieusement transcrit, illustré par des captures d'écran et des extraits vidéo.

¹ Je renvoie naturellement à THIELLEMENT, Pacôme, *Les Mêmes yeux que Lost*, 2011.

Ainsi l'utilisateur.ice Vailskibum94, fan de la série animée *Gravity Falls*, que je citais en I.2.4, propose-t-il sur son compte Youtube non seulement une théorie actualisée par le récit (l'existence du frère de l'oncle Stan), mais aussi plus d'une vingtaine de vidéos mettant en scène des théories qui, à l'heure actuelle, semblent, sinon impossibles, au moins improbables, formulées via une exégèse du récit où l'extrapolation domine le peu d'éléments textuels qui les soutiennent¹. Ces vidéos évoquent celles que l'on peut trouver, sur le même service, en tapant par exemple « conspiration 11 septembre » ou « conspiration illuminati ».

Il y a dans l'activité de ces fans, que je surnomme les *fans conspirationnistes*, quelque chose du médecin légiste qui dépasse le cadre de la seule compréhension du texte : les fans conspirationnistes bâtissent leur propre texte, dans une démarche transfictionnelle qui ne dit pas son nom, mais qui se distingue des pratiques de réécritures communes aux fanfictions en s'assurant non pas comme une fiction justement², mais comme une explication du texte. Cette posture me semble souvent liée au « *mastermind* » isolé par Michael Clarke, qui pousse à chercher une théorie du tout et à voir des connexions « occultes ».

Kee Lundqvist a notamment exploré les processus suivants lesquels les fans construisent leur propre sens d'une série face à des évolutions qui ne leur sont pas satisfaisantes : parmi les fans de la série *Sherlock*, celles et ceux convaincu.e.s qu'une relation romantique homosexuelle en Sherlock Holmes et John Watson était sous-entendue par le texte ont dû s'adapter (« *to cope*³ ») au mariage de John et Mary Morstan durant la saison 3. Ces fans ont alors « tordu » leur compréhension et leur interprétation du texte, cherchant le moindre indice d'un éventuel ménage à trois, et peinant à négocier et incorporer dans leur lecture *His Last Vow* (S03E03), dans lequel Mary tire sur Sherlock. Lundqvist explore les tweets haineux envers l'actrice incarnant Mary (Amanda Abington) comme une incapacité à s'adapter, et les critiques envers l'écriture des scénaristes (spécifiquement, de l'introduction de Mary) comme un moyen de « protéger la légitimité de leur lecture au prix d'une perte d'intérêt dans le texte lui-même⁴ ». Lorsque la série se dirige dans une direction qui leur déplait, les fans choisissent la « mort de l'auteur » chère à Barthes⁵.

Les fans de *Lost* affirmant que les rescapé.e.s étaient mort.e.s depuis le début reconstruisent l'histoire, font sens du texte à leur manière toute particulière, en se posant à l'encontre de la thèse « officielle », celle qui reconnaît le niveau de compréhension le plus explicite du texte. Ces fans à tendance conspirationniste préfèrent interpréter les niveaux les

¹ <https://www.youtube.com/playlist?list=PLS7H4767w-aX--PVNK6Qwum9S1pADm0hz>.

² Qui peut avoir un but herméneutique cependant.

³ Lundqvist s'appuie sur le travail de Kenneth Pargament, notamment *The Psychology of religion and coping*, Guilford, 1997.

⁴ LUNDQVIST, Kee, « Meaningful Stories: The Process and Practices of Sense-Making » (communication), conférence annuelle du *Fan Studies Network*, University of East Anglia, 28 juin 2015.

⁵ Dans *Le Bruissement de la langue. Essais critiques IV*, Paris, Seuil, 1984.

plus obscurs du texte pour y chercher la preuve de la véracité de leur explication. Lorsque Damon Lindelof se retrouve face au journaliste Josh Topolsky, deux ans après la fin de *Lost*, Topolsky jette de l'huile sur le feu de la théorie de l'Île comme purgatoire : par conviction personnelle, ou pure provocation, il pousse Lindelof à expliquer, encore une fois, que les rescapé.e.s ne sont pas mort.e.s dans le crash¹. Cette posture évoque encore celle des conspirationnistes du monde réel en ce que, comme le résume Aurélie Ledoux :

[...] la posture complotiste se nourrit de ce qu'on lui oppose, et lui répondre, c'est accepter de faire droit à un discours que l'on peut juger irrecevable [...]. Critiquer reviendrait d'abord à légitimer la parole que l'on prétend réfuter. Par ailleurs, c'est accepter de situer le débat sur un terrain rhétorique dont il est difficile de sortir vainqueur du simple fait qu'il sera toujours plus aisé de pointer les lacunes et les incohérences d'une explication donnée que de démontrer l'absence de ce qui a pour nature d'être caché².

Là encore, une épine – toujours la même – s'oppose à une comparaison stricte entre théories des fans et théories complotistes : il y a bien quelque chose de « caché », et si l'auteur.e est mort.e au sens de Barthes, au moins le texte lui-même peut-il influencer sa lecture en compréhension en soulignant une logique interne.

III.1.2.5. ***Mastermind* et boîte mystère**

La posture complotiste et le « mastermind »

C'est cette logique interne, attribuée à un « *mastermind* » extradiégétique (les scénaristes) ou intradiégétique (Jacob par exemple) qui caractérise les séries narrativement complexes contemporaines, ce que Michael J. Clarke appelle « *mastermind narration*³ » :

La narration *mastermind* est marquée par le glissement de focalisation⁴ des informations narratives (des séquences « objectives » deviennent subjectives, des séquences en apparence non-

¹ Cet interview portait plus largement sur le travail de Lindelof, qui prend assez bien les remarques de Topolsky, mais reste visiblement mal à l'aise sur le coup. Elle est disponible à l'adresse <https://www.youtube.com/watch?v=mSNTXHIjeeM> [accédée le 30 août 2015].

² LEDOUX, Aurélie, Introduction au dossier « Le Complot dans l'imaginaire politique contemporain », 2012, p. 16

³ J'hésite à traduire ce terme, l'idée de « *mastermind* » étant difficile à transformer, en français, en un adjectif qui ne prête pas à confusion (« narration dirigiste » me semblait par exemple supposer un récit cousu de fil blanc, ce qui n'est pas la même chose).

⁴ Clarke parle de « *shift in narrative value* » mais se focalise surtout sur la façon dont les informations sont cadrées ; toutefois le terme de focalisation, tel que je le traduis, doit-il être pris dans un sens large, ne recouvrant pas la seule problématique du point de vue

motivées [par une cause première] deviennent motivées), résultant en l'émergence d'une instance narrative fantôme qui guide le récit depuis les frontières de la diégèse¹.

Plus précisément :

[...] la narration *mastermind* suggère une entité diégétique ambiguë (est-elle dans ou en dehors du monde fictionnel ?) qui partage avec l'instance auctoriale supposée [reconstruite par l'interprète du récit] le pouvoir de façonner et guider le récit, et ne se manifeste que progressivement dans celui-ci. [...] Le *mastermind* assure, comme la couverture d'une boîte de puzzle, que même les plus obscurs et infimes détails serviront l'intrigue².

Ici se trouve peut-être l'une des plus grandes contradictions de la lecture des séries narrativement complexes, *a fortiori* des séries promettant un dénouement : alors même que leur sens, leur unité narrative, sont en dernière instance tissés par les fans, et soumis aux aléas de la forme progressive, elles insistent sur la présence d'une instance auctoriale en la démultipliant au sein du récit. Clarke évoque par exemple les *Easter eggs* disséminés dans *Lost*, comme l'anagramme de la maison funéraire Hoffs-Drawlar de *Through the Looking Glass* (S03E22&23), qui une fois recomposée donne *flashforward*, dénonçant intradiégétiquement (dans *l'histoire*) la nature trompeuse d'un mécanisme du *récit* ; ou encore, de façon similaires, les mêmes des saisons de *Doctor Who*, qui dissimule des indices récurrents dans des dialogues ou des éléments de décor³.

Steven Moffat, connu pour ses scénarios tortueux et son malin plaisir à manipuler les fans, a notamment poussé l'exercice à son paroxysme. C'est à la fin de la saison 6, donc du second tiers de l'intrigue macroscopique concernant le Onzième Docteur, que l'on apprend quelle est la Question qui ne doit jamais être posée, celle à la place de quoi le Silence doit tomber : *Doctor who* ? Le nom de l'ordre religieux qui cherche à tuer le Docteur fait alors sens : il s'agit de l'empêcher de se rendre sur Trenzalore et d'y donner son nom, sans quoi – mais ça, les interprètes ne le savent pas encore – les Seigneurs du Temps pourront être sauvés.

Peu après la diffusion de l'épisode, le *fandom* de *Doctor Who* a vécu une épiphanie dont il n'est pas encore revenu. La question « *Doctor who* ? », posée par des protagonistes et personnages s'interrogeant sur l'absence d'un nom de famille à la suite de « Docteur », a toujours été une blague récurrente durant les cinquante ans de l'histoire du programme, depuis 1963.

¹ CLARKE, Michael J., « *Lost and Mastermind Narration* », 2010, p. 124.

² *Ibid.*, p. 127.

³ *Ibid.*, pp. 128-130.

Dès lors que Steven Moffat révèle la nature de la Question, les fans vont chercher des occurrences passées, y compris dans le travail qu'il a fourni en tant que scénariste avant 2010, avant de devenir *head writer* de la série. Une scène de l'épisode *The Girl in the Fireplace* (S02E04) est notable en cela : le Dixième Docteur y rencontre Madame de Pompadour, et alors qu'il sonde son esprit, elle parvient à sonder le sien. Elle fait alors cette remarque :

MADAME DE POMPADOUR – Doctor. Doctor who? It's more than just a secret, isn't it^{xci}?

L'épisode est écrit par Moffat, et Russel T. Davies, à l'époque *head writer*, affirmait, je le rappelle, que les scripts de Moffat étaient les seuls qu'il n'avait pas besoin de réécrire¹. Il est toutefois probable que Moffat n'ait cherché qu'à rendre plus mystérieuse une phrase récurrente. Tout aussi marquant est l'un des *trailers* pour la saison 5, qui signe le début de l'ère du Onzième Docteur et de l'intrigue macroscopique du Silence. Diffusé en février 2010 (un an et demi avant le S6E13, qui révèle la nature de la Question), il montre le Docteur et Amy allongés dans l'herbe, observant les étoiles.

AMY – Who are you?

LE DOCTEUR – I'm the Doctor.

AMY – Doctor Who^{xcii}?

À cet instant, le sol s'effondre et les voilà projetés à travers le temps. Bien entendu, « *don't mistake coincidence for fate* » : il peut s'agir d'une simple référence à la phrase récurrente qui est aussi le titre du programme. Ces deux dialogues n'ont cependant pas échappé aux fans. En voici deux exemples, sur le réseau Tumblr (les noms des utilisateur.ice.s sont soulignés, leur multiplicité indique que les billets ont été republiés et commentés au fur et à mesure de leur circulation) :

¹ « *I'll rewrite 100% if I have to. With Steven Moffat's scripts, I don't touch a word, but anyone else's I do...* » WEST, Dave, « Davies: BBC has 'cocked up' 'Who' time », *Digital Spy*, 28 mars 2008.



postersolitude:
 #Steven you are one sneaky bastard #you have been plotting this for years and years haven't you #HAVEN'T YOU #oh lord it will be glorious #BEEP BEEP I WILL BE ABSOLUTELY GLORIOUS

– Billet original de oncebarrowmans¹ – – Billet original de mulleister² –

Là se trouve l'ingéniosité de Moffat, qui transforme une phrase récurrente bégaine en indice « caché à la vue de tou.te.s » (« *hidden in plain sight* »), de la même façon que Ronald D. Moore faisait d'une peinture de l'actrice Katee Sackhoff un élément déterminant de la mythologie de *Battlestar Galactica*. Soudain, cette phrase récurrente à l'échelle du programme devient la Question, celle qui en outre couronne le cinquantenaire de la série, puisque le dénouement de l'intrigue liée au Onzième Docteur coïncide avec son anniversaire (fin 2013). On retrouve ici la rhétorique conspirationniste de l'occulte, du « tout est lié », ce regard qui applique rétrospectivement un sens caché à l'Histoire (de la série).

¹ Le billet est encore accessible sur mon blog personnel, le blog de l'utilisateur.ice qui a publié le billet original a été supprimé : <http://onetwothreefox.tumblr.com/post/11992042859/mischief89-lettherebedoctor-oscarstardis> [accédée le 30 août 2015].

² Le billet original est accessible à l'adresse <http://mulleister.tumblr.com/post/17227598023>, et dans sa version republiée, sur mon blog personnel, à l'adresse <http://onetwothreefox.tumblr.com/post/17816743225/postersolitude-steven-you-are-one-sneaky> [accédées le 30 août 2015].

Au-delà des clins d'œil, *Lost* et *Battlestar Galactica* ont matérialisé intradiégétiquement cette « *ghostly agency* », cette instance auctoriale/narratrice fantôme, en les personnes de Jacob et de « Dieu » respectivement. Beaucoup de choses ont déjà été dites sur Jacob, moins, peut-être, sur la divinité de *Battlestar Galactica*. L'apparition de ces entités, comme l'explique Michael J. Clarke, est tardive, et transforme la contingence en nécessité. Si le vol Oceanic 815 s'écrase sur l'Île, ce n'est pas vraiment pas la faute de Desmond, qui n'est qu'un instrument de plus dans la main de Jacob. Si les Colons trouvent la Terre, c'est parce que tout du long, il s'avère qu'ils étaient guidés par « Dieu ».

J'ai rapidement évoqué en I.3.1.1 la structure dynamique du monde fictionnel de *Babylon 5*, évoluant d'une configuration mythique classique à une autre, moderne. Cette notion demande ici une précision. Lubomír Doležel décrit la structure classique ainsi :

La structure aléthique [la structure de ce qui est possible, de ce qui a valeur de vérité/de loi naturelle dans le monde fictionnel] du mythologique est dyadique, et les domaines naturel et surnaturel sont séparés par une frontière marquée. Les relations de pouvoir et d'accessibilité sont asymétriques : le domaine naturel est sous la tutelle d'êtres surnaturels qui y ont accès [...]. Les habitants humains du domaine naturel sont impuissants vis-à-vis de leurs seigneurs surnaturels et se voient refuser l'accès à l'Eden¹.

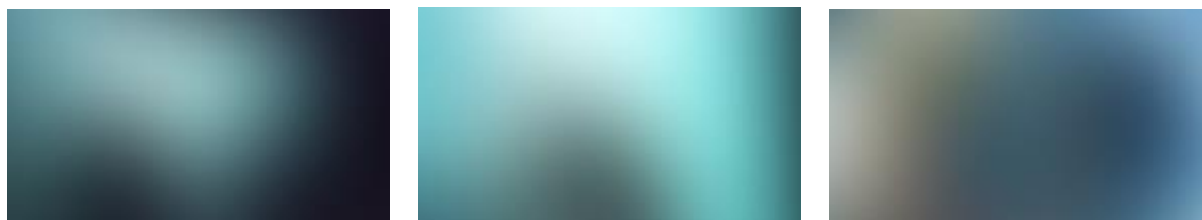
Cette structure, c'est celle des mythes et légendes de l'Antiquité ; c'est celle que font encore prévaloir aujourd'hui de nombreuses religions dans le monde : les divinités en haut, les humains en bas. S'appuyant sur les œuvres de Franz Kafka et Andrej Belyj, Doležel dessine avec justesse le portrait de deux variantes du « mythe moderne », fondées tantôt sur l'effacement de la frontière naturel/surnaturel (les deux types d'entités cohabitent), tantôt la transformation de la frontière, qui devient celle entre le visible et l'invisible. Sous-entendu : *ils sont parmi nous*. Cette rhétorique affecte autant les discours conspirationnistes (sur les Francs-Maçons, les Illuminatis, les Protocoles des Sages de Sion, ou encore le coup monté des attentats du 11 septembre 2001) que les fictions contemporaines : *The X-Files* était le parangon de la variante *visible/invisible*, avec ses petits hommes verts (gris, en réalité), son gouvernement corrompu et, pour le versant *hybride*, les divers monstres et manifestations surnaturelles qui contaminaient la banalité de la société américaine telle que la représentait la série.

Lost présente un monde fictionnel qui tend vers l'hybride, avec son dieu et ses anges transformés en un humble gardien, et un groupe d'autochtones prêts à suivre ses instructions à

¹ DOLEŽEL, Lubomír, *Heterocosmica*, 1998, pp. 185-187.

la lettre. *Battlestar Galactica* tend plutôt vers un régime du visible et de l'invisible, ce dernier se manifestant de façon trouble dans les premières saisons.

Dès la minisérie pilote, Baltar hallucine la présence à ses côtés de la Numéro Six qui l'a trahi pour paralyser les systèmes de défense des Colons. « *Virtual Six* », telle que l'ont longtemps appelée les fans, verbalise elle-même le doute qui entoure sa nature : est-elle une hallucination issue de l'esprit dérangé de Baltar ? Une puce implantée par les Cylons ? Ou un ange envoyé par le Dieu que les androïdes vénèrent ? Elle ne cesse, en tous cas, de parler de Lui, affirmant par exemple que c'est Sa volonté qui guide la main de Baltar, lorsqu'il pointe du doigt, au hasard, le point faible de la raffinerie cylon dans le bien nommé *The Hand of God* (S01E10). Il se trouve qu'il voit juste, et quand il assume être l'instrument de Dieu, le dernier plan de l'épisode le montre dans une pose christique.



La capacité de *Virtual Six* à prévoir les développements de l'intrigue en fait à la fois un formidable générateur d'indices proleptiques, suscitant du suspense, et un outil bien pratique pour alimenter la tension narrative sans grands efforts. Dès *Kobol Last Gleaming, Part 1* (S01E12), elle avertit Gaius que quelque chose de grave va se passer sur le *Galactica* ; une semaine plus tard dans le temps de la diffusion initiale, Adama se fait tirer dessus par Boomer (S01E13). Dans *Home, Part 2* (S02E07), alors que Baltar est dans la cellule initialement conçue pour Boomer, *Virtual Six* annonce que « leur » enfant naîtra ici (en réalité, Hera, que tou.te.s deux devront sauver à la fin de la série). Baltar entre alors dans une crise métatextuelle, dénonçant à mots couverts le « mécanisme narratif sur pattes » qu'est devenue *Virtual Six* :

VIRTUAL SIX – I never said I would bear the child.

BALTAR – Oh, wonderful. More doubletalk, more mind games. All right then, who's it going to be? Who's going to bear our secret love child? It's not Starbuck is it?

VIRTUAL SIX – Careful, Gaius, you're in dangerous territory now.

BALTAR – Then I guess I'm really scared. So what's it gonna be this week? What is it? Don't tell me, I'll guess. Um... the ship's gonna blow up! No, damn, damn. Done that one. Done that one. So it's gotta be someone else. Somebo--me! Yes, of course, me! I'm gonna explode! Good! God is gonna make me spontaneously combust in a great big ball of flame, and then the whole crew of *Galactica* can celebrate on ambrosia. Get really drunk^{xciii}.

La référence au temps de la diffusion (« *So what's it gonna be this week?* ») est trop évidente pour que les scénaristes aient pu manquer cette occasion de transformer un *mea culpa* en nouveau jeu de piste narratif. Soudain, Virtual Six, habituellement habillée d'une robe rouge affriolante, apparaît en survêtement, sans maquillage. Elle perd ses atours de femme fatale, tombe le masque, et éclate de rire.

VIRTUAL SIX – Okay. Enough. I can't do this anymore. You're right. Game's over. You win.

BALTAR – Win? Ah, um... what did I win?

VIRTUAL SIX – You don't get it? Come on, Gaius. Wake up and smell the psychosis already^{xciiv}.

Elle lui fait ensuite croire qu'il hallucine sa présence, qu'elle n'est qu'un produit de son imagination, et donc que toutes les coïncidences troublantes vécues jusque-là ne sont, justement, que cela : des coïncidences. Il n'y a aucun sens profond à ce que vit le personnage. Aucune entité supérieure qui veille sur son destin. Aucun.e scénariste sachant où va la série. Vivant une véritable crise de foi, Baltar décide de sauter le pas et de passer un scanner du cerveau : pas de puce. Cependant, à la fin de l'épisode, Athena, déjà enceinte de Hera, est enfermée dans la cellule spéciale. Baltar assiste à la scène ; Virtual Six le rejoint, à nouveau vêtue de sa robe rouge, et lui confirme qu'il n'est pas fou, ni manipulé par les Cylons : elle est un ange envoyé par Dieu.

L'aspect le plus polarisant du *series finale* de *Battlestar Galactica* tient précisément dans l'utilisation outrancière du procédé du *mastermind*. Pourquoi Starbuck est-elle revenue d'entre les morts ? Parce qu'elle est envoyée par « Dieu ». Qui sont Virtual Six et Virtual Baltar (ce dernier apparaissant à la Numéro Six de Caprica) ? Des envoyé.e.s de « Dieu ». Comment les Colons trouvent-ils (par hasard) la Terre ? Starbuck décide de convertir les notes de la fameuse mélodie des *Final Five* (en réalité, une version de *All Along the Watchtower*) en coordonnées spatiales. Là où *Babylon 5* amorçait une dynamique du classique à la modernité, *Battlestar Galactica* suit le chemin inverse, passant d'un monde fictionnel hybride à un monde mythique classique, ce qui s'avère en accord avec son réemploi de la mythologie grecque (jusque dans le nom des pilotes comme Apollo et Athena) et sa réécriture du mythe des origines, mais justifie aussi les errements des scénaristes en en déplaçant la responsabilité sur les épaules d'une force supérieure intradiégétique.

Lost joue un autre jeu : quand bien même elle semble s'orienter vers la *fantasy* et s'articuler sur un mode classique dans son ultime saison, son monde fictionnel conserve toutefois suffisamment d'incomplétudes manifestes, et son récit, suffisamment

d'incomplétudes stratégiques, pour que l'organisation du monde fictionnel reste sujette à caution. Si la série remonte 2000 ans en arrière, elle n'en montre pas pour autant la construction de la statue de Taouret ou du Temple, ni ne montre l'Âge d'Or mythique de l'Île¹. Jamais la nature du Cœur de l'Île ne sera dévoilée, et si une lecture générique orientée vers la *fantasy* laisse à penser à une forme de magie, la série a passé suffisamment de temps sous les oripeaux de la science-fiction pour laisser imaginer d'autres hypothèses, phénomène naturel inconnu ou d'origine extraterrestre. L'important, ici, n'est pas de découvrir le fin mot de l'histoire, mais d'amener les personnages à accepter qu'ils n'auront pas toutes les réponses, tout en s'acceptant eux-mêmes, en se *retrouvant* par-delà l'espace et le temps. Le monde fictionnel de *Lost* n'est pas seulement incomplet comme le sont tous les autres : il est lacunaire en diable, et c'est à partir de ses incomplétudes manifestes, du jeu des vides et des pleins de sa structure, que se construit la compréhension, et au-delà, l'interprétation du texte. *Lost* est en l'essence une boîte mystère.

La boîte mystère de J. J. Abrams

J. J. Abrams est à l'origine de ce concept, qu'il a exposé dans une conférence TED en mars 2007² ; une conférence devenue célèbre, souvent rebattue, aujourd'hui critiquée – notamment par les fans déçu.e.s par la fin de *Lost*. Pourtant, ce qu'expose Abrams me semble fondamental :

Il y a ce que vous pensez obtenir, puis ce que vous obtenez en réalité. Et c'est vrai dans tant de films et d'histoires. Quand vous regardez "E.T.", par exemple -- "E.T." c'est cette histoire incroyable ... d'un alien qui rencontre un enfant. C'est ça ? Eh bien, non. "E.T." est un film sur le divorce. "E.T." c'est un film sur une famille brisée par un divorce, et sur ce gamin qui n'arrive pas à s'y retrouver³.

Abrams développe toute une rhétorique autour d'un objet, d'une boîte mystère qu'il a acheté enfant et jamais ouverte, pour en venir, il me semble, à l'essence même de l'interprétation : il y a d'un côté ce qu'une histoire « paraît être » (la compréhension de sa structure explicite), de l'autre ce qu'elle « est vraiment », et qui tient beaucoup à l'interprétation. Ce qu'Abrams révère dans la boîte mystère, c'est cet univers de possibles virtuellement infinis qu'elle renferme, qui stimule l'imagination :

¹ CORNILLON, Claire, « Commencer, recommencer : sur quelques séquences pré-génériques de *Lost* » (communication), 2015.

² https://www.ted.com/talks/j_j_abrams_mystery_box [accédée le 30 août 2015].

³ La transcription de la conférence est disponible à l'adresse https://www.ted.com/talks/j_j_abrams_mystery_box/transcript?language=en [accédée le 30 août 2015].

Pensez aux histoires en termes de contenant: que sont les histoires si ce n'est des boîtes mystère ? C'est une chose fondamentale – à la télévision, le premier acte s'appelle le *teaser*. C'est littéralement l'énigme. La grosse question. Alors vous êtes attiré dedans. Ensuite bien sûr, il y a une autre question. Et ça continue et ça continue¹.

Lost a cela de particulier qu'elle oriente la compréhension du texte sans toutefois la verrouiller, justement parce que son monde fictionnel est construit comme une boîte mystère. Il n'est pas complètement compréhensible puisque bâti sur des incomplétudes manifestes. La série ne cherche pas à répondre à la moindre question mineure, ni à combler la plus petite incomplétude manifeste ; elle suit en cela une logique déjà explorée par J. R. R. Tolkien. L'auteur du *Seigneur des Anneaux* évoquait en ces termes la rédaction du *Silmarillion*, une gigantesque bible qui explique en détail la genèse et l'Histoire du monde des Elfes, des Hobbits et des Hommes :

J'ai moi-même des doutes au sujet de l'entreprise [d'écrire Le Silmarillion]. Une partie de l'attraction du Seigneur des Anneaux est, je pense, due aux aperçus d'une histoire plus large à l'arrière-plan ; une attraction comme celle d'observer au loin une île que l'on ne visite pas, ou de voir les tours d'une cité lointaine miroitant dans une brume ensoleillée. Y aller serait détruire la magie, à moins que de nouvelles perspectives inaccessibles ne soient ensuite révélées².

Il y a là une leçon valable pour les cycles littéraires comme pour les séries télévisées, deux formes capables de générer une intrigue macroscopique, mais convoquant aussi des mondes fictionnels extrêmement denses et vastes : les boîtes mystères, les incomplétudes, ont parfois leur utilité. Là où le « *mastermind* » suppose une prédétermination, la boîte mystère accepte le potentiel de l'interprétation, le pouvoir de l'imagination face à un monde fictionnel lacunaire. Jamais *Lost* ne dira ce qu'est le Cœur de l'Île, laissant la lecture en compréhension face à un dilemme, résolu par une interprétation qui ira puiser une réponse dans la matrice sérielle. De même, jamais *Battlestar Galactica* ne dira explicitement qui est la Starbucks ramenée à la vie, mais si cet élément échappe à la lecture en compréhension, elle laisse apparaître un vaste champ des possibles. Dans des mouvements très critiqués, très polarisants, les deux séries porteuses de la promesse d'un dénouement ont exploité les contraintes liées à leur forme même ; souvent au désespoir des fans médecins légistes qui attendaient une théorie du tout, elles se sont finalement rabattues sur un élément qui ne peut être abordé seulement

¹ https://www.ted.com/talks/j_j_abrams_mystery_box [accédée le 30 août 2015].

² J.R.R. Tolkien, Lettre, 20/09/1963, voir par exemple dans CARPENTER, Humphrey, TOLKIEN, Christopher, *Lettres*, Paris, Christian Bourgois, 2005.

dans une perspective informationnelle ; un élément qui doit être abordé de manière plus sensible, plus difficilement mesurable aussi : le personnage.

III.2. « It's the characters, stupid »

En introduction à son chapitre consacré aux personnages, Jason Mittell déplore le fait que « les analyses académiques [portées sur la télévision] se sont beaucoup moins concentrées sur les personnages que sur d'autres éléments narratifs comme l'intrigue, la construction du monde fictionnel et la temporalité¹ ». Mittell n'est guère mieux placé, en ce qu'il avoue lui-même se centrer sur les fans médecins légistes², dont les investigations peuvent être lues comme se portant plus sur l'informationnel que l'émotionnel. Il s'agit peut-être là d'une vision déformée du concept de fan médecin légiste, conditionné par mon propre passif en tant que fan légiste. Mais il me semble, tel que les théorise Mittell, que les fans légistes ont cette approche « froide » digne de l'autopsie. On peut les concevoir comme un sous-ensemble des fans cherchant à s'orienter et à se réappropriier le texte.

Comme le chercheur le relève lui-même, les scénaristes à la tête des séries narrativement complexes ne cessent pourtant d'articuler leurs discours autour du personnage³, des discours cristallisés par le « *it's the characters, stupid!* » de Ronald D. Moore. Un aphorisme qui ne peut que rappeler l'opposition classique entre intrigue et personnage.

Je m'intéresserai au fil de ce chapitre à une dichotomie similaire, celle entre les pôles cosmographiques et biographiques d'une intrigue macroscopique, en ce qu'il me semble que cette distinction a été particulièrement importante pour le *fandom* de *Lost*, lors de la réception de son dénouement, là où, au contraire, elle n'affecte guère une série comme *Fringe*. Avant

¹ MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 118.

² *Ibid.*, p. 8.

³ *Ibid.*, p. 118.

d'opérer une analyse plus détaillée du corpus, mêlant approches narratives et socio-culturelles, il faut toutefois se pencher sur la dimension genrée de ce questionnement.

III.2.1. Des lectures traditionnellement genrées remises en question

Pour les raisons que j'ai déjà mentionnées en I.2.3.4, le mode d'engagement des fans médecins légistes mittelliens, supposant une exégèse du texte, se rapproche des interactions avec les séries cultes, qui s'oppos(ai)ent aux séries *mainstream*, grand-public. De là, découle une conception genrée de la réception, que constate déjà Henry Jenkins en 1992, en s'appuyant notamment sur les travaux de David Bleich¹. Ce dernier voyait la lecture masculine comme orientée vers la structure du récit, la voix de l'instance auctoriale, et la lecture féminine comme expérimentant d'abord le monde fictionnel. Jenkins critique Bleich, en expliquant que « les stratégies que Bleich identifie comme étant féminines reflètent, plutôt, les moyens qu'ont les femmes de contourner les récits centrés sur le masculin² », dans une logique de lecture « *against the grain* », « résistante ». Jenkins compare les tactiques de lecture des femmes fans de *Star Trek*, rédigeant des *slash fictions* (mettant en scène des relations entre personnages de même identité de genre) et les fans, « principalement des hommes », de *Twin Peaks*, cherchant à résoudre les mystères de la série : il voit des similitudes (l'importance de la lecture en compréhension, l'utilisation de paratextes, des discours des producteur.ice.s et scénaristes, ...) et des différences (principalement dans ce rapport à l'auteur.e/au monde fictionnel)³. Sarah Toton offre un résumé des analyses de Jenkins et de leurs limites :

[...] Jenkins note que les femmes lisent *Star Trek* de façon associationnelle, cherchant les relations entre leurs vies et celles des personnages, alors que les hommes lisent de façon linéaire, cherchant des informations additionnelles sur les personnages et leurs relations pour résoudre leurs questions sur le déroulement de l'intrigue. Les conclusions de Jenkins et Bleich, toutefois, se concentrent plus sur la recherche de différences dans la lecture des textes par les fans, que sur un point commun déterminant : tous les fans étudiés cherchent à mieux comprendre les personnages et leurs relations pour mieux résoudre leurs questions à propos du texte⁴.

¹ Jenkins cite BLEICH, David, « Gendered Interests in Reading and Language », in FLYNN, Elizabeth (dir.), SCHEWICKERT, Patricinio (dir.), *Gender and Reading: Essays on Readers, Texts and Contexts*, Johns Hopkins University Press, 1986. Cité dans JENKINS, Henry, *Textual Poachers*, 1992 (2013), pp. 108-109.

² JENKINS, *op. cit.*, p. 113.

³ *Ibid.*, p. 109-110.

⁴ TOTON, Sarah, « Cataloging Knowledge: Gender, Generative Fandom, and the Battlestar Wiki », 2008.

Au-delà des pratiques de réception, les textes eux-mêmes ont évolué. Jean-Pierre Esquenazi note que dès les années 1980, les deux veines genrées qui prennent racine dans les genres (fictionnels) de la littérature populaire, et qui se manifestent à la télévision dans la division *day-time* (programmes de la journée, féminins, passivité de la spectatrice), *prime-time* (programmes du soir, masculins, activité du spectateur), se recombinent, s'influencent l'une l'autre¹, dans un mouvement qui évoque une fusion similaire, à la même époque, entre épisodique et feuilletonnant. Aujourd'hui, c'est entre le culte et le *mainstream* que l'hybridation est devenue prégnante, comme je l'expliquais déjà en introduction : *Fringe* est l'exemple prototypique d'une série qui emploie la veine mélodramatique de manière débridée tout en motivant une lecture experte d'un monde fictionnel complexe, engageant ses fans émotionnellement et intellectuellement² ; *Lost* est un hybride entre culte et *mainstream*³ ; la seule série du corpus qui s'avère « culte », au sens de « explicitement définie contre le *mainstream*⁴, destinée d'abord à un public théoriquement masculinisé », est *Babylon 5*, une série des années... 1990.

Matt Hills, s'appuyant sur le travail de Joanne Hollows, explique que le culte s'est toujours défini par rapport à un « Autre », le *mainstream*, perçu comme féminisé ; il explore ensuite la recombinaison des notions de culte et de *mainstream*, et avec elle, le brouillage des frontières entre lectures traditionnellement « masculine » et « féminine »⁵. Hills cite notamment comme cause de cette hybridité l'émergence des nouvelles technologies de communication et la culture de la convergence jenkinsienne⁶, pour conclure à un « éclatement et un mélange » donnant lieu à de nouvelles modalités de construction et d'appropriation du sens du texte par les fans : *Buffy*, *Lost*, *Medium* (CBS, 2005-2011) et *Dawson* (The WB, 1998-2003) sont pour lui des textes qui, au-delà de la composition effective de leur publics, motivent des lectures plurielles, variées, moins normatives et traditionnelles d'un point de vue genré⁷. Jason Mittell, qui reconnaît lui aussi l'influence du *soap opera* dans la feuilletonisation contemporaine, constate combien la complexité narrative mélange les genres (dans tous les sens du terme). Il situe lui aussi les origines du phénomène dans les années 1980-1990, en constatant combien John Fiske, dans son incontournable *Television Culture*,

¹ Esquenazi cite par exemple *Hill Street Blues* qui mélange les formules du *cop-show* (série policière) et la communauté chère au *soap-opera*. ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Les Séries télévisées*, 2010, p. 69 et suivantes.

² BOURDAA, Mélanie, « Following the Pattern : the creation of an encyclopedic universe with Transmedia Storytelling », 2013.

³ ABBOTT, Stacey, « How *Lost* Found Its Audience : The Making of a Cult Blockbuster », 2009.

⁴ Sur la distinction opérée par les fans de séries cultes vis-à-vis du *mainstream*, voir par exemple JANCOVICH, Mark, HUNT, Nathan, « The Mainstream, Distinction, and Cult TV », 2004.

⁵ HILLS, Matt, « Mainstream Cult », 2010, p. 68.

⁶ JENKINS, Henry, *Convergence culture*, 2006 (2008).

⁷ Je paraphrase ici « [...] concepts of 'cult' and 'mainstream' have started to break down and coalesce into new patterns of cultural meaning. » HILLS, op. cit., p. 69.

était déjà forcé de questionner des catégories alors autrement plus normatives¹. Ce n'est pas Jean-Pierre Esquenazi qui le contredirait, lui qui consacre, comme Mittell, une portion non négligeable de son *Séries Télévisées* à l'importance du mélodrame dans les fictions populaires en général, arguant qu'il « est [...] possible de faire l'hypothèse que toute la littérature populaire moderne consiste en des appropriations variées de la structure et des personnages mélodramatiques », au moment même où les genres fictionnels se segmentent, durant le XIX^e siècle². Ainsi, « quand les séries naissent, elles trouvent déjà des genres contemporains constitués et bien établis à l'intérieur de l'univers du récit populaire³. » Si Esquenazi analyse ensuite, avec justesse, la veine mélodramatique dans des séries comme *Sex and the City*, *Six Feet Under* ou *Desperate Housewives*, Mittell affirme quant à lui que *Lost* est d'abord du mélodrame, qui n'emploie une énigme que pour attirer des interprètes pratiquant une lecture « traditionnellement masculine⁴ ».

Michael Kackman propose, à la suite de Mittell, un commentaire particulièrement éclairant de la notion de complexité narrative, et notamment de « l'esthétique opérationnelle », réflexive, mise en avant par ce mode narratif :

Bien qu'elle soit en partie un problème « interne » de complexité narrative, elle est aussi sans conteste une esthétisation des pratiques de réception. L'esthétique opérationnelle, telle qu'on la retrouve dans des programmes comme *Lost* ou *Battlestar Galactica*, est à la fois une donnée textuelle, et quelque chose que les fans font au texte.

[...] Plus précisément, il me semble que le plaisir issu de l'esthétique opérationnelle ne vient pas seulement de l'observation des délicats rouages d'une montre, mais d'une impression que le produit de cette machinerie véhicule un sens plus profond – elle indique quelle heure il est. Il s'agit, essentiellement, d'une opération culturelle, et non d'une opération esthétique⁵.

Mais Kackman ne s'arrête pas à ce constat. Relevant la dimension légitimante de la « *quality TV* », qui se construit « contre » la « télévision » (*It's not TV*, disait le slogan d'HBO), il explique que la définition de la notion de « qualité » est liée à la narration, mais aussi à la complexité représentationnelle qu'elle engendre, et qui permet d'aborder en retour la complexité politique et culturelle du monde réel. Une fois ce bond effectué, il en arrive naturellement au mélodrame, dont beaucoup d'universitaires reconnaissent déjà l'héritage au sein des séries narrativement complexes, via la feuilletonisation, apanage du *soap opera*.

¹ Comme tout.e universitaire travaillant sur la complexité narrative – ou ses prémisses – Fiske citait déjà lui aussi *Hill Street Blues* comme l'une des séries incarnant ce mélange des genres, cette évolution formelle. Voir FISKE, John, *Television Culture*, 1987, pp. 110 et suivantes ; MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, pp. 250-251.

² Esquenazi base son analyse sur BROOKS, Peter, *The Melodramatic Imagination*, Yale University Press, 1995. ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Les Séries télévisées*, 2010, p. 86.

³ ESQUENAZI, *op. cit.*, 2010, p. 89.

⁴ MITTELL, *op. cit.*, pp. 249-250.

⁵ KACKMAN, Michael, « Quality Television, Melodrama, and Cultural Complexity », *Flow*, 31 octobre 2008.

La clé, ici, est le fait que le mélodrame investit son environnement culturel immédiat, pas seulement au niveau formel, mais en confrontant les tensions culturelles, les instabilités, les anxiétés. En fait, c'est la combinaison de l'invocation par le mélodrame des tensions sociales, et de son incapacité à les résoudre, qui en fait une forme si adaptée à la narration feuilletonnante, le rend si central, et peut-être même nécessaire, à la complexité de la télévision de qualité¹.

Kackman insiste ainsi pour que le mélodrame ne soit pas envisagé seulement dans sa dimension cathartique, mais dans sa dimension politique². Jason Mittell se rend au même constat en reconnaissant, à la suite de Linda Williams, que le mélodrame ne peut être défini seulement comme le « terrain de l'excès » (celui des émotions), qui a si souvent été vu de façon péjorative et genrée, mais doit aussi être envisagé comme permettant de « ressentir le conflit moral manifesté via la narration³ ». La complexité narrative serait donc, par essence, mélodramatique.

Les quelques relevés de traces électroniques effectués pour la présente étude montrent une répartition du public moins binaire que les équations culte=masculin, *mainstream*=féminin ne le laisserait prédire, certainement car les séries du corpus gomment ou recombinent les frontières entre les lectures traditionnellement genrées⁴. Cependant, la dévalorisation d'une lecture perçue comme « féminine » reste prégnante, Rebecca Williams expliquant que, dans le cas de *Lost*,

L'opposition entre personnages et mystères parmi les fans de *Lost* indique que des stratégies spécifiques sont employées pour dénigrer des lectures féminisées du texte. [...] Comme l'indique la récurrence des discussions portant sur la mise en avant des personnages, beaucoup de fans de *Lost* emploient des discours genrés pour soutenir leur critique du dernier épisode de la série et sa représentation des relations et de l'émotion, aux dépens des réponses aux énigmes⁵.

On pourra m'opposer l'idée qu'au cours de cette partie, j'emploie moi-même un schéma binaire : d'abord le cosmographique, l'intellectuel, ensuite le biographique, l'émotionnel. Pourtant, ce que je vais dès à présent m'ingénier à décrire et interpréter se situe entre les deux, quelque part entre les pigeons du casino et le révérend Matt Jamison.

¹ *Ibid.*

² *Ibid.*

³ Je paraphrase. Mittell s'appuie sur WILLIAMS, Linda, « Mega-Melodrama Vertical and Horizontal Suspensions of the 'Classical' », *Modern Drama*, vol. 55, n°4, 2012. Citée dans MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 244, plus largement le chapitre « Serial Melodrama ».

⁴ Bien que, comme je le préciserai plus loin, il soit parfois difficile de connaître l'identité de genre des utilisateurs.ice.s. Aussi ne m'aventurerai-je guère plus loin en ce qui concerne l'exploration genrée des publics.

⁵ WILLIAMS, Rebecca, *Post-Object Fandom*, 2015, p. 121.

III.2.2. Les personnages ont-ils droit à un dénouement ?

III.2.2.1. Comment s'écrit progressivement le personnage

John Ellis, en 1982, envisageait déjà les séries (alors épisodiques) comme centrées sur les *dilemmes* des personnages, plutôt que sur la dialectique du conflit et de la résolution¹. De même, Nathalie Maroun avance que le personnage, dans les fictions progressives télévisées, est « libéré de l'intrigue », parce qu'il n'est plus à envisager dans le seul cadre des fictions closes, du « récit prévisible » de Vincent Jouve :

Dans le cas des fictions progressives, il nous semble que le personnage conserve sa fonction qui sert à avancer l'intrigue, mais l'enjeu quant à son évolution, découle immédiatement de « l'imprévisibilité » de la suite. C'est pourquoi, il nous semble pertinent de partir des personnages principaux pour tenter de comprendre les mécanismes de relance narrative, qu'exclut de son champ d'étude la narratologie classique².

Paul Booth, qui lui aussi relève le peu d'intérêt pour les personnages, propose une analyse qui sort de la méthodologie structuraliste pour envisager les réseaux sociaux constitués par les personnages³, à l'heure où l'aspect choral des séries devient presque une norme. Il tient cette analyse de Robert Allen, qui déjà parlait de réseaux de personnages en évoquant le *soap opera*⁴. Booth :

Une nouvelle approche basée sur les réseaux sociaux [...] peut révéler des connexions plus denses entre les personnages et les publics. Au lieu de voir les personnages comme simples composants du récit [l'approche structuraliste selon Booth], le réseau social les montre comme liens au sein d'un réseau composé de multiples « soi » auto-proclamés, un réseau dont le spectateur peut faire partie⁵.

¹ ELLIS, John, *Visible Fictions*, 1982 (1992), pp. 112, 147-154.

² Pour Maroun, la relance narrative est le processus double de « mise en réserve et d'activation des possibles narratifs » (p. 26). Dans le passage cité, elle se place contre JOUVE, Vincent, *L'Effet-personnage dans le roman*, Paris, PUF, 1992. Voir MAROUN, Natalie, *Continuité narrative et jeux des possibles dans l'écriture scénaristique des séries télévisuelles*, 2009, p. 26, 137.

³ Booth propose aussi d'envisager ces réseaux de personnages à l'aune des réseaux sociaux, virtuels ceux-ci, qui influencent notre façon de lire les relations entre personnages. BOOTH, Paul, « The Television social network: exploring TV characters », 2012, p. 310.

⁴ Booth cite ALLEN, Robert, *Speaking of Soap-Operas*, 1985, p. 86.

⁵ BOOTH, Paul, « The Television social network: exploring TV characters », 2012, p. 310.

Cette approche permet de dépasser une vision du personnage comme « mécanisme narratif sur pattes » ; je la pratique à l'oreille dans le cadre de ce travail¹, puisqu'elle rejoint l'un des objectifs des théoricien.ne.s des mondes possibles dans le cadre de la narratologie. Doležel :

Le concept du monde fictionnel, défini par la présence d'au moins un agent fictionnel [...], permet de s'extirper de la dichotomie que la narratologie classique a créée en séparant l'histoire du personnage. Une sémantique du récit basée sur la théorie de l'action psychologise l'histoire et, dans le même temps, montre les personnages comme des personnes agissantes².

Je ne m'attarderai pas sur la typologie que Doležel tire de la logique des actions (qu'il tient de Georg Henrik von Wright) : il y détaille les événements comme transformation d'un état initial à un état final ; l'intensionnalité de l'action d'un personnage (une action qui n'est pas seulement instinctive, biologique, mais aussi mentale), à distinguer de la conscience de cette action (de l'*intention* plutôt que de l'*intension*) ; enfin la motivation et la rationalité des actions³. Il ajoute, en ouvrant son chapitre « *Interaction and Power* », que « la sémantique du récit n'est autre que la sémantique des interactions⁴ [entre les personnages eux-mêmes, et avec les interprètes du récit] ». En un mot, il détaille en 50 pages ce que Pavel résume en un paragraphe en évoquant l'approche « interne » des mondes fictionnels⁵ : les scénaristes tentent d'écrire les personnages les plus naturalistes possibles – à défaut d'être réalistes –, et s'attendent à ce que leurs actions, et surtout leurs émotions, soient lues comme celles d'êtres humains du monde réel⁶. Aussi je rejoins la constatation qui forme la base de l'analyse du personnage de Gil Grissom proposée par Roberta Pearson :

Chaque partie ne contient pas le tout, mais devient intelligible lorsque juxtaposée avec toutes les autres, présentes dans toutes les scènes de tous les épisodes où le personnage apparaît. Les personnages de télévision sont en quelque sorte des êtres autonomes ; autonomes par rapport aux codes télévisuels et aux scènes et épisodes qui les construisent, existant comme un tout seulement dans l'esprit des producteurs et des publics. C'est ici que les personnages acquièrent ce statut quasi-humain qui fascine les théoriciens, mais qui paraît évident aux producteurs et publics.

¹ Pour une exploration plus concrète, dans une perspective à la fois narratologique et plus largement socio-culturelle, des réseaux de personnages dans les séries télévisées, on se dirigera par exemple vers BREDA, Hélène, *Le tissage narratif dans les séries télévisées américaines contemporaines*, thèse en préparation, dir. Guillaume Soulez, Paris III. Le travail de Breda m'apparaît comme complémentaire à celui-ci puisque, si je cartographie l'intrigue, elle cartographie les réseaux de personnages, donnant une idée de l'évolution des rapports de forces entre les protagonistes sur le long terme.

² DOLEŽEL, Lubomír, *Heterocosmica*, 1998, p. 55.

³ *Ibid.*, chapitre « Action and Motivation », pp. 55-95.

⁴ Je paraphrase « The semantics of narrative is, at its core, the semantics of interaction. » *Ibid.*, p. 97.

⁵ Voir section I.3.1.1.

⁶ PEARSON, Roberta, « Anatomising Gilbert Grissom », 2007, p. 41.

Faire l'anatomie d'un personnage de télévision oblige à identifier les éléments qui le constituent en dehors du texte, à l'intérieur de l'histoire, c'est-à-dire dans l'esprit des producteurs et publics, plutôt que de mener une analyse textuelle de scènes, épisodes ou codes individuels¹.

Si les personnages de fiction évoquent des réactions parfois passionnées de la part des publics – repensons seulement à la réaction du producteur Leonard Goldberg² à propos de *The Fugitive*, et les taux d'audience record de son *series finale* – c'est certainement à cause du « réalisme émotionnel » de Ien Ang : l'idée que si le personnage n'est pas réel au niveau dénotatif, ses émotions, elles, sont perçues comme telles au niveau connotatif – d'où l'usage du gros-plan qui facilite leur lecture, et l'intérêt d'une telle notion pour des fictions progressives avec lesquelles les spectateur.ice.s tissent des liens pendant parfois des années³. Les personnages de fictions font ainsi partie des « relations parasociales » des spectateur.ice.s : cette notion, qui a émergé dans les années 1950 au sein des *communication studies*, vise à explorer les relations non-réciproques entre une lectrice, un auditeur, une spectatrice, un joueur d'une part, et une célébrité ou un personnage de fiction d'autre part. Si l'on en croit David C. Giles, le sujet reste encore peu exploité depuis 50 ans, attendant notamment que les champs de la psychologie et de la communication le prennent au sérieux⁴. Giles :

In fine, l'interaction parasociale concerne la rencontre avec une figure à travers un média, une figure traitée comme s'il s'agissait d'un autre être humain. [...] nous devons réagir, d'un point de vue cognitif, face à la figure comme nous le ferions face à un être humain lors d'une interaction sociale ordinaire. Lorsque cette figure est un véritable être humain, comme le présentateur météo local, la réponse paraît logique ; lorsqu'il s'agit d'une création fictionnelle, ou d'un non-humain ou d'une personne décédée, la réponse est illogique. Mais cela ne signifie pas qu'elle soit pathologique⁵.

Insistant de même sur la nécessité d'emmener la notion de relation parasociale hors du vocabulaire de la pathologie mentale, Mittell insiste sur son importance pour les *media studies* :

[Les relations parasociales] peuvent être vues comme une facette active et participante de la consommation des médias, avec des fans choisissant de s'investir dans un texte et d'étendre son influence jusque dans leurs vies. Nous ne devrions pas supposer que tenir à un personnage est le

¹ PEARSON, Roberta, « Anatomising Gilbert Grissom », 2007, pp. 42-43.

² Voir section II.1.1.2.

³ Voir ANG, Ien, *Watching Dallas*, Londres, New York, Routledge, 1985, pp. 41-42.

⁴ GILES, David C., « Parasocial Relationships », 2010, p. 445.

⁵ *Ibid.*, p. 454.

signe d'un brouillage malsain des limites, mais l'accepter comme un aspect fondamental de la narration – nous donnons temporairement une partie de nous-mêmes à une fiction pour produire un affect émotionnel intense¹.

Cette idée pourrait paraître évidente à tout.e sériephile ; l'importance capitale du rappel de cette évidence s'imposera pourtant pour quiconque s'est déjà fait moquer ou réprimander pour avoir versé une larme pour un personnage de fiction – d'autant que les accusations de *pathos* gratuit, de mièvrerie, sont une composante toujours trop présente des discours légitimants et/ou hétéronormés, ou tout du moins véhiculent l'idée d'une immaturité, d'une incapacité à distinguer la réalité de la fiction².

Ce qui ne signifie pas que les spectateur.ice.s soient dupes : c'est pour cela que Pavel parle « d'entrer dans le jeu³ » : les interprètes du récit peuvent toujours juger les personnages d'un point de vue structurel, pointer du doigt les failles, les clichés et les originalités d'un être de fiction, ce qui toutefois ne signifie pas qu'un personnage stéréotypé soit systématiquement un mauvais personnage⁴. À la télévision, les spectateur.ice.s peuvent aussi être conscient.e.s (a priori ou a posteriori) des circonstances du monde réel qui poussent au départ ou à la mise en retrait d'un personnage, suite aux problèmes rencontrés par la production : renégociations de contrats, dissensions, accident caché ou inséré dans le récit⁵. Ainsi, on peut apprendre que c'est parce que Claudia Christian se casse le pied avant le tournage de *The Geometry of Shadows* (S02E03), qu'Ivanova se retrouve elle-même blessée lors de l'affrontement entre les Drazis verts et violets ; ou encore que Eko avait dans *Lost* une destinée tout autre que celle de mourir si vite tué par le Monstre dans *The Cost of Living* (S03E05), après que Adewale Akinnuoye-Agbaje a demandé à quitter la série pour des raisons à la fois personnelles et professionnelles. De même que la construction du reste d'une série, le personnage est en équilibre entre des impératifs économiques et artistiques, dans sa structure comme dans son évolution.

Au fil de ce chapitre, mon but n'est pas tant d'éclaircir le rôle du personnage à la télévision – le champ est encore vaste et peu exploré – que de m'intéresser spécifiquement à la façon dont l'unité narrative des séries abordées ne se construit pas seulement sur ses aspects les plus cosmographiques, mais aussi, et peut-être d'abord, sur le biographique. Un constat qui peut apparaître évident, mais nécessite toutefois une investigation à la fois au cœur des œuvres, et au fil de leur réception. Mon approche sera essentiellement narratologique,

¹ MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 127.

² Voir par exemple GORTON, Kristyn, *Media Audiences : Television, Meaning and Emotion*, 2009, pp. 30 et suivantes.

³ PAVEL, Thomas, *Univers de la fiction*, 1988, p. 25.

⁴ SCHWEINITZ, Jörg, « Stereotypes and the Narratological Analysis of Film Characters », 2010.

⁵ MITTELL, *op. cit.*, p. 121.

quand bien même des relevés de traces électroniques me permettront d'aller au-delà d'interprètes hypothétiques. Il s'agira d'esquisser la façon dont l'expérience communautaire du visionnage cristallise très vite un consensus d'ordre plus émotionnel qu'intellectuel, un consensus qui tire autant parti de la cohérence de l'intrigue que du développement des personnages.

Jusqu'à présent, j'ai utilisé l'expression « développement du personnage » dans son acception la plus générale, afin de ne pas avoir à problématiser une question qui reste complexe. Roberta Pearson offre, je la cite plus haut, une idée du personnage de série basé sur la juxtaposition, arguant qu'il est « plus juste de parler d'accumulation et de profondeur du personnage que de développement¹ » : contrairement au personnage de film ou de roman – de fiction close – qui suit une « trajectoire narrative le menant à dénouement », le personnage de télévision, qui apparaît dans de nombreuses occurrences (les épisodes),

[...] doit faire preuve d'une relative stabilité liée à la nature répétitive des séries épisodiques et feuilletonnantes. Mais la familiarité et même l'ennui qui peuvent en découler poussent les scénaristes de télévision à chercher constamment la nouveauté, la divergence².

Ce qui signifie qu'un personnage restera « stable » mais vivra tout de même des expériences donnant, au pire, l'illusion qu'il ou elle évolue : promotion, divorce, blessure physique ou mentale à dépasser. Kate Beckett passe par exemple une bonne partie de la saison 4 à se remettre du tir de sniper qui a manqué de la tuer à la fin de la saison 3 de *Castle*, ce qui ne change pas grand-chose à l'essence du personnage, mais lui donne un obstacle à surmonter pour mieux insister sur, et questionner cette essence.

Jason Mittell rebondit sur cette vision cumulative du personnage pour parler « d'élaboration » (plutôt que de développement) d'un personnage – une différence d'ordre sémantique qui ne m'apparaît pas flagrante en français, aussi conserverai-je la formule consacrée. L'intérêt de l'analyse du personnage par Mittell est d'isoler quatre façons d'élaborer un personnage sur le long terme : la « maturation » (« *character growth* »), évoque souvent celle des personnages adolescents (*Buffy*), ou d'adultes qui « grandissent » suite à une épreuve³ ; « l'éducation » durant laquelle un personnage apprend peu à peu une leçon de vie ; la « substitution » (« *character overhaul* ») durant laquelle le personnage est temporairement

¹ Je traduis ainsi « *it's more accurate to talk about character accumulation and depth than it is to talk about character development.* » PEARSON, *op. cit.*, p. 56, d'ailleurs citée dans MITTELL, *op. cit.*, p. 133.

² PEARSON, *op. cit.*, p. 50.

³ Cette catégorie évoque ce que Tristan Garcia appelle « l'âge transcendantal », où c'est le vieillissement du personnage qui détermine la fin possible de la série, la plus épisodique soit-elle. Garcia évoque *Veronica Mars*, qui se « défeuilletonne » à mesure que le personnage vieillit et que la série conclut l'intrigue macroscopique, liée au contexte dans lequel évoluait Veronica (le lycée). Voir GARCIA, Tristan, « Les Séries qui nous quittent », 2015, p. 109.

ou définitivement transformé, tout en gardant une apparence similaire qui brouille sa reconnaissance par les spectateur.ice.s (clonage, possession, jumeau.elle, ...); enfin la « transformation », qui est, chez un personnage adulte, le « changement graduel de moralité, d'attitude, de sens de soi » manifesté par exemple par l'évolution de Walter White dans *Breaking Bad*¹. Ce qui est intéressant avec cette typologie est qu'elle n'est pas conditionnée par les degrés d'interconnexion entre les épisodes : une série plutôt épisodique comme *Buffy* peut montrer une maturation constante, variée dans son évolution, de la protagoniste éponyme. En revanche, dans *Lost*, Jack « reste Jack » au moins jusqu'au milieu de la saison 5, où il commence enfin à « s'éduquer », à comprendre que Locke avait raison depuis le début : l'ouverture de la lettre posthume de Locke à Jack (« *I wish you had believed me* ») à bord du vol Ajira 316 (S05E06) est à mon sens son premier pas vers une évolution significative. Si, dans les séries les plus épisodiques, les personnages évoluent sur le mode du *et*, les séries narrativement complexes contemporaines s'attachent à proposer un modèle qui évoque plutôt le *si, alors*.

III.2.2.2.

Développements biographiques et matrice

De même que l'intrigue macroscopique peut prendre des atours itératifs ou progressifs, les personnages sont plus ou moins stables ; leur évolution ne dépend pas uniquement du degré d'interconnexion entre les épisodes, mais aussi de leur place au sein du monde fictionnel, et de leur usage par les scénaristes. Par exemple, dans *Battlestar Galactica*, le commandant (puis amiral) Adama change progressivement d'opinion sur les Cylons : lui qui est encore prêt à utiliser sur eux une arme biologique en saison 3, accepte les rebelles à bord du *Galactica*, puis se résout à réparer le vaisseau avec de la technologie cylon, durant la seconde partie de la saison 4.

On peut situer « l'éducation » du personnage durant la première partie de la saison 4, durant laquelle il apprend que Saul Tigh, son second, et son ami depuis des décennies, est l'un des Cinq Derniers Cylons : il réagit d'abord violemment, se saoule (*Revelations*, S04E10), puis l'insulte et menace de le tuer dans *Sometimes a Great Notion* (S04E11). La mutinerie de Gaeta les rassemble pourtant, puisque Tigh reste un homme d'honneur prêt à défendre le *Galactica*. L'hybridation du monde fictionnel passe par le point de vue d'Adama : faire accepter les moteurs supraluminiques cylon à la Flotte ; les travaux cylons sur le *Galactica* ; les négociations avec les rebelles... toutes ces problématiques cosmographiques entrent en résonance avec sa biographie, tandis qu'il réapprend à connaître son ami et collègue, avec

¹ MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, pp. 136-141.

lequel il finit – *happy end* – par partager un verre à la santé du Galactica dans *Islanded in a Stream of Stars* (S04E18). Plutôt que la dissociation intrigue/personnage, qui me semble contreproductive, c'est l'articulation entre le biographique et le cosmographique qui m'intéresse ici, car elle révèle le plein potentiel de la mythologie d'une série.

C'est aussi là que la notion de matrice telle que formulée par Guillaume Soulez, cette question qui « demande à être développée, réexaminée sous des angles différents¹ », prend tout son intérêt. Quand la formule est un fait de structure, la matrice est déjà un fait de (construction du) sens.

Qu'est-ce que *Lost* ? Une robinsonnade mâtinée de science-fiction, qui fonctionne sur la non-linéarité du récit et de l'histoire (formule, généricité).

Qu'est-ce que *Lost* ? Une exploration du rapport de l'individu au monde, et notamment du sens biographique et du lien entre les générations (matrice).

Là où la formule est mécanique, désigne la configuration de la structure sérielle, la matrice – indépendante du degré d'interconnexion des épisodes – est organique, et s'attache aux thèmes. C'est pour cette raison que la matrice fait le pont entre une analyse générique (structure) et une analyse « génésique ». Parlant de *The Sopranos* (HBO, 1999-2007), Soulez explique ainsi :

Le fait que David Chase ait eu l'idée de faire une série sur une mère castratrice avant de penser à le transposer dans le milieu mafieux relève de l'étude génétique [conditions de production], sa structure de série feuilletonnante, qui permet le mélange entre l'analyse psychologique du feuilleton et la structure répétitive du schéma policier, relève de l'étude générique, tandis que le propre de la série – le parcours psychique d'un personnage et du spectateur à travers rêves, angoisses et brutales épreuves de réalité permettant, entre autres, de traverser la culture américaine aujourd'hui – relève de l'étude génésique².

En plaçant la matrice à mi-chemin entre la structure (la matrice est le potentiel issu de la répétition) et « le sens d'une série », il me semble que Soulez isole ici une piste remarquable dans la construction du thématique, du symbolique, dans une forme longue, progressive, marquée par des occurrences répétées. En distinguant trois types de réflexions matricielles, sur le monde social et politique, sur le simulacre, sur soi-même, il englobe d'un geste le *pourquoi* des séries, le terreau interprétatif de toute série. La matrice couvre le biographique et le cosmographique, mais là où, au niveau structurel, ces deux orientations peuvent être clairement distinguées, elles s'entremêlent au niveau interprétatif.

¹ (Je paraphrase) SOULEZ, Guillaume, « La Double répétition », 2011, paragraphe 8.

² *Ibid.*, paragraphe 12.

Cette articulation entre biographique et cosmographique rejoint la réflexion de Jean-Pierre Esquenazi sur l'intimité : arguant que « l'univers de la série ne cesse de s'enrichir des rapports qui se nouent et se dénouent entre les personnages¹ », et que « l'intimité devient le sujet essentiel du récit² », il rappelle que

[...] les séries [sont] particulièrement aptes à la profusion fictionnelle d'une part et à la description intimiste d'autre part : les univers sériels sont opulents et parfois même luxuriants, et cette exubérance leur permet de placer leurs personnages sous une loupe grossissante capable de détailler sentiments et émotions³.

Une émotion qui reste, faut-il le rappeler, le principal attrait des fictions. Patrick Colm Hogan :

Les humains ont une passion pour les intrigues. [...] Cette passion est liée à la passion des intrigues, la façon dont les histoires manifestent les émotions de l'auteur et des personnages, et à la passion de l'intrigue, à la façon dont les histoires évoquent des sentiments chez les lecteurs ou auditeurs. D'une manière moins évidente, mais non moins importante, la structure des histoires et même la définition de leurs mécanismes sont inséparables de la passion⁴.

Un constat en phase avec le travail de Raphaël Baroni, pour qui la tension narrative est « l'aspect dynamique » incontournable d'une intrigue ; Baroni qui rappelle, comme d'autres, le traitement encore récent (depuis les années 1990) de l'émotion au sein de la narratologie, une force de l'intrigue « longtemps occultée par la forme » explorée par le structuralisme⁵.

Si la résolution des mystères de l'Île, dans *Lost*, est d'abord informationnelle, elle est aussi une entreprise impossible, et peut-être, vaine. Lindelof, dans son interview avec Josh Topolsky, évoque la scène de l'Architecte dans *The Matrix : Reloaded*. Néo, le sauveur de l'humanité, s'y retrouve face au programme ayant fabriqué la Matrice, lequel lui explique, de la façon la plus clinique qui soit, la nature même de son existence, et réduit son amour pour Trinity à une simple réaction chimique. Lindelof explique avoir voulu éviter ce type de fin, même si *Across the Sea* (S06E15), et son « téléchargement mythologique », s'apparente déjà au discours de l'Architecte.

¹ ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Les Séries télévisées*, 2010, p. 164.

² *Ibid.*, p. 168.

³ *Ibid.*, p. 158.

⁴ HOGAN, Patrick Colm, *Affective Narratology*, 2011, p. 1.

⁵ BARONI, Raphaël, *La Tension narrative*, 2007, pp. 18-19. Hogan rappelle également le peu d'intérêt pour l'émotion de l'école structuraliste – et de la narratologie post-classique – dans l'introduction de *Affective Narratology*.

Ce que Lindelof cherche à dire est ce que n'a cessé de répéter Ronald D. Moore : « *it's the characters, stupid!* » Si la structure d'un monde fictionnel peut rester aussi floue que celle du monde réel contemporain, le premier reste une paraphrase du second¹ ; la fiction véhicule une vérité qu'Esquenzi définit notamment comme « liée à la réalité du destinataire, médiatisée par un personnage fictionnel et énoncée par le destinataire du récit² ». Peut-être ne comprendrons-nous jamais la structure du monde fictionnel de *Lost* ; peut-être les paradoxes temporels de *Fringe* ne feront-ils jamais sens ; mais l'amour, le pardon, la délivrance, la tristesse, sont autrement plus abordables, puisqu'elles font partie intégrante de l'expérience humaine.

En cela, la lettre qu'ouvre Desmond dans l'un des flashbacks de *Live Together, Die Alone* (S02E23&24), et au début de l'introduction de la présente thèse, contient déjà l'essence de *Lost*, la matrice de la série ; mieux, elle amorce un moment de sublime narratif, un premier indice de l'harmonie qu'elle recherche entre le biographique et le cosmographique. Desmond, enfermé depuis trois ans dans la Station Cygne depuis son naufrage sur l'Île, a perdu son collègue, Kelvin Inman, qu'il a tué accidentellement lorsque ce dernier tente de voler son bateau. Toujours pétri de doutes quant à la nature de la Station Cygne – est-ce une réelle menace, ou une farce ? – il est sur le point de se suicider, et décide donc d'entamer la lecture du dernier ouvrage de Dickens qu'il n'ait pas encore lu, *Our Mutual Friend*. Alors qu'il soulève la couverture, une lettre à son attention glisse du livre. C'est une lettre de Penelope, la femme de sa vie, qu'il pense ne plus jamais revoir :

PENELOPE (VOIX-OVER) – Dearest Des, I am writing this letter to you as you leave for prison. And I've hidden in the one place you would turn to in a moment of great desperation. [...] Please don't give up, Des. Because all we really need to survive is one person who truly loves us. And you have her. I will wait for you. Always. I love you, Pen^{xcv}.

C'est avec colère et encore plus de désespoir que Desmond prend la nouvelle, hurlant « *It's all gone!* » en renversant le moindre objet qui passe sous sa main. C'est alors qu'il touche le fond qu'il entend quelqu'un cogner contre la trappe de la Station Cygne. Cette personne, les spectateur.ice.s assidu.e.s le devinent, a aussi touché le fond : c'est Locke qui, comme la fin de *Deus Ex Machina* (S01E19) le montrait déjà, s'acharne sur la trappe après la mort de Boone, qui cherchait à l'aider dans sa quête. Locke pense que les signes envoyés par l'Île ont mené à la mort du jeune homme, et à la découverte « inutile » de l'avion nigérian rempli d'héroïne – cachée dans des statues de la Vierge Marie, pour forcer l'ironie

¹ ESQUENAZI, Jean-Pierre, *La Vérité de la fiction*, 2009, pp. 155 et suivantes.

² ESQUENAZI, Jean-Pierre, *La Vérité de la fiction*, 2009, p. 174.

dramatique. Quand le S01E19 montrait la lucarne de la trappe soudain illuminée, et Locke surpris, le flashback du S02E24 montre l'envers de la scène par *complétude rétroactive*¹ : Desmond allume le projecteur et pleure de joie, comprenant qu'il a encore une chance, que quelqu'un est là, sur l'Île, peut-être pour le remplacer. Il comprend surtout *qu'il n'est pas seul*.

Je procède moi-même par complétude rétroactive, puisque j'ai déjà raconté la scène qui suit du point de vue de Locke, qui a alors perdu la foi et détruit l'ordinateur de la Station Cygne. Lorsque le S02E24 revient au présent de la narration, l'alarme du compteur est stridente. Desmond se rue sur *Our Mutual Friend*, dans lequel il a caché la clé qui sert de sécurité en cas d'accident. Il est prêt à se sacrifier, à détruire la Station Cygne une bonne fois pour toute, persuadé que sa vie a enfin un sens :

DESMOND – Three days before you came down here, before we met, I heard a banging on the Hatch door, shouting. But it was you, John, wasn't it? You said there isn't any purpose—there's no such thing as fate. But you saved my life, brother, so that I could save yours^{xvii}.

Alors que Locke est en pleine crise de foi, Desmond, lui, voit enfin le sens de sa propre vie, et le sens du monde qui l'entoure. Il survit à l'implosion de la station, et le personnage devient membre du casting régulier, ainsi qu'un nouveau canal pour la matrice sérielle. Pour Desmond, le monde n'a de sens que lorsqu'on se trouve soi (il lutte contre sa « lâcheté ») et les autres (il veut retrouver son âme sœur). Si la saison 6 se focalise sur les personnages, et notamment sur la stabilité enfin (re)trouvée des relations romantiques, ce n'est que pour étendre le cœur de la matrice de la série, et mettre un monde fictionnel labyrinthique au service de ce questionnement sans cesse renouvelé.

III.2.2.3. Une dichotomie biographique/cosmographique perçue par les spectateur.ice.s de *Lost*

Cette liaison entre les mystères du monde fictionnel et les développements biographiques est particulièrement prégnante dans *Lost*, mais au lendemain du *series finale*, elle semble d'abord avoir été perçue comme une dichotomie. Un rapide examen des publications les plus développées postées sur le forum du site *Lostisland.net*, dans le sujet dédié au *series finale*, révèle une lecture polarisante ; à défaut d'être représentatif de la réception globale de l'épisode, il s'avère très instructif. Comptabilisant plus de 2801 messages

¹ Il s'agit même ici d'une analepse complétive au sens de Genette.

répartis entre le 24 mai 2010 (lendemain de la diffusion initiale) et le 24 décembre 2010, le sujet est l'un des plus riches en publications du forum. Je n'ai cependant échantillonné que les 15 premières pages, soit les 223 premiers messages, publiés entre 04h30 et 16h35 (heure française) le 24 mai¹. Ces réflexions « à chaud » suffisent aux spectateur.ice.s à formuler leur impression quant au traitement du biographique et du cosmographique. Elles me semblent dans le même temps suffisamment rapides pour émaner d'une lecture en progression ou en compréhension, plutôt que d'une exégèse interprétative cherchant un sens caché à la série.

Les critiques négatives du *series finale* semblent ainsi émaner de fans à tendance médecin légiste : la série ne fait pas sens à leurs yeux².

Maintenant je confirme, Lost est l'arnaque du siècle.

Whitey – 24 mai 2010 – 04h33

La plus grosse blague de la décennie.

C'était certes émouvant de les voir se rappeler mais ça dure 2h30 comme ça et ça mène nulle part, franchement à côté, l'épisode sur Jacob était génial et clair de source...

C'est bien beau de vouloir y mettre de la morale et de l'amour mais là y a des limites.

Tobuf-47 – 24 mai 2010 – 04h35

Toute façon ils se sont trahis eux-mêmes parce qu'ils nous disent voilà c'est le passage de la mort et désolé de le dire mais c'est franchement merdique comme issue après tout ce qu'on a pu voir. J'en resterai au 6x15 avec ma propre fin.

Quel dommage.

Beanou – 24 mai 2010 – 05h09

Franchement décevant. Admettons LAX [la réalité alternative des flashsideways] qui ne serait qu'un univers reconstitué pour leur permettre à tous de se retrouver une dernière fois. Soit. Mais franchement le reste ? Alors quoi, si on occulte LAX, qu'est-ce qu'il reste ? Une île avec Hurley qui reste, Jack qui meurt, un avion au loin dans le ciel ? ... C'est tout ???! Aucun twist donc ? Aucune explication sur la nature de l'île, de la lumière, du monstre, des chiffres, etc... Ben franchement je me sens un peu arnaqué sur ce coup-là...

Captainfracasse – 24 mai 2010 – 13h13

Mis à part l'idée d'une arnaque, plusieurs utilisateur.ice.s citent « l'épisode sur Jacob », soit *Across the Sea* (S06E15), qui procède, selon les scénaristes, à un « téléchargement

¹ Les messages sont encore consultables à l'adresse <http://lostislandforum.free.fr/forum/viewtopic.php?f=54&t=4530>.

² Les contributeur.ice.s du forum n'étant pour la plupart pas joignables (pas de contact précisé), je me suis permis, par défaut, de corriger les rares fautes d'orthographe, mais de conserver le ton et la tournure des propos intacts.

mythologique » : l'utilisateur.ice Beanou, qui intervient plusieurs fois au fil du sujet, persiste en affirmant qu'il/elle « en restera au 6x15 », l'épisode lui semblant proposer une explication autrement plus satisfaisante qui peut faire office de dénouement. Rebecca Williams, observant des réactions similaires sur les forums américains, explique que « ces fans attendent des producteurs qu'ils contrôlent la construction du récit et soient capables de raconter une histoire planifiée et clairement définie¹. »

Un utilisateur en particulier m'a semblé se faire le porte-parole des « discours de rejet² » tels qu'explorés par Rebecca Williams, qui servent à se distancer émotionnellement d'un texte dont l'âge d'or est perçu comme lointain, et à réaffirmer du même coup une identité d'ex-fan (ou d'anti-fan) :

Les personnages méritaient mieux que cette fin pseudo-spirituelle ! Et les fans méritaient mieux que ces violons – dont le but à peine dissimulé de nous faire tirer larme au coin de l'œil – servaient aussi à cacher la vacuité scénaristique, le vent, l'absence de réponses. Je n'ai rien contre les séries, ou les films qui laissent une libre interprétation au spectateur. J'adore *Twin Peaks*, ou encore *Mulholland Drive*. Mais voilà, ce qui fonctionne avec brio pour les œuvres de Lynch, ne fonctionne pas avec *LOST*. Car ce "twist" semble forcé, comme une claque improvisée en dernière minute. [...]

Je ne parlerai même pas des mystères qu'on nous vend depuis le début, la mythologie incohérente qui n'aura aucune réponse...

[...]

LOST une promesse non tenue.

Franckcd – 24 mai 2010 – 06h27

Ce n'est pas l'ouverture ou la libre interprétation qui me posent problèmes. J'adore des œuvres bien plus mystiques et mystérieuses (*Twin Peaks* entre autre) [sic]. Non ce qui pose problème, c'est le sentiment, que depuis 6 ans, les scénaristes ont monté en puissance, une mythologie de pacotille, dont eux-mêmes n'ont pas de réponse. D'où ce sentiment que la base de la mythologie est fondée sur du VENT. Et qu'on arrête de me dire « *Lost* c'est une série sur des personnages », car les mystères et la mythologie, c'est ce qui fait parler et théoriser les fans depuis des années, tout autant si ce n'est plus que les enjeux humains.

Franckcd – 24 mai 2010 – 16h20

La position de ce fan est renforcée par la perception persistante d'un fossé entre deux types de fans, une division longtemps réitérée au sein du *fandom* de *Lost*, et qui rejoint les dichotomies explorées, entre autres, par Bleich et Jenkins.

¹ WILLIAMS, Rebecca, *Post-Object Fandom*, 2015, p. 115.

² WILLIAMS, Rebecca, *Post-Object Fandom*, 2015, p. 103.

Il y avait deux types de fans dans *Lost* :

- Les « théoriciens » adeptes de théories farfelues, pour qui le plus important dans la série était l'île, ses particularités, l'électromagnétisme, les voyages temporels, et analysaient chaque détail à la loupe dans le but d'y distinguer d'éventuels indices.

- Et les autres, ceux pour qui *Lost* c'était avant tout ses personnages, leurs relations, leur évolution, leurs joies et leurs peines, la dimension humaine quoi.

Il est vrai que ce final aurait pu tenter de satisfaire ces deux positions, quitte à se disperser un peu. Mais il faut croire que les scénaristes ont clairement choisi leur camp.

Symphony – 24 mai 2010 – 09h51

Un final profondément humain, qui ramène directement *LOST* à l'humilité de sa première saison, [...] qui a l'honnêteté de ne plus balancer comme ça a été le cas dans cette saison, des réponses à certains mystères pas toujours fondamentaux pour rassasier une partie de la communauté *LOST*, au détriment clairement de leur qualité (Black rock, j'écris ton nom¹). [...]

Et ce final finira d'achever les deux grands clans de fans qui s'éloignaient déjà depuis la saison 4, « Merci *LOST* ».

Nunya – 24 mai 2010 – 10h11

Au fil du sujet – et bien au-delà des 15 premières pages du relevé, les utilisateur.ice.s « théoriciens » et « les autres » s'interpellent, s'envoient des piques, parfois se félicitent d'avoir choisi la « bonne voie », la bonne lecture en compréhension/interprétation.

De même que les fans embrassant un « discours de réitération » (de l'identité de fans) concernant *Lost*, tels que les a étudié.e.s Rebecca Williams sur le forum anglophone de *Television Without Pity*², on retrouve sur ce forum francophone les mêmes démarches de négociation des questions cosmographiques ; toutefois, au fil du relevé, on peut noter que beaucoup de partisan.e.s de la lecture « émotionnelle », centrée sur les personnages, avaient tendance à relativiser leur avis, ou tout du moins à se sentir obligé.e.s de l'explicitier, peut-être pour se justifier devant les critiques extrêmement négatives des « théoricien.ne.s » :

J'ai pas lu vos critiques, mais je me doute qu'il y a des déçus qui doivent enterrer allègrement la série. Personnellement il n'en est rien. Je reconnais que le final n'est pas parfait mais j'ai quand même beaucoup aimé. Surtout pour le traitement des personnages qui restent le centre de la série.

Lily – 24 mai 2010 – 05h47

¹ L'utilisateur.ice fait référence à *Ab Aeterno* (S06E09) qui, dans une scène qui peut paraître un peu gratuite, résout deux mystères d'un coup : la destruction de la statue de Taouret et l'arrivée du navire négrier Black Rock dans la jungle : une gigantesque vague projette le navire (en bois) contre la statue démesurée (en pierre), et c'est la statue qui s'effondre. Autant dire que cette scène n'a pas fait l'unanimité.

² Voir WILLIAMS, Rebecca, *Post-Object Fandom*, 2015, chapitre 4.

Encore un peu sous le choc du final, et je vais être un des premiers sur ce sujet à l'avoir trouvé tout à fait excellent, à partir du moment où bien sûr a priori, on acceptait l'entube des scénaristes de n'y caser aucune réponse. Ça, c'est fait, et il en faudra des théoriciens armés de courage pour mettre en branle chaque élément de la série pour en extirper une structure globale cohérente et quasi-officielle. Pour les survivants de ce final, et pour la première fois, j'ai hâte de vous lire les gars

Nunya – 24 mai 2010 – 08h59

Le parcours des personnages, la résolution de leur histoire, me semblent parfaits. Et c'est ça qui compte. Beaucoup l'ont déjà dit avant moi, mais oui, LOST est une série humaniste. Et ce bien avant d'être une série Fantastique ou de Science-fiction. Alors oui je trouve ça dommage que la non-résolution de certains mystères ou incohérences viennent entacher l'œuvre, et que cela déçoive certains d'entre nous. Mais pour moi c'est vraiment secondaire. Un final inversé où on aurait eu toutes les réponses mythologiques mais une fin bâclée des personnages aurait été bien plus grave.

Cookie.Monster – 24 mai 2010 – 11h54

On a pas les réponses à tout : Ou est Walt ? La Statue ? Mais au final, qu'importe puisque l'île n'est qu'une plaque tournante ou la physique, l'approche pragmatique sont à redéfinir (le pourquoi, le quand, la chronologie importe peu, seul compte l'emmagasiner de l'expérience vécue). C'est un endroit, ou plutôt une chose quasi onirique. C'est un vecteur.

Il faut ouvrir son esprit & arrêter de penser de façon cartésienne pour savourer LOST.

Pour moi, LOST est une relecture du mythe la Tempête de William Shakespeare.

Pur Chef d'œuvre TV.

Bobbylatope – 24 mai 2010 – 13h38

Je suis surprise, une fois de plus, par ces réactions négatives. Je suis d'accord avec ceux qui ont souligné qu'il aurait été vain d'apporter une réponse cartésienne à tous les mystères, que la série reste plus belle avec tous ses points d'interrogation. Ces mystères nourriront pendant encore [sic : « longtemps » ?] les théories des fans et c'est beaucoup plus beau comme ça.

Razorback – 24 mai 2010 – 16h21

La question qui se pose suite à ça est, Lost ne serait donc qu'un melting-pot de grands sujets universels, tous exploités et bien travaillés, mais pour arriver à une conclusion qui ne tient pas la route ?

Pour cacher leurs lacunes les scénaristes nous ont proposé cela, et je pense que finalement bien leur a pris, ils ont réussi à rester flous tout le long en nous proposant une œuvre de très bonne facture.

Teka – 24 mai 2010 – 16h15

Si on avait eu toutes nos réponses, aurait-on été vraiment plus heureux ? Est-ce que ce final ne reflète finalement pas toute la série en elle-même ? Combien de fois a-t-on pu se dire

« WTF ? » [*What the fuck*, interjection] à la fin d'un épisode ? Ce gros WTF à la fin de cet épisode n'est-il pas juste la normale continuité d'une série qui a toujours été un point d'interrogation ?

Camzml – 24 mai 2010 – 16h00

Ayant longtemps parcouru ce forum, reconnaissant même certain.e.s utilisateur.ice.s, je ne suis pas étonné de voir maintenue cette dichotomie entre la cohérence du monde fictionnel, et le parcours des personnages. Ces échanges me semblent caractéristiques de ceux menés, au sein de ce forum, dans la plupart des sujets concernant les épisodes, où se retrouvent les deux types de lectures, là où la section « théories », et la section « acteurs/personnages », permettaient à chaque « camp » d'avoir, dans une certaine mesure, son propre espace sur le forum. Comme le montre les dernières citations, l'ambivalence entre les deux lectures n'est pas tant le fait de groupes d'individus opposés, que d'une négociation souvent menée par chaque utilisateur.ice.s, au sein d'un espace où les deux points de vue, cosmographique et biographique, étaient construits comme antithétiques.

Si j'ai précisé depuis l'introduction mon statut d'acafan, c'est pour mettre l'accent sur le fait que ma propre lecture initiale des séries du corpus – notamment de *Lost* – a été influencée par cette dichotomie, et par une lente transition du camp des fans médecins légistes les plus borné.e.s (« *c'est forcément un flashback !* ») à « l'autre camp ». J'en ai gardé la distinction entre biographique et cosmographique, tout en me questionnant aujourd'hui sur l'étanchéité de ces deux catégories. L'utilisateur.ice Nunya, de même assez actif.ve au sein du relevé, cite la saison 4 (soit le début du second mouvement de la série) comme point de rupture entre les deux camps, et c'est une lecture similaire qui m'avait poussé à rejoindre les « autres » fans lors de la diffusion initiale. Nul doute que mon expérience, suivant la diffusion initiale tout en participant aux échanges sur le forum *Lostisland.net*, a influencé ma compréhension de la série, en tant que médecin légiste « réformé ».

Je ne serai pas en mesure d'offrir le même point de vue informé concernant le *fandom* de *Fringe*, avec qui j'ai eu très peu d'échanges. En revanche, familier du réseau de *microblogging* Tumblr, et notamment des activités des sériephiles qui s'y retrouvent, j'ai pu y observer une réception moins polarisée pour *Fringe*, laquelle s'est conclue trois ans après *Lost*, en même temps qu'elle reformulait déjà les enjeux de la promesse d'un dénouement.

III.2.3. La réception du dénouement de *Fringe* : le monde fictionnel au service des personnages

Dans le cadre de mes recherches, j'ai eu l'occasion de mener un vaste relevé de traces électroniques concernant la série *Fringe*. Il s'agissait d'observer les 24 heures suivant la diffusion initiale du *series finale* aux États-Unis, auprès d'un public composé en grande partie d'adolescent.e.s et de jeunes adultes à travers le monde, par le biais d'un réseau social qui a la particularité d'être très visuel – ce qui s'avère d'autant plus intéressant pour des œuvres audiovisuelles. Mon statut d'observant-participant m'a aussi donné une connaissance empirique du réseau, puisqu'à l'époque du relevé, j'y tenais déjà depuis deux ans un blog. La présence importante des *fandoms* sur le réseau a été le troisième critère déterminant.

Avant de présenter et d'interpréter les résultats, je me dois de détailler la méthodologie adoptée et de présenter plus avant ce terrain de recherche fascinant et encore trop peu exploré¹. S'il reste certain que ce relevé se centre là encore sur des fans qui participent (plutôt que des fans qui restent spectateur.ice.s du programme comme de l'activité des autres fans), son analyse révèle un positionnement différent de celui, d'abord centré sur l'information, des fans médecins légistes tel que Mittell définit cette catégorie.

III.2.3.1. Tumblr : *fandoms* et .gif animés

La critique Aja Romano explore avec justesse le lien entre Tumblr et une autre plateforme de blogging, LiveJournal². Créé en 1999, LiveJournal devient vite un point focal des *fandoms* entre 2002 à 2007 : il est possible d'y créer un blog et d'échanger très facilement avec la communauté, mais surtout, LiveJournal, est à l'époque l'un des rares services d'envergure à pouvoir accueillir les pratiques participatives des fans, qui dépassent le simple échange verbal (comme sur les groupes de discussion sur lesquels évoluait Straczynski lors de la diffusion de *Babylon 5*) pour aller vers la publication d'images, de sons, de vidéos. Là encore, une évolution culturelle se retrouve couplée à une évolution technologique. Romano identifie dès 2007 un enchaînement de mauvaises décisions de la part de LiveJournal (plus précisément, de la société Six Apart qui possède alors le site), notamment la suppression de nombreux blogs, dommage collatéral d'une volonté de chasser le contenu illégal hors du site.

¹ La méthodologie de ce travail a déjà été présentée de façon succincte lors de la journée doctorale de l'AFECCAV (Paris, septembre 2013), et sur mon blog personnel à l'adresse <https://rasebelune.wordpress.com/2013/11/27/tumblr-fringe> [accédée le 30 août 2015].

² ROMANO, Aja, « The demise of a social media platform: Tracking LiveJournal's decline », *The Daily Dot*, 6 septembre 2012.

Au même moment, Twitter (01 juillet 2006) et Tumblr (01 avril 2007) sont créés, et vont dans les années suivantes attirer des *fandoms* fatigués d'être si mal considérés sur LiveJournal, qui vise la rentabilité¹.

Tumblr est, comme Twitter, un site de *microblogging* : point n'est besoin pour l'utilisateur.ice de configurer certaines options du blog, comme sur les plateformes *Blogger* ou *Wordpress*. Une inscription, à la rigueur le choix d'un thème préconçu pour l'apparence du blog, sont les seuls prérequis ; ne reste plus qu'à publier, une fonction intuitive sur Tumblr, qui offre des modèles de base (des formes sémiotiques distinctes², 8 au total) pour du texte, des images (à la suite, ou organisées en mosaïque), de la vidéo, voir un *dialogue*, une option souvent utilisée à la fois par des utilisateur.ice.s rapportant des conversations réelles ou imaginaires, et plus spécifiquement par les fans qui citent des dialogues de leur œuvre favorite.

Le service est particulièrement visuel en ce qu'il se prête à la présentation harmonieuse, intuitive et rapide des images dans un billet, et plus largement dans le « tableau de bord » où chaque utilisateur.ice voit les publications des blogs suivis. Les images animées au format .gif³ y sont jouées automatiquement (un mouvement que Twitter et Facebook n'ont suivi qu'en 2014 et 2015 respectivement) : Tumblr est ainsi devenu un des bastions de la « culture .gif », emblématique de l'internet des années 2000 et 2010. David Peyron s'est notamment intéressé aux .gif qui « reprennent des scènes de fictions populaires », expliquant que les fans :

[...] extraient de l'œuvre des détails significatifs (« regarde il est la même heure à toutes les horloges de la série ») qui deviennent savoirs valorisés dans les communautés. Cette connaissance de l'univers permet ensuite d'en discuter avec d'autres fans et éventuellement de produire ses propres expansions (fan-art, fanfiction, scénario de jeu de rôle). Ce morcellement est aussi bien sûr un moyen de savourer à nouveau ses moments favoris [...]. Le principe même de la boucle faite par les images de ce format permet de revoir sans fin sa réplique ou son moment préféré en allant directement au but et en analysant chaque micro expression de son acteur ou de son actrice préférée [...]⁴.

¹ *Ibid.*

² BROUDOUX Evelyne, « L'exercice autoritatif du blogueur et le genre éditorial du microblogging de Tumblr », 2010.

³ Le format .gif peut aussi générer des images fixes, mais offre la possibilité de créer des images animées tournant en boucle (une fois terminée, la séquence est répétée indéfiniment dans la configuration standard de la majorité des navigateurs internet).

⁴ PEYRON, David, « Le gif comme mode d'appropriation des imaginaires populaires », entrée du 20 novembre 2014, <https://davidpeyron.wordpress.com/2014/11/20/le-gif-comme-mode-dappropriation-des-imaginaires-populaires> [accédée le 30 août 2015].

De même que l'on peut retweeter sur *Twitter*, ou « partager avec ses amis » sur *Facebook*, Tumblr met en avant la fonction « *reblog* » qui permet de republier le billet d'un.e autre utilisateur.ice.s tout en conservant la trace des republications successives : ainsi les billets les plus viraux et les plus populaires sont-ils immédiatement identifiés par le nombre de « *notes* » (republications, mais aussi commentaires et mise en favoris) qu'ils ont reçu. La circulation des billets est facilitée par le fait que le réseau n'impose pas de réciprocité dans le suivi : tout le monde peut suivre tout le monde de façon unidirectionnelle. Cette « *spreadability*¹ », cette capacité des billets à se répandre, sert aussi bien les *fandoms* que les luttes sociales, qui trouvent un terrain fertile sur Tumblr comme elles l'avaient trouvé un temps sur LiveJournal. Le réseau est construit sur la création de contenu autant que sur sa transmission, avec des « cascades de republication » souvent plus larges que sur Twitter (le contenu touche plus d'utilisateur.ice.s) ; près de 75% des republications se font dans l'heure, près de 95% dans la journée².

À l'époque du relevé (18-19 janvier 2013), le réseau affiche près de 100 millions de blogs, plus de 40 milliards de publications (des billets), 29,2 millions de visiteur.se.s uniques sur le mois de mars 2013 ; près de la moitié sont des hommes, et de même près de la moitié ont entre 18 et 34 ans³. Tumblr dépasse alors Facebook chez les jeunes Américain.e.s selon certains sondages⁴, une croissance qui, quelques mois après ce relevé concernant *Fringe*, allait motiver le géant Yahoo à racheter le réseau de *microblogging* (en mai 2013)⁵. La seule limite du réseau dans le cadre d'un relevé de traces électroniques est qu'il n'oblige pas ses membres à préciser leur genre ou leur localisation, rendant ces deux paramètres virtuellement impossibles à mesurer⁶.

Fringe est à l'époque loin d'être le programme télévisé le plus « reblogué » : la triade *SuperWhoLock*⁷ (un mélange des *fandoms* de *Supernatural*, *Doctor Who* et *Sherlock*) occupe

¹ JENKINS, Henry (dir.), FORD, Sam (dir.), GREEN, Joshua (dir.), *Spreadable media*, 2013

² CHANG, Yi, *et al.*, « What is Tumblr: A Statistical Overview and Comparison », 2014.

³ Je me base sur STERNBERG, John, « 15 Stats Brands Should Know About Tumblr », *Digiday*, 10 avril 2013; l'article s'appuie à l'époque sur les données fournies par le réseau lui-même à l'adresse <https://www.tumblr.com/about> [accédée le 30 août 2015], ainsi que les relevés de Quancast et ComScore. Les estimations données sont tirées des mesures les plus proches de la période du relevé de traces électroniques. Au 25 juin 2015, le réseau affiche plus de 242 millions de blogs et 114 milliards de billets.

⁴ VION-DURY, Philippe, « Tumblr détrônerait Facebook chez les jeunes Américains », *Rue89*, 15 janvier 2013.

⁵ LUBLIN, J. S., EFRATI, A., ANTE, S. E., « Yahoo Deal Shows Power Shift », *The Wall Street Journal*, 20 mai 2013.

⁶ Certain.e.s utilisateur.ice.s le précisent dans la description de leur profil.

⁷ À propos de la domination de ce *fandom* tripartite sur *Tumblr*, voir PEREZ, Nistasha, « Gif fics and the rebloggable canon of Superwholock » in BOOTH, Paul (dir.), *Doctor Who*, Bristol, Intellect Books, coll. « Fan Phenomena », 2013, p. 149-157

alors le podium¹ ; néanmoins, l'activité des fans de la série sur le réseau est suffisamment élevée pour offrir un relevé représentatif.

Les épisodes *Liberty* (S05E12) et *An Enemy of Fate* (S05E13), qui concluent la série, ont été diffusés à la suite, sur Fox, le 18 janvier 2013 à 20h00 (heure de New York). Il ne s'agit pas d'un double-épisode final, mais la soirée a néanmoins été présentée de façon similaire par le *network*, puisque la grille des programmes hebdomadaire est modifiée pour permettre cette double diffusion événement.

L'objectif premier de l'analyse était de rassembler les billets publiés dans les 24 heures suivant le début de la diffusion initiale de *Liberty*. J'ai d'abord créé un blog dédié pour le relevé, intitulé anomalyxb-6473876.tumblr.com – en référence à l'épisode *Anomaly XB-6783746* (S05E10) – et m'y suis clairement identifié en tant que chercheur, plus précisément, acafan, afin de faciliter d'éventuels contacts avec les utilisateur.ice.s qui suivaient la série. 24 heures plus tard, le 19 janvier à 20h00, heure de New York (20 janvier, 02h00 du matin, heure française), j'ai lancé une recherche sur le mot-clé « Fringe », et remonté les résultats dans l'ordre antéchronologique en les republiant sur le blog dédié, jusqu'à atteindre les billets publiés au début de la diffusion de *Liberty*.

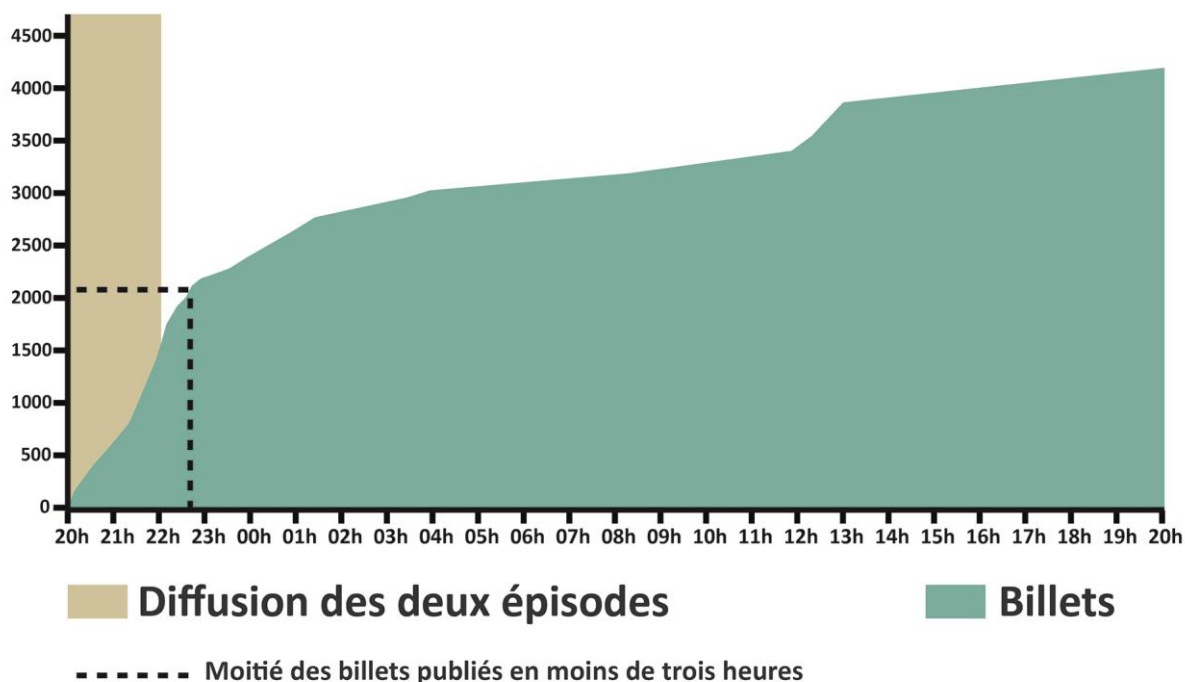


Schéma 2

¹ Voir le bilan publié par Tumblr : <http://2013inreblogs.tumblr.com/post/104079322342/most-reblogged-in-2013-tv-shows-supernatural> [accédée le 30 août 2015].

J'ai ainsi pu isoler sur le blog l'activité autour du mot-clé « Fringe » durant 24 heures, republiant au total 4191 billets, que j'ai ensuite classé en fonction de critères formels, et en m'intéressant à la fonction de chaque billet (voir schéma 3). J'ai choisi d'attribuer une fonction unique à chaque billet, ce qui n'a finalement pas posé de problèmes, les rares billets combinant plusieurs fonctions restant clairs sur leur objectif principal. Les catégories sont les suivantes, par ordre décroissant : « Liveblogging » concerne les commentaires en direct, pendant le visionnage de l'épisode ; « Ressenti brut » concerne les billets exprimant juste une émotion ; « Fanart » rassemble les créations de fans ; « Détails de l'épisode » concerne les mentions d'une scène ou d'une action en particulier, après le visionnage ; « Commentaire métadiscursif » concerne les billets qui commentent l'activité des autres utilisateur.ice.s publiant sur *Fringe* ; « Critique, analyses » après diffusion ; « GetGlue » est un autre réseau social, que les utilisateur.ice.s peuvent configurer pour qu'il poste automatiquement sur leur compte Tumblr lorsqu'ils/elles précisent sur GetGlue être en train de visionner l'épisode ; « Remerciements » à destination de l'équipe ou du *fandom* ; « Hommages » à l'équipe ou au *fandom* (généralement des billets plus élaborés que les remerciements) ; « Citations » des dialogues de la série ; « Méthodes illégales » et liens pirates vers les épisodes ; « Merchandising », souvent des photos de coffrets DVD ou de matériel promotionnel ; « Discussion » lorsque les utilisateur.ice.s utilisent la fonction pour entamer un échange avec d'autres, et publient cette discussion

Classification des billets

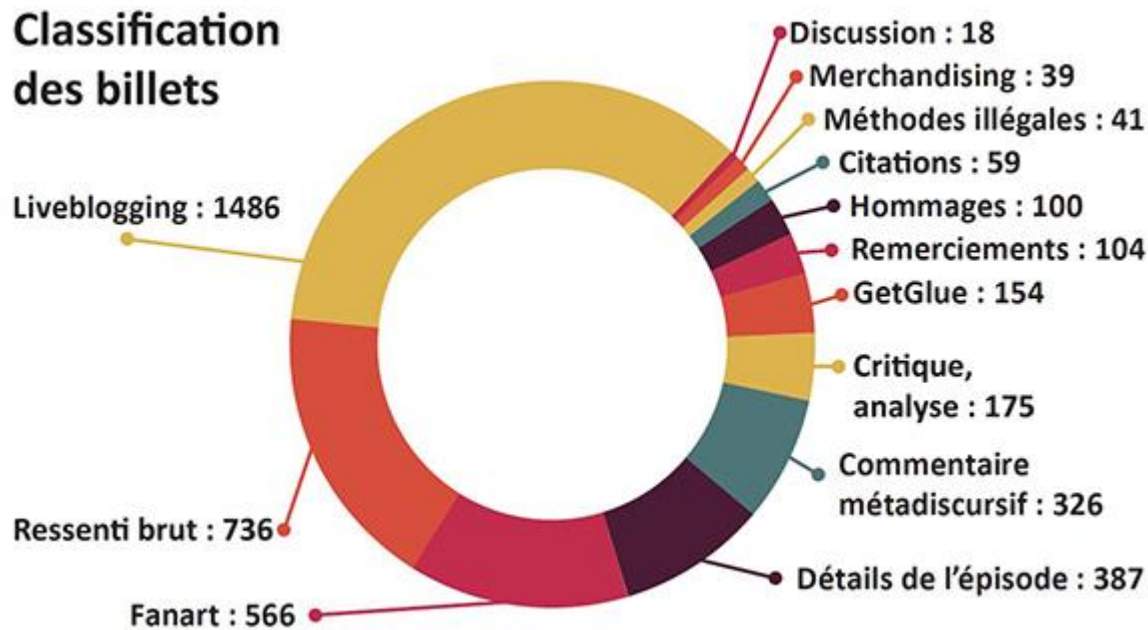


Schéma 3

Je me suis intéressé à la composition des créations des fans : captures d'écrans, compositions nécessitant un minimum de travail infographique (montage, dessins, ...), réemploi du matériel promotionnel de la série. Enfin, j'ai cherché à savoir quels personnages et acteur.ice.s étaient les plus mentionné.e.s ; quelles scènes étaient les plus commentées, et à quels autres épisodes se référaient les utilisateur.ice.s. Dans le cadre de la présente thèse, je me concentrerai principalement sur les 175 billets formulant une critique (positive, neutre, négative) de la série et/ou des deux épisodes ; sur les 100 billets d'hommages qui parfois frôlent la critique, mais mentionnent aussi une expérience intime de visionnage ; enfin sur les mentions de scènes et personnages.

Les billets, dans le tableau de bord d'un.e utilisateur.ice, ne sont pas localisés temporellement par le réseau ; cependant des indications temporelles et géographiques au sein des billets m'ont permis d'estimer que plus de la moitié ont été publiés dans une période de trois heures : soit les deux heures de la diffusion (en comptant les coupures publicitaires) et l'heure qui a suivi.

Sur ce total de 4191 billets, 3822 comportaient du texte, 699, au moins une image fixe, 689, au moins une image animée, ce qui, comparativement à la prédominance visuelle du réseau, constitue un relevé atypique, justifié en cela par l'abondance de commentaires rapides, sans images, durant la diffusion : les billets les plus élaborés ont souvent été publiés ultérieurement. La langue anglaise, dans le corps de texte ou incrustée dans les images, couvre 98,4% des billets. Seulement 89 billets faisaient référence à une instance auctoriale, et il est intéressant de constater que J. J. Abrams, qui a co-créé la série mais s'en est vite éloigné, devance J. H. Wyman, seul *showrunner* de la saison 5, en nombre de mentions¹. Ce relevé était enfin l'occasion de quantifier et qualifier les lectures en progression/compréhension des deux épisodes, articulées autour des temps forts, c'est-à-dire des scènes les plus commentées.

III.2.3.2. Lecture en progression/compréhension : scènes et personnages phares, réactions immédiates

Un des éléments que j'ai cherché à explorer – et qu'aucun logiciel de traitement de données n'aurait pu isoler avec certitude – est en effet la mention des différentes scènes des deux épisodes. À cause des nombreux fuseaux horaires des États-Unis, et donc des spectateur.ice.s visionnant en direct, sur la côte ouest, alors que les épisodes étaient déjà terminés sur la côte est, je n'ai pas cherché à distinguer les mentions issues du *liveblogging*

¹ 32 mentions pour les « scénaristes » (« *writers* »), 31 pour Abrams, 19 pour Wyman.

(du commentaire en direct) et des billets publiés a posteriori. Ce qui m'importait était de savoir quelles scènes avaient le plus marqué les spectateur.ice.s.

Liberty se compose de six actes et 22 *beats* (scènes). L'épisode reprend juste après que le petit Michael, pièce maîtresse du plan pour lutter contre les Observateurs, a été enlevé par les sbires de l'antagoniste Windmark dans *The Boy Must Live* (S05E11). Le but de l'équipe est alors d'utiliser les pouvoirs d'Olivia pour opérer un détour par la réalité alternative, et ainsi infiltrer le QG des Observateurs par surprise. Les chiffres avancés peuvent paraître peu élevés face à un relevé portant sur 4191 billets ; il faut bien comprendre que, durant les commentaires en direct, les publications sont souvent des expressions d'émotion (joie, angoisse, colère...), des phrases très courtes, illustrées ou non, et parfois difficiles à attribuer à une scène en particulier à cause des rythmes variés de visionnage. Certains *beats* n'ont pas de mention discernable.

Les cinq scènes les plus mentionnées sont les suivantes, dans l'ordre de l'épisode :

- **51** mentions : le petit Michael est face à Windmark, qui se retrouve incapable de lire l'esprit de l'enfant. Cet antagoniste, qui a tué la fille des protagonistes Olivia et Peter, suscite des réactions assez vives de la part des spectateur.ice.s.
- **47** mentions : les personnages planifient le détour d'Olivia par la réalité alternative. À moins d'avoir été *spoilé.e*, il s'agit là d'une surprise, puisque la réalité alternative, qui formait le cœur narratif de la série dans ses saisons 3 et 4, n'a plus été explorée depuis *Worlds Apart* (S04E20).
- **45** mentions : Olivia se fait injecter du cortexiphan, une drogue qui active ses pouvoirs, et qui lui cause une grande souffrance.
- **48** mentions : l'arrivée d'Olivia dans la réalité alternative ; sur un écran de télévision, la mention de la candidature à la présidence de Chelsea Clinton n'a pas échappé aux spectateur.ice.s les plus assidu.e.s, notamment aux fans jouant au jeu des sept erreurs que la série a souvent employé en mettant en scène les deux réalités.
- **49** mentions : la discussion entre Olivia et son double AltLivia, de laquelle toute l'animosité et l'incompréhension qui les ont un jour caractérisées est absente ; elles sont en paix avec elles-mêmes.

En sixième position, avec 40 mentions, se trouve le climax de l'épisode, le sauvetage de Michael, une scène d'action. Les autres *beats* servent principalement à articuler l'intrigue macroscopique, notamment via les scènes dans lesquelles Septembre, l'Observateur allié des humains, fabrique la machine qui leur servira théoriquement à voyager dans le temps.

An Enemy of Fate se compose de six actes et 26 *beats*. Ayant récupéré Michael, l'équipe est toutefois prise de court lorsque la machine assemblée par Septembre s'avère ne pas fonctionner : tous leurs efforts de la saison 5 apparaissent vains... cependant, riches de

leur expérience, ils décident de pirater les convois temporels des Observateurs pour envoyer Michael à un point précis du futur et empêcher la création des Observateurs. Puisqu'il s'agit de l'épisode final, les chiffres sont plus élevés.

Les cinq scènes les plus mentionnées sont les suivantes, dans l'ordre de l'épisode :

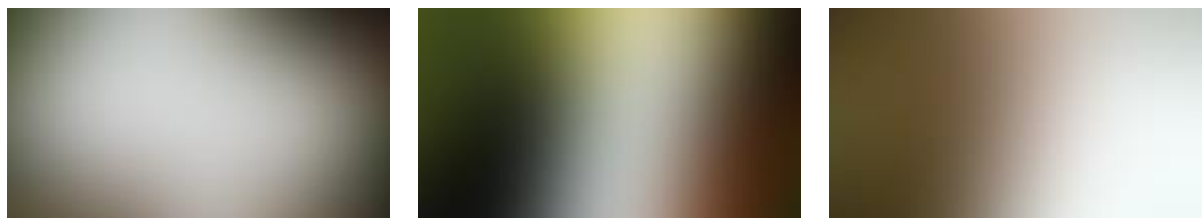
- **231** mentions : Walter, le père, et Peter, le fils, se pardonnent, en larmes, après que Peter a compris que son père, accompagnant Michael dans le futur, ne survivrait pas au paradoxe.
- **158** mentions : Walter se souvient enfin du prénom d'Astrid, qu'il n'a cessé d'écorcher tout au long de la série ; elle a retrouvé la vache qui était la mascotte du laboratoire durant les quatre premières saisons.
- **106** mentions : l'attaque d'un bâtiment des Observateurs.
- **200** mentions : Walter accompagne Michael dans le futur, après que, dans ce dernier murmure, son fils Peter lui dit : « *I love you, dad* ».
- **238** mentions : la scène finale, durant laquelle, après que le temps a été réécrit, Olivia, Peter et leur fille Etta coulent des jours heureux. Conscient qu'il allait disparaître à cause du paradoxe, Walter a envoyé une lettre à son fils : le dessin d'une tulipe blanche, le *signifiant mythologique* de la série.

Là encore, la seule scène d'action du podium, durant laquelle l'équipe lâche sur les Observateurs toutes les armes biologiques jamais vues au cours des enquêtes de la série, est la moins mentionnée des cinq, malgré l'abondance de clins d'œil aux fans, et ses accents gores. On remarque la prédominance de scènes à portée mélodramatique. Trois de ces scènes mettent en scène Walter, leur impact certainement augmenté par la prestation de l'acteur John Noble, saluée dans beaucoup de billets.

Ces chiffres coïncident avec les mentions des personnages : **881** pour Walter, **743** pour Peter, **639** pour Olivia, avec, loin derrière en quatrième position, Astrid et ses **320** mentions. Cette configuration trahit la mise en retrait du personnage d'Olivia dans la cinquième et dernière saison, alors que toute l'attention se tourne vers les deux hommes du trio, dans l'attente du pardon, de la stabilité de leur relation filiale, longtemps espérée. Si réécrire le temps a des conséquences cosmographiques (les Observateurs, envahisseurs génocidaires, ne verront jamais le jour), l'acte a aussi deux conséquences biographiques : Etta ne sera jamais séparée de ses parents lors de l'invasion des Observateurs, pas plus qu'elle ne sera ensuite tuée par Windmark ; Walter disparaîtra de la surface de la Terre à la date de l'invasion ainsi contrecarrée, en 2015, à cause d'un paradoxe temporel. Cependant, Etta est un personnage apparu à la fin de la saison 4, là où la négociation de leur relation père/fils par Walter et Peter fait partie de la matrice de la série depuis son épisode pilote : c'est un *fil rouge matriciel* qui apporte une « résolution » à la matrice sérielle.

Très vite, les fans décodent les « glyphes », les images cryptiques qui ferment chaque acte des épisodes de la série et codent pour un mot : *Liberty* affiche LOVED, tandis que *An Enemy of Fate* donne CLOSE, évoquant la clôture du récit. Ce décodage fait partie des normes intrinsèques de lecture de la série, visant surtout les fans médecins légistes. En revanche, un clin d'œil plus discret émerge bientôt.

J. H. Wyman, *co-showrunner* de la série avec Jeff Pinkner depuis la saison 2, et seul *showrunner* de la saison 5 après le départ de Pinkner, a toujours entretenu une relation de grande proximité avec les fans de *Fringe*, sans jamais être invectivé comme l'a été Damon Lindelof par exemple. Il est celui qui a écrit l'épisode *White Tulip* (S02E18), injectant dans la mythologie cet élément symbole de pardon, de rédemption, celui-là même qu'envoie Walter à Peter dans le dernier épisode de la série pour lui signifier qu'il a enfin réparé ses erreurs. À plusieurs reprises avant le début de la cinquième et ultime saison de *Fringe*, il a expliqué vouloir se focaliser sur les personnages, et surtout (je le citais en I.1.3¹), vouloir offrir une « lettre d'amour aux fans » qui ont participé au sauvetage de la série. Or, lorsque Peter ramasse son courrier et trouve la lettre de Walter, une autre enveloppe porte la mention « *thank you for your support!* ». Le dernier plan de la série alimente cette adresse directe aux fans en ce que, après l'ouverture de l'enveloppe, l'acteur Joshua Jackson est presque filmé de face, générant un pseudo-regard-caméra.



Ici s'amorce déjà la lecture en compréhension, à mesure que les fans qui ont enregistré l'épisode utilisent l'arrêt sur image pour isoler ce plan. En fonction des indications temporelles données par certains billets, on peut estimer la première mention de l'enveloppe à 22h15, soit 15 minutes après la fin de la diffusion initiale sur la côte est. Mais en tout, la « lettre d'amour » ne recueille que **14** mentions ; la tulipe blanche qui l'accompagne, *signifiant mythologique*, a bien plus de succès, puisque les fans la mentionnent **219** fois, parfois en faisant des captures d'écran, voire en partageant une version de l'image recrée par un.e fan anonyme.

¹ Voir notamment RADISH, Christina, « FRINGE Showrunner J.H. Wyman Talks the Show's Final Season, Character Arcs, Working Within a TV Budget and Giving Fans a Satisfying Conclusion », *Collider*, 28 septembre 2012.

Enfin, de façon attendue, l'émotion est palpable dans les billets. La particularité de Tumblr (et d'une partie de l'internet anglophone) est d'avoir rassemblé diverses émotions (le bonheur, l'angoisse, la tristesse, ...) sous l'appellation générale « *feels* » (les sentiments), comme dans « *I'm having feels* » (plutôt que « *I'm having feelings* »). Des .gif animés appropriés sont republiés en boucle, comme cette personne sur laquelle tombent des cartons : l'image a été manipulée pour ajouter le mot « *feels* » sur les cartons ; ou encore ce plan extrait du film d'animation *Sen to Chihiro no kamikakushi* (*Le Voyage de Chihiro*, Miyazaki, 2001), dans lequel l'esprit dévoreur est battu par les vagues, sur lesquelles sont ajoutées le mot « *feels* » ; sans compter ce court extrait de la sitcom *Community* (NBC>Yahoo, 2009-2015), sur lequel la réplique prononcée par le personnage de Troy est sous-titrée, se suffisant à elle-même pour signifier une forte émotion.



Au-delà de ces .gif à usage général, le *fandom* utilise aussi des .gif qui ont d'abord du sens pour qui connaît la série. Ainsi, l'un est extrait de *Dream Logic* (S02E05) : Olivia se remet à peine de la mort de son partenaire, Charlie Francis ; on lui conseille alors de récolter les cartes de visite des gens habillés en rouge, d'en tirer des lettres au hasard, puis de chercher à les réassembler en une phrase. D'abord dubitative, elle s'exécute, et après quelques essais, parvient à former la phrase « *you're gonna be fine* » (« tout va bien se passer/ça va aller »), avant de fondre en larmes, comprenant que la mort de son collègue l'a plus durement touchée qu'elle ne le laisse voir. D'autres .gif sont ainsi extraits de moments majeurs (mythologiques) de la série, notamment *Marionnette* (S03E09). Ils mettent principalement en scène Olivia qui, si elle n'est pas le seul personnage à ressentir de vives émotions, est l'une des rares à les montrer – on notera là une dimension hétéronormative.



Au total, au-delà des 736 billets fondés sur le « ressenti brut », 1041 billets évoquent (dans le texte ou via une illustration) des émotions marquées, souvent douces-amères, accompagnées du champ lexical du deuil ; des émotions qui vont ensuite imprégner les billets plus développés, souvent rédigés quelques heures plus tard, voire le lendemain.

III.2.3.3. Tulipes blanches et « lettre d'amour aux fans » : herméneutique du dénouement

24 heures peut sembler un trop court délai pour formuler un avis sur le final de la série ; pourtant, dans les heures qui suivent la diffusion de *Liberty* et *An Enemy of Fate*, un consensus critique se cristallise assez vite. S'il peut paraître « à chaud », il bénéficie aussi du temps long de la série : beaucoup de ces fans la suivent depuis plusieurs années – plusieurs mois dans le cas de certain.e.s qui précisent avoir découvert la série assez tard – et les deux épisodes concluent un ensemble qu'ils et elles ont déjà pu voir, souvent revoir. C'est aussi ce lien souvent indéfectible à la série, cette dimension parasociale, que les billets célèbrent. Ce sont ces témoignages que je vais commencer par explorer, via les 100 billets « hommages » mais aussi les 175 billets « critiques », les deux catégories ayant tendance à se chevaucher. Là se manifeste une dimension du dénouement qui n'a souvent que faire des résolutions de questions cosmographiques. C'est autre chose que ces fans y trouvent : d'abord une euphorie mêlée de tristesse à l'idée de ne plus avoir accès à de nouveaux épisodes mettant en scène Olivia, Peter, Walter et Astrid. C'est cette proximité que relevait déjà Robert C. Allen en 1987 en insistant sur l'importance d'une « ethnographie de la télévision » :

Par l'acte en apparence anodin qui consiste à observer comment les gens interagissent avec la télévision et à écouter ce qu'ils disent à propos du sens qu'ont pour eux ces interactions, nous commençons à entrevoir les complexités et subtilités du rôle de la télévision dans nos vies¹.

¹ ALLEN, Robert C., « Audience-Oriented Criticism and Television », 1987 (1992), p. 101.

Un investissement « affectif¹ », « passionné² » qui a depuis été largement exploré³, mais qui reste encore mal vu par les proches qui ne le comprennent pas. Un exemple parmi d'autres dans le relevé effectué pour *Fringe*, avec un.e utilisateur.ice qui dit être « bouleversé.e », voit les personnages comme « des membres de sa famille » et la série comme « l'une des choses qui l'aide à tenir dans la vie », malgré les remarques de sa mère :

My mom says I'm [sic] overreacting over how upset I am by this show ending but its [sic] one of the things that let me have some escape from the hell of real life for 5 years so yeah these characters feel like close family so yeah I'm gonna be upset. It's like harry potter or THG [*The Hunger Games*] or any other thing that has helped me cope with life.

It means a lot to me

Moist-quiggle – 18 janvier 2013⁴

D'autres billets témoignent cependant d'un visionnage en famille, avec ici Christine, qui évoque sa mère et un.e proche, et voit la fin de la série comme « le dernier Noël », quelque chose qui lui « manquera comme lui manquent les meilleurs moments de son enfance » :

[...] Every episode was such a present to me. The characters and the relationships and the symbolism...

I will miss this show the way I miss the best parts of my childhood.

There's so much I could say about the show itself — so many wonderful things — but I'll leave it at this:

It was beautiful.

Xbewitching – 18 janvier 2013 – Christine, ♀ , 19 ans

De nombreux autres billets évoquent ceux-ci, et plus largement deux points : l'importance de la communauté de fans ainsi formée (plusieurs utilisateur.ice.s, notamment situé.e.s aux États-Unis, disent s'être rencontré.e.s, et avoir forgé des liens d'amitiés grâce à la

¹ Jean-Pierre Esquenazi en parle notamment en explorant un forum dédié à la série *Clara Sheller* (France 2, 2005-2008). Voir ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Les Séries télévisées*, 2010, p. 33.

² Que Hervé Glevarec met en balance avec « l'anoblissement culturel » des séries télévisées. Voir GLEVAREC, Hervé, *La sériephilie*, 2012, p. 13.

³ Voir notamment les bilans de quelques travaux majeurs (Ien Ang, Dominique Pasquier, Jonathan Gray, ...) dans ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Les Séries télévisées*, 2010, pp. 29-34 ; mais aussi, pour une perspective plus centrée sur des publics francophones, Hervé Glevarec (*La Sériephilie*) ou les travaux de Sarah Sepulchre.

⁴ Je choisis de ne pas traduire les billets mais de les paraphraser, afin de conserver intact le relevé, qui exprime des choses autrement plus personnelles que les tweets adressés à Damon Lindelof. Dans la mesure du possible, je préciserai, en plus du nom du blog cité, le nom de l'utilisateur.ice, son âge au moment du relevé, son pays de résidence et son identité de genre – j'utilise cette dernière formule puisque, Tumblr étant un réseau assez ouvert sur ces questions, des utilisateur.ice.s vont préciser leur sexe (biologique) tandis que d'autres vont affirmer une identité de genre, suivant les sensibilités, les positionnements (je rappelle que le réseau n'oblige pas à fournir ces renseignements de façon systématique et cadrée, d'où une certaine approximation). La grande proportion d'utilisatrices dans les relevés cités n'est pas volontaire : j'ai procédé à la sélection des billets les plus intéressants *avant* d'enquêter sur l'identité de leur rédacteur.ice.s.

série) ; la valeur de vérité de la série pour ces fans. On retrouve ici ce que Rebecca Williams appelle les « discours de réitération » qui accompagnent la fin d'une série :

[...] les fans dévoilent de longues histoires à propos de leur relation à la série, et publient des au-revoir sur les forums. [...] Réitérer [« *reasserting* »] ces relations de fans à la fin d'une série sert souvent à renforcer l'identité de fan et aider à parer à tout ce qui pourrait menacer la sécurité ontologique offerte par l'objet¹.

Exemple avec Erica, qui a malencontreusement effacé son premier blog Tumblr, et raconte avec émotion que les fans de *Fringe* l'ont « retrouvée » lorsqu'elle est revenue sur le site ; elle dit encore avoir « trouvé sa place dans le monde », et *Fringe* l'a aidée à comprendre que « ce n'est pas grave d'être un peu bizarre » :

I came to tumblr for Fringe, and it has been such a wonderful wonderful decision in my life. A lot of you know that I accidentally deleted my tumblr after about a year and I was so worried I would never find you all again - *but you found me*. [...]

I feel it's a little weird to say I've found my place in the world - when I have never actually met any of you. However, just like Fringe, you made me see that it was okay to be a little weird - and that I wasn't the only one.

Right now, I'm 26, which is almost the age of Olivia at the beginning of the series. While I know that I won't be crossing universes or moving things with my mind, it's comforting to think that my best years are ahead of me - that the world is full of endless possibilities and impossibilities - that love conquers all - and that if I can dream a better world I can begin to make one. I can't fucking wait.

Thank you.

Wobbledygook – 18 janvier 2013 – Erica, ♀, 26 ans

Mais au sein de ces discours qui apparaissent aujourd'hui typiques de la réception des séries télévisées, quelques éléments spécifiques à *Fringe* m'intéressent particulièrement lorsqu'il s'agit de s'interroger sur l'unité narrative et la promesse de dénouement. Ils apparaissent particulièrement dans les hommages dirigés vers la communauté des « *Fringies* », qui servent à « réarticuler l'identité de fan en décrivant l'importance du texte lui-même ainsi que de la communauté qui l'entoure² ».

[...] I am honored to have met you and spend time with you. I'm honored to have laughed with you, cried with you, theorized, and swooned with you. I am honored to have changed the

¹ WILLIAMS, Rebecca, *Post-Object Fandom*, 2015, p. 79.

² *Ibid.*, p. 88.

television ratings system with you. I am honored to have won a final season with you. And, I am so truly grateful to have watched this perfect, gorgeous ending with you.

Fringe will always live on with us.

Astoldbynicole – 18 janvier 2013 – Nicole, ♀, 21 ans

I hold the friendships I've made here so very near and dear to my heart, and I will always be able to look back on the time spent watching and crying and cheering and driving ourselves crazy theorizing with the utmost fondness. [...] We banded together to save our show when it seemed it was most certainly doomed to be cancelled, MORE THAN ONCE. We had a hand in changing the way tv is watched, the way tv is experienced, and the way social media has a part in all of that. We watched universes be broken and saved. I'm just incredibly grateful that I got to go on this ride with some absolutely fabulous people. Here's to us.

Youbelongwithbacon – 18 janvier 2013 – Ferris, ♀, 22 ans

Ces deux utilisatrices, comme beaucoup d'autres utilisateur.ice.s du relevé, n'établissent pas de différences tranchées entre les lectures « masculines » et « féminines » isolées par Bleich, puis Jenkins – d'ailleurs, il ne s'agit pas exactement des mêmes catégories, puisqu'est différenciée ici l'activité de théorisation au sens large, et l'émotion ressentie de façon individuelle et communautaire. L'hybridation des lectures explorée par Hills, Mittell et d'autres, semble ici manifeste.

Les deux utilisatrices font aussi référence au sauvetage de la série, un élément réitéré par de nombreu.se.s utilisateur.ice.s. *Fringe* fait en effet partie de ces séries qui ont évité l'annulation grâce à la mobilisation des fans, étant en danger dès sa saison 3¹ ; le procédé est commun, et ce depuis longtemps, pour les séries « très appréciées par de petites audiences² », des séries cultes le plus souvent, comme le relève Christina Savage. Frank Rose explique lui aussi que les mobilisations de fans ne sont pas un fait nouveau ; mais ce qui semble avoir changé tient à la stratégie de ces sauvetages³. Lorsqu'il évoque le cas de *Chuck* (NBC, 2007-2012), menacée d'annulation, il raconte comment Wendy Farrington, une fan de la série qui fréquentait le forum du site *Television Without Pity*, a lancé la campagne « *Finale & Footlong* » :

[...] quelqu'un a suggéré qu'ils feraient mieux d'écrire aux annonceurs plutôt que de faire pression sur le *network*. Elle a ri. Puis l'idée a germé : pourquoi pas ?

¹ Henry Hanks relève déjà, en 2011, l'étrange – mais heureuse – décision de Fox de renouveler la série six jours après qu'un épisode a atteint les taux d'audience les plus bas du programme. Voir HANKS, Henry, « 'Fringe' renewed: Can fan passion trump ratings? », *CNN*, 28 mars 2011.

² On consultera un historique des sauvetages de séries dans SAVAGE, Christina, « Chuck versus the ratings », 2014. Je cite le paragraphe [3.1].

³ ROSE, Franck, *The Art of immersion*, 2011, pp. 193 et suivantes.

Un des principaux sponsors de *Chuck* est Subway, la chaîne de sandwicheries, qui emploie la série pour promouvoir son *footlong sub* à cinq dollars. En 2008, [...] Subway avait dépensé plus de 34 millions de dollars pour diffuser ses publicités sur NBC, la plupart durant *Chuck*. Le *season finale* allait être diffusé trois semaines plus tard ; le 27 avril. Et si chaque fan de *Chuck* allait dans un Subway ce jour-là, achetait un *footlong sub*, et laissait un commentaire à propos de *Chuck* dans l'urne dédiée¹?

Chuck connaît ainsi trois saisons supplémentaires, « malgré l'absence d'une quelconque augmentation de l'audience ² », les fans usant ainsi de « leur pouvoir en tant que consommateurs³ » pour faire plier le *network*. La situation de *Fringe* est similaire. Plutôt que d'envoyer 20 tonnes de noix à CBS comme ce fut le cas pour la série *Jericho* (CBS, 2006-2008)⁴, les *Fringies* ont visé les sponsors de la série, notamment Nissan : certaines scènes de *Fringe* servent en effet, de façon évidente, au placement de produits, ce qui n'a pas échappé aux fans. Des actions coordonnées ont aussi été mises en place pour que les « *hashtags* » (les mots-clés, ou mots-dièse) liés à la série comptent parmi les plus utilisés sur les réseaux sociaux Twitter, GetGlue et Facebook à l'heure de la diffusion des épisodes : ces réseaux prennent en compte l'utilisation simultanée et massive de mots-clés et affichent publiquement les tendances. Sur le site de fans *Fringenuity*⁵, les fans se sont ainsi mobilisé.e.s deux années de suite, après que la Fox a commencé par déplacer la seconde moitié de la saison 3 dans la case difficilement viable du vendredi soir⁶.

Le dénouement auquel les fans assistent en visionnant *Liberty* et *An Enemy of Fate* n'est donc pas n'importe lequel : c'est un dénouement qu'ils et elles ont gagné par leur mobilisation, et savourent d'autant plus. On sent, dans les billets des fans les plus assidu.e.s, une certaine fierté à l'idée d'avoir permis à la série de s'étendre suffisamment pour articuler son intrigue macroscopique. Au sein du relevé, personne ne critique la décision de la Fox d'avoir proposé à la série une ultime saison raccourcie : peut-être est-il encore trop tôt pour appréhender la structure de la série dans sa globalité.

Le sens, en revanche, fait très vite surface : les fans ont, pour certain.e.s, l'impression de comprendre enfin de quoi la série « parlait vraiment », d'avoir isolé la véritable nature de sa matrice.

¹ ROSE, Franck, *The Art of immersion*, 2011, pp. 194-195.

² SAVAGE, *op. cit.*, paragraphe [7.1].

³ *Ibid.*, paragraphe [8.1].

⁴ Dans l'épisode final de la saison 1, qui aurait pu être le dernier après la décision de CBS d'annuler la série, les protagonistes, habitant.e.s d'une paisible petite ville après un holocauste nucléaire, refusent de se rendre lorsqu'ils sont attaqués par une ville voisine. Plus spécifiquement, à la demande de reddition, l'un des héros répond « *nuts* ». CBS décide, suite à l'envoi des noix diverses et variées, de revenir sur sa décision, mais la saison 2 sera vite, une fois encore, annulée, et ce définitivement.

⁵ Toujours opérationnel à l'adresse <http://morethanoneofeverything.net> [accédée le 30 août 2015].

⁶ COCHRAN, Tanya R., « Paratextual Mediation : Fox, Fandom and Death-Slot Fridays », 2014.

Fringe is truly a show about love.

Cozcat – 18 janvier 2013 – Corinne, ♀, 18 ans

This is what Fringe is about. Familial love. And weird shit. But mostly the love between a father and son.

Thesearethingsienjoy – 18 janvier 2013 – Ali, ♀, 20 ans

I am writing this being a fan of the show since the very beginning. From Flight 627 [épisode pilote] to the very end, I have watched the story that began one night on Reiden Lake [incident déclencheur]. I could never have expected myself to fall so in love with this show. As a senior in high school, I thought the show was only cool because of the weird, gross science. As a senior in college, I love this show because I know what it is all about now¹.

Gryffindorsheir – 18 janvier 2013 – Tyler, ♂, 21

Plus exactement, à la manière de J. J. Abrams décrivant *Les Dents de la mer* en évoquant la boîte mystère², les fans distinguent ce que la série « paraissait être » (une série gore de science-fiction) et ce qu'elle « est vraiment » (une série sur l'amour). On retrouve en effet dans ce dernier commentaire la distinction entre générique (*Fringe* est une série qui joue sur la *body horror*, l'horreur du corps) et génésique (« *I know what it is all about now* »). Ce consensus interprétatif se sédimente très vite, et les critiques négatives sont rares : sur 175 billets formulant explicitement une critique des épisodes finaux et de la série après visionnage des épisodes, 10 sont négatifs, 24 indécis, 141 positifs. On y trouve tout de même l'inévitable formule liée aux séries télévisées, celle du gâchis des années :

well that ending sucked ass...wasted five years of my life, for nothing!

Snowwhiterper – 18 janvier 2013 – ♀

Parmi les billets plus loquaces, et plus indécis ou neutres, la réécriture du temps (la seconde à l'échelle de la série) qui clôt l'intrigue macroscopique est la pierre d'achoppement de la série. *Fringe* exploite une philosophie du voyage dans le temps aussi flexible que celle de *Doctor Who*. En une phrase, après l'invasion de 2015 par les Observateurs venus de l'an 2609, l'équipe décide, en 2036 (saison 5), d'envoyer le petit Michael, un Observateur d'un genre nouveau, une anomalie, en 2167, au moment de la « création » des premiers Observateurs ; ce afin de prouver aux scientifiques à l'origine du projet que les capacités

¹ Cet utilisateur, que je suis parvenu à contacter, m'a expliqué que son engagement émotionnel envers les personnages lui paraissait plus important que la logique interne du récit, et notamment de ses éléments scientifiques.

² Voir section III.1.2.5.

humaines peuvent être augmentées sans supprimer les émotions. Il suffit d'un peu de logique pour voir le paradoxe : si les Observateurs remontent en 2015, y envahissent le monde et réduisent la population de façon drastique, ils ne peuvent qu'altérer significativement l'Histoire, y compris les conditions mêmes de leur création en 2167. Pourtant, ce moment existe encore, et c'est précisément celui que cherche à modifier l'équipe, créant un paradoxe dans le paradoxe.

Mais ce qui a vraiment provoqué la confusion parmi certain.e.s utilisateur.ice.s du relevé, c'est la conjonction avec une précédente réécriture, celle de la fin de la saison 3 où Peter, utilisant la *Doomsday Machine*, s'efface lui-même de l'existence (il crée une ligne temporelle où il est mort enfant), mais revient grâce à l'amour que lui portent ses proches, amour qui transcende les dimensions. Très vite, la lecture macroscopique de la série révèle ses failles logiques, certain.e.s se demandant encore comment Peter peut avoir survécu à la réécriture de la fin de la série. La première réécriture, celle de la saison 4, ne semble jamais avoir été comprise ou acceptée par l'intégralité des fans, car constituant un basculement majeur, défamiliarisant et surtout, contraire aux lois communes du voyage dans le temps telles qu'elles sont présentées dans la plupart des œuvres de science-fiction. La résolution de l'intrigue macroscopique par un second paradoxe encore plus complexe constitue un « *plot hole* », une lacune du scénario : « les auteurs [...] ignorent ou ne relèvent pas un défaut logique qui aurait dû empêcher la progression de l'intrigue vers son dénouement¹ ».

C'est précisément cette question cosmographique qui trouble les critiques les plus mesuré.e.s ; mais le biographique est distingué du cosmographique en ce que le premier parvient à faire sens même si le second paraît incohérent. Karly trouve le « reset » temporel « prévisible », mais pense que le *series finale* est « la parfaite conclusion thématique ». Ainsi, si la structure de la série, les « mécaniques de l'histoire » lui semblent problématiques, la série reste « la plus originale et ambitieuse que j'ai jamais vue, et elle restera à jamais dans mon cœur » :

I'm gonna be honest.

I'm torn about the finale.

On the one hand, I do think going with a reset was a predictable way to go, and I feel it undermines everything that just happened in the season.

¹ En supposant une intrigue prenant place dans un cadre aristotélicien, dans un monde fictionnel similaire au nôtre (mêmes modalités aléthiques notamment), au sein d'une œuvre qui ne prétend à aucun moment pencher vers le non-mimétique, alors, comme l'explique Ryan, une inconsistance du scénario est due soit à l'interprète qui ne parvient pas à reconstituer la séquence narrative « correctement », soit à l'auteur.e qui a oublié une information ou un événement crucial. Ryan ajoute que les interprètes sont toujours heureu.se.s de relever les inconsistances logiques d'un scénario : mieux vaut cela que faire face à sa propre incompréhension de la structure du récit. RYAN, Marie-Laure, « Cheap plot tricks, Plot Holes, and Narrative Design », 2009, p. 66 et suivantes.

But on the other hand, I felt that the finale had the perfect ending thematically, and that everything the show was at heart was represented.

I think the things I'm unsatisfied with are mostly the mechanics of the story, and nothing more. But I'm not ready to rant about it tonight.

I'm still in mourning for the most original and daring show that I've ever watched, and that will forever own my heart.

Vivoreit – 18 janvier 2013 – Karly, 21, États-Unis

Sarah ne veut pas « trop réfléchir » au final de la série, de peur de « défaire » sa structure jugée fragile, mais reste ravie qu'Olivia ait eu droit à son « happy end » ; elle salue « la meilleure série de voyage dans le temps, de *body horror* et d'histoires familiales dont une fille puisse rêver. »

I don't want to overthink the finale. I know that the tenuous threads are a delicate paradox that can be undone by overthinking it. My main wish was for Olivia Dunham to get a happy ending, and she did. Thank you show for the best time travel, body horror and family relationships drama a girl could ever ask for.

Bamfiest – 18 janvier 2013 – Sarah, ♀, 26

Ici, il me semble que ces deux utilisateur.ice.s ont à redire face à l'intrigue macroscopique, mais sont en revanche sensibles à la matrice sérielle, qui leur offre la « parfaite conclusion thématique » à même de marquer leur expérience de fan.

Angela résume le problème, en évoquant « les séries qui ont tenté d'expliquer et de donner des réponses, et qui à la fin ont dû sacrifier les personnages au profit de l'intrigue » :

Many shows tried to explain and give answers to mysteries of sci-fi shows and at the end the characters had to be sacrificed and screwed over for the sake of the plot. I don't care if I'll never come to an answer because tv shows, even sci-fi shows, are about the characters and all that matters in the end is that they end up in a good place and that after going through shits and hard times and sacrifices they get a reward for that which is not in dying like saints but living a good life and being happy. After I saw my favorite characters getting killed instead of closing the series in a good way, After I saw my favorite characters smiling like idiots into flashing lights because they were dead [une référence à *Lost*, à n'en pas douter], after seeing my favorite characters changing their personalities just to make some ridiculous storylines work and I could go on with crappy endings... Happy endings are all I wanna see and care about.

Everyonesnotme – 18 janvier 2013 – Angela, 26 ans

La référence à *Lost* et ses « personnages souriants comme des idiots dans un bain de lumière » est troublante, en ce qu'elle propose aussi une fin qui a cherché à se reposer sur les personnages plutôt que sur l'intrigue ; mais je devine, en lisant ces lignes, que c'est

précisément l'effet spécial narratif, le rebondissement final (les flashsideways sont l'après-vie) qui a paru artificiel à cet.e utilisateur.ice, qui lui a paru être, non pas une lacune du scénario mais un « *cheap plot trick* », une astuce scénaristique gratuite, plus précisément un *deus ex machina*¹. L'idée que les personnages soient sacrifiés sur l'autel de l'intrigue rappelle *Battlestar Galactica* (dont je suppose qu'elle est citée aussi par cette utilisatrice) : les Colons perdent tout libre arbitre à la seconde où le *series finale* s'ingénie à expliquer que « Dieu » tirait les ficelles, que la structure du monde fictionnel se révèle dyadique, conforme au mythe classique, malgré les apparences. Alors même que les flashbacks de *Daybreak* (S04E19&20) tentent de nous montrer le chemin parcouru par Adama, Roslin, Baltar, Starbuck et Apollo, *Battlestar Galactica* se termine sur une note métatextuelle qui n'a pas plu à tout le monde, laissant bien en évidence la métalepse de l'auteur.e démiurge.

Fringe, en revanche, se concentre sur ses personnages et plusieurs fans ont le sentiment clair, souvent cité, d'une unité narrative, d'une évolution de l'intrigue macroscopique subordonnée aux personnages. Andy est heureux que la série ait pu « se conclure selon ses propres termes et terminer son histoire », qu'il définit comme « à propos de trois héros improbables » qui « sauvent le monde » et « forment une famille ».

Fringe never compromised and always set out to tell the story it wanted to tell, the way it wanted to tell it. It steered shy of becoming a mainstream phenomenon like its island-bound cousin [*Lost*], opting to stay cultish and true to the loyal fans who adored it so. I am one of those fans, and I am so thankful the show was allowed to end on its own terms and complete its story. Because Fringe was a story that needed to be told. A story about three unlikely heroes who came together under strange circumstances and not only saved the world multiple times, but formed a family that would come to define them. A story full of disgusting and gory moments, but also hilarious exclamations and inside jokes about milkshakes. A story that proved that even when the going gets tough and the whole universe is about to implode, it's the universal things, like family and love, that will always persevere.

Farewell, Fringe. There will never be another show quite like you.

Ricky-rampage – 18 janvier 2013 – Andy, ♂

Elhajjalik est particulièrement touché.e les « obstacles » et « difficultés » traversées par Walter et son fils Peter, mentionnant tout un développement de leurs personnages et de leur relation qui « porte ses fruits » dans l'épisode final, avant de confesser, à demi-mot, qu'il/elle est « bouleversé » (« *shit, I really lost it* ») :

¹ Voir à ce propos la typologie des « *cheap plot tricks* » établie dans RYAN, Marie-Laure, « Cheap plot tricks, Plot Holes, and Narrative Design », 2009, p. 58 et suivantes.

Walter and Peter's relationship has gone through so many obstacles and incantations that to see where it eventually ended up was by far one of the most rewarding character arcs I've seen. Tonight's finale did not disappoint. Seeing father and son say goodbye, knowing the challenges stretching back all the way to the first season, remembering when Peter first called Walter "Dad", seeing Peter struggle with Walter's difficulty in accepting him when he came back from the machine, all of it paid off very well in the end. When Walter acknowledges that he will not come back, that he must sacrifice himself in order for Peter and Olivia to get their daughter Etta back...shit I really lost it.

Elhajjalik – 18 janvier 2013 –

Dans ce commentaire, on trouve la mention d'un « *character arc* », un arc narratif biographique, une expression souvent employée par les scénaristes anglophones. Ce sont bel et bien les personnages et leur fil rouge matriciel – plutôt que les questions cosmographiques, qui se reconfigurent sans cesse – qui donnent à *Fringe* son unité. Le phénomène rappelle les cas de « lecture feuilletonnante » de séries épisodiques comme *Star Trek* :

Aucun épisode ne peut être facilement isolé de la trajectoire historique de la série ; les développements des intrigues sont vus non pas comme bouclés, mais comme une série d'événements parmi d'autres dans les vies des personnages principaux¹.

Henry Jenkins ajoute que cette lecture (d'abord celle des fans, mais aussi celle des spectateur.ice.s au sens large), tient beaucoup à un point de vue métatextuel sur le récit : les écarts des personnages sont interprétés comme des écarts des scénaristes, tandis que les transformations progressives et cohérentes sont lues comme telles, comme une intention² (quand bien même elles peuvent être improvisées par les scénaristes, parfois en accord avec les acteur.ice.s qui demandent à ce que leur personnage évolue). Une lecture cumulative, totalisante, qui rejoint en cela la vision de Roberta Pearson sur le personnage de série, mais aussi sur la construction de l'idéologie que ces derniers véhiculent. Pearson parle ainsi « d'idéologie feuilletonnante » en ce que, même dans le cas de séries épisodiques, une analyse des représentations socio-culturelles doit prendre en compte le fait que « les épisodes ne peuvent être considérés isolément de la série à l'intérieur de laquelle ils s'accumulent³ ».

Un dernier commentaire m'a semblé intéressant en ce sens. Alice y confesse ne pas avoir ressenti « l'amour pour Peter et Olivia » ressenti par une grande partie du *fandom*, et s'avoue ravie qu'Olivia n'ait pas écouté les réserves d'un personnage « égoïste » lorsqu'elle choisit de se mettre en danger pour la bonne cause.

¹ JENKINS, Henry, *Textual Poachers*, 1992 (2013), p. 99.

² *Ibid.*, p. 103.

³ Voir PEARSON, Roberta, « Serialized Ideology », 2013.

So at the end I still didn't feel the Peter and Olivia love that most others do. But that's ok. And it's especially ok because she made the perfect, beautiful, wonderful choice to die (if it came to that) to save the world(s) and ignored Peter's reservations. In the final analysis, it wasn't about Peter and his (*cough* selfish *cough* feelings) and that was incredibly satisfying. (insert big old comparison to Delenn and the Starfire, because of course I'm going to make that).

My husband said he was a bit disappointed that there were no giant shockers, nothing that couldn't have been predicted, at least in broad strokes, but I'm ok with that too. When I think back to how horribly wrong both the Lost and the BSG endings went, I'll take a Love Letter to The Fans any day of the week.

Neroon – 18 janvier 2013 – Alice, ♀, 41 ans

Ici, le parcours de Peter est comparé à celui de Delenn dans *Babylon 5*, une analogie que je ne pouvais bien entendu pas manquer : dans *Moments of Transition* (S04E14), Delenn, responsable du déséquilibre des castes minbaries qui mène à la guerre civile sur sa planète natale, décide d'assumer son erreur, quitte à en payer le prix de sa vie¹. Menant la caste religieuse, elle se rend à la caste guerrière, et invoque l'épreuve de la *Starfire Wheel* pour déterminer quelle caste gouvernera les Minbaris. Gigantesque installation au centre du Temple de Varenni, le dispositif concentre la lumière en un rayon mortel, dans lequel doit se sacrifier le leader au nom de sa caste. Delenn, consciente de ses responsabilités, n'hésite pas à entrer dans le rayon, prête à mourir pour sa rédemption et pour prouver ses convictions ; le leader de la caste guerrière fuit l'épreuve en lâche. C'est Neroon, un autre guerrier, qui sauve Delenn au dernier moment et prend sa place dans le rayon, assumant sa véritable conviction, celle d'un religieux.

La lecture de cette utilisatrice met Peter face aux contradictions de son personnage, lui qui, certes, a aussi cherché la rédemption en montant dans la *Doomsday Machine*, mais sans savoir qu'il serait effacé de l'existence. Peter est aussi un personnage qui n'a jamais vraiment eu à rendre compte de ses actes, notamment lorsqu'en saison 3, il chasse et exécute froidement les soldats métamorphes de la réalité alternative (*Reciprocity*, S03E11). Le « *character arc* » est lu dans sa globalité, de façon diachronique, par cette utilisatrice : là où, chez Delenn, le nœud biographique/cosmographique majeur (sa responsabilité dans l'éclatement de la guerre civile minbarie) était dénoué de façon claire et cohérente pour le personnage (elle reconnaît ses torts mais assume ses convictions religieuses), le personnage

¹ Cet utilisatrice, que je suis parvenu à contacter, m'a expliqué avoir apprécié le fait que les relations romantiques ne définissent pas l'essence des personnages de Delenn (*Babylon 5*) et Olivia (*Fringe*), ce qu'elle trouve « assez rare » à la télévision : alors même qu'elle est engagée dans une relation avec Sheridan, à aucun moment Delenn n'hésite à se sacrifier pour son peuple. Alice critique aussi la construction assez pauvre du personnage de Peter, qui lui semble bâti avant tout dans sa relation avec son père, et non en tant que personnage « autonome » dans lequel elle aurait pu s'investir.

de Peter voit son passé « effacé » intradiégétiquement, mais toujours présent dans la mémoire des fans. L'utilisatrice juge le final au regard de la dynamique générale du couple Olivia/Peter, telle qu'elle s'est déployée durant cinq ans, et ne cache pas son ressentiment envers Peter.

J'ai laissé la remarque concernant *Lost* et *Battlestar Galactica* afin de remettre en perspective sa critique : pour elle, là où *An Enemy of Fate* restait bel et bien une « lettre d'amour aux fans », et *Babylon 5* un paragon d'unité narrative (on en jugera par son nom d'utilisatrice et le contenu de son blog centré sur la série de Straczynski), *Lost* et *Battlestar Galactica* se sont terminées « de façon horrible ». Il ne suffit pas de se rabattre sur les personnages pour y chercher l'unité narrative : encore faut-il qu'elle fasse sens aux yeux des interprètes du récit, qui vont percevoir ces trajectoires biographiques au regard de normes extrinsèques, intrinsèques, mais aussi de leur propre expérience. S'il y a quelque chose de « vrai » qui touche un.e destinataire en regard d'une expérience individuelle, Jean-Pierre Esquenazi rappelle que ce jugement se fait « au nom d'une situation qui n'est pas seulement isolée et individuelle mais d'un état socialement généralisé¹ » ; une formulation à grande échelle de la vérité fictionnelle ici prégnante au fil des billets publiés par les utilisateur.ice.s.

Ce que révèle ce relevé, c'est que le parcours des personnages fait sens pour la plupart des utilisateur.ice.s, là où la cohérence « informationnelle » du monde fictionnel, le problème des paradoxes temporels, semble plutôt pointé du doigt comme une pierre d'achoppement mineure qui n'entame pas l'unité thématique du récit. Pour la majorité des utilisateur.ice.s formulant une critique, la structure possède des éléments lâches qui ne semblent pas nuire à l'immersion fictionnelle, pas plus qu'à la construction du sens.

Si le final de *Fringe* n'a pas été aussi polarisant que ceux de *Lost* et *Battlestar Galactica*, c'est peut-être aussi parce que la série, aux accents cultes, bénéficiait d'une couverture médiatique moindre ; Mike Hale, journaliste au *New York Times*, l'a notamment surnommé « la meilleure série de *network* que personne ne regarde² ». Mais au sein du relevé, c'est un autre article qui se retrouve cité plusieurs fois, celui du magazine *Wired* intitulé « *Why Fringe's Finale Marks the Decline of Sci-fi on Network TV*³ » : cet article de Graeme McMillan, publié quelques heures avant le *series finale*, explore déjà le terreau qui a mené à l'échec des clones de *Lost*, et plus encore, à la reformulation de la tendance explorée dans le présent travail.

¹ ESQUENAZI, Jean-Pierre, *La Vérité de la fiction*, 2009, p. 149.

² « [...] *the best major-network show that no one is watching* ». HALE, Mike, « Cartoons, Quarterbacks and Comedians », *The New York Times*, 17 décembre 2010.

³ McMILLAN, Graeme, « *Why Fringe's Finale Marks the Decline of Sci-fi on Network TV* », *Wired*, 18 janvier 2013.

Arguant que la fin de *Fringe* « marque le déclin de la science-fiction sur les grands *networks* » (ABC, NBC, CBS, Fox, The CW), Graeme McMillan explique :

Bien sûr, lorsque *Fringe* a débuté en 2008, elle n'était qu'une série parmi d'autres du même genre cette année, aux côtés de *Dollhouse*, *Terminator: The Sarah Connor Chronicles* et les remakes de *Knight Rider [K 2000]* et *Eleventh Hour*. [...] Dans les années qui ont suivi, les fans de science-fiction ont aussi eu droit à *V*, *Flashforward*, *The Event* et *Terra Nova*, à mesure que les *networks* ont cherché à combler le vide laissé par la fin de *Lost* en 2010.

La plupart de ces séries ont disparu en deux ans, voire moins, à cause d'audiences trop basses et de – soyons honnêtes – choix créatifs discutables (*Flashforward* et *The Event*, je parle de vous). Au final, ce qui semble avoir tué la science-fiction sur les *networks* est le fait que le public des *networks* n'a plus vraiment envie d'en regarder¹.

Ce qui caractérise les clones de *Lost*, c'est d'abord leur genre fictionnel – la science-fiction – mais aussi l'articulation de questions cosmographiques à travers des mondes fictionnels en porte-à-faux, des « structures existentiellement novatrices », des plus familières (les mondes contemporains de *FlashForward* et *The Event*, qu'un *novum* subvertit) aux plus exotiques (*Terra Nova* remonte à l'ère des dinosaures, *Dollhouse* imagine un futur dans lequel on peut programmer la mémoire des humains). Toutes ne formulaient pas la promesse explicite d'un dénouement, mais l'immense majorité, influencée par *Lost* et *Battlestar Galactica*, et suivant l'évolution des séries narrativement complexes, cherchait à construire une intrigue macroscopique et articulait, sinon des énigmes à long terme, au moins des « énigmes locales² ».

Si les audiences déclinantes sont évidemment la raison de l'annulation de ces séries (durant leur première ou seconde saison), Graeme évoque aussi de mauvais choix créatifs. Il ne s'étend pas dessus, mais lorsqu'il décrit *Fringe* comme « mêlant ses rebondissements ahurissants et ses éléments de *soap opera* », on peut lire entre les lignes la question qui plane sur cette partie :

Peu de séries, par exemple, ont réussi à maintenir l'idée d'une potentielle relation romantique [que McMillan qualifie, c'est le terme en anglais, de « *will they, won't they* »] en

¹ *Ibid.*

² ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Les Séries télévisées*, 2010, p. 132.

réécrivant la ligne temporelle ou en remplaçant l'un des personnages par son double d'une réalité alternative¹ [...].

La série offrait ainsi des :

[...] rebondissements aussi rapides qu'un coup de fouet et une tendance à ignorer volontairement les lacunes évidentes de l'intrigue, ou à tordre le cou à la logique si se présentait l'occasion d'exploiter facilement une tension émotionnelle. [...]

Toujours divertissante même dans ses pires moments, la série est une collection d'histoires tantôt hilarantes, tantôt diablement inventives contrebalancées par des intrigues personnelles facilement identifiables – un fils tentant de reconstruire sa relation avec un père absent, une femme cherchant à jongler entre ses vies professionnelle et personnelle – marquées par des enjeux de plus en plus spectaculaires et improbables² [...].

Ce que Graeme dessine ici, c'est le portrait d'une série qui n'a jamais hésité à révolutionner son monde fictionnel, à le complexifier, le densifier, mais ce, toujours au service du parcours de ses personnages, et d'une veine mélodramatique assumée, cristallisée, de façon fractale, dans chacun de ses épisodes. Si j'ai déjà mentionné la démultiplication de la figure père-fils, qui évoque l'évolution des rapports entre Peter et Walter, la relation romantique compliquée entre Olivia et Peter possède elle aussi de nombreux échos ; le *mythalone White Tulip* (S02E18) est à la relation Peter/Walter ce que le *mythalone 6B* (S03E14) est à Olivia/Peter. Dans *6B*, un immeuble de Brooklyn devient le point de jonction vers la réalité alternative, à cause d'une faille spatio-temporelle menaçant de détruire l'univers. L'événement se révèle être causé par l'une des habitantes de l'immeuble, une vieille dame qui pleure son mari décédé – lequel, dans la réalité alternative, est celui des deux qui a survécu, et la pleure lui aussi. Chacun.e croit voir le fantôme de l'autre, alors qu'il s'agit d'un écho de la réalité alternative. Broyles, le supérieur d'Olivia, peine y à croire, et suggère d'évacuer la vieille dame.

BROYLES – You think all of this is because of feelings?

[...]

WALTER – Pulling her out won't help. Proximity is irrelevant. If Peter and Olivia are right, and this couple is responsible for what we are seeing, then it doesn't matter if they are inches apart, or miles. The subatomic connexion is the same. She needs to break that connexion, and let go on her own.

BROYLES – Well, what do you suggest?

OLIVIA – We convince her that it's not her husband that she's holding onto^{xvii}.

¹ McMILLAN, *op. cit.*

² *Ibid.*

Alors que les fins de *Lost* et *Battlestar Galactica* avaient polarisé les publics, *Fringe* a procédé différemment, en conservant un cadre narratif propice à une articulation épisodique (les enquêtes de la Division Fringe) tout en feuilletonnant une intrigue macroscopique où le biographique et le cosmographique n'ont jamais cessé de fonctionner en tandem. Il est virtuellement impossible, dans *Fringe*, de séparer les questions cosmographiques des questions biographiques, puisque le biographique y suscite le cosmographique. La guerre entre les deux réalités a été provoquée par Walter lorsque, à la mort de son jeune fils Peter, il enlève le Peter de la réalité alternative pour le soigner avant qu'il ne meure de la même maladie – et finit par l'élever comme son propre fils. C'est précisément parce qu'elle a été préparée, enfant, à devenir une supersoldate aux pouvoirs psychiques, qu'Olivia est un personnage très réservé peinant à exprimer ses émotions envers Peter. Si Peter hésite à rester dans l'une ou l'autre des réalités, c'est parce qu'il est tombé amoureux d'Olivia... mais aussi d'AltLivia, son double. Si Walter est en quête de rédemption, c'est qu'il sait qu'il a causé la guerre entre les deux mondes : le pardon de son fils vaut pour lui toutes les tulipes blanches du monde.

Lost et *Battlestar Galactica* procèdent différemment, en ce que le cosmographique a tendance à déterminer le biographique (des rescapé.e.s d'un crash provoqué par Jacob se trouvent être les candidat.e.s à sa succession à la tête de l'*axis mundi* ; des survivant.e.s d'un génocide cherchent la Terre, accomplissant le dessein de « Dieu »). Il ne s'agit pas ici de suggérer que cette configuration du monde fictionnel est moins efficace ; je cherche simplement à souligner les diverses modalités de résonance des questions cosmographiques et biographiques.

Quand *Lost* devait gérer une énigme cosmographique qui suggérait qu'elle était prévue à l'avance (je suis ici Ivan Askwith), *Battlestar Galactica*, quant à elle, insistait sur le « plan » des Cylons, et plus tard celui de « Dieu », supposant de même que la quête des Colons était déjà écrite, sinon par les scénaristes, au moins par un ou plusieurs agents divins du monde fictionnel, des « *masterminds* ». Quand bien même *Fringe* part sur des bases communes en jouant avec l'idée du *Pattern*, du « Projet », elle inverse très vite cette dynamique en postulant le biographique comme cause de la configuration cosmographique dans laquelle prend place l'intrigue. *Lost* lance une dynamique similaire dans sa saison 6, en montrant comment l'opposition entre Jacob et le Monstre naît d'une jalousie fraternelle, naît du biographique.

Quand bien même *Lost* a su trouver la résonance entre ses aspects biographiques et cosmographiques, un fossé s'était déjà creusé entre les approches « informationnelles » et « émotionnelles », qui n'apparaît pas prégnant dans les billets des spectateur.ice.s de *Fringe* : théoriser et vibrer pour les personnages y sont conçues comme deux activités contingentes –

l'articulation plus épisodique de *Fringe* peut expliquer cette meilleure adéquation entre les deux lectures. Même le contenu transmédiatique de *Fringe* mime cette articulation : chacun des 18 *comics* parus entre 2008 et 2012 est bipartite, proposant une histoire A centrée sur l'un.e des protagonistes, et une histoire B mettant en scène un *fringe event*, un événement aux frontières de la science, similaires à ceux explorés dans la série.

De même que les deux réalités de *Fringe* peuvent influencer l'une sur l'autre lorsqu'elles entrent en résonance, cosmographique et biographique doivent trouver le parfait accord. Cette conclusion pourrait paraître évidente : les personnages et le monde dans lequel ils évoluent doivent faire sens, sinon en regard du monde réel, au moins l'un envers l'autre, pour que la structure fictionnelle soit cohérente¹. Au-delà du soin apporté aux personnages qui sont les agents de l'immense majorité des fictions, une histoire mobilisant des questions cosmographiques bénéficiera sans aucun doute d'une construction du monde approfondie. Dans *The Leftovers*, c'est parce que les pigeons semblent bel et bien faire sens que le révérend Matt Jamison va jouer au casino ; c'est parce que le révérend Matt Jamison est désespéré qu'il prend les pigeons pour un signe. Ce que l'épisode *Two Boats and a Helicopter* semble dire, c'est que le fondement de la série n'est ni les personnages, ni le monde fictionnel, mais la façon dont l'un agit sur l'autre, *et vice-versa*.

Une évidence. Pour les fictions closes. L'échec des « clones de *Lost* » est peut-être dû, plus largement, à un problème de forme : de même que l'unité de l'intrigue, l'harmonie entre développement des personnages et dénouement cosmographique est un problème plus complexe dans le cas des fictions progressives que sont les séries télévisées, puisque cette harmonie doit se construire de façon progressive, prospective. La tendance de la promesse de dénouement a testé les limites des capacités des séries narrativement complexes à articuler *et* des personnages approfondis, *et* des mondes fictionnels denses, mais surtout, à les faire résonner ensemble.

¹ Ici, j'entends « cohérence » au sens de « logique interne » de la structure narrative : personnages et monde fictionnel peuvent se retrouver en conflit s'il s'agit là d'une intention clairement véhiculée par l'œuvre.

III.3. La reformulation d'une tendance : intrigue ouverte, monde maîtrisé

À l'heure de l'écriture, cinq ans après la fin de *Lost*, deux ans après la fin de *Fringe*, rares sont les séries à jouer sur le modèle de la promesse de dénouement, notamment via l'énigme ; si c'est le cas, elles font face à l'inévitable comparaison avec *Lost*¹. Cela ne signifie en rien que cette tendance était une impasse : au contraire, variation extrême de la complexité narrative mittellienne, elle a exposé au grand jour les capacités narratives que portent en germe la plupart des séries télévisées contemporaines. La tendance n'a pas non plus disparu comme l'ont fait 2% de la population mondiale dans la série *The Leftovers* : elle est devenue quelque chose d'autre, quelque chose qui représente à la fois un retour aux sources, et un bond en avant.

Plusieurs facteurs sont à envisager : l'échec des clones de *Lost* qui ont cherché à suivre la même formule ; l'évolution rapide des moyens technologiques, du milieu de production américain ; enfin, l'amorce d'une démarche esthétique plus informée, plus adéquate, de la part des séries – notamment des séries des genres de l'imaginaire, qui restent aujourd'hui l'un des points nodaux de cette évolution. Afin de conclure ce travail, je propose une étude de cas de plusieurs héritières de la promesse de dénouement, qui révèlent les limites et les évolutions de cette tendance dans le milieu de production américain.

¹ Entre 2014 et 2015, *True Detective* (HBO, 2014-présent) est devenue, pour la critique américaine et française, l'une des nouvelles références en termes de séries à énigme très polarisantes.

III.3.1. Les échecs des « clones de *Lost* »

Considérant la capacité des séries narrativement complexes à articuler des mondes fictionnels denses et des personnages approfondis ; la montée en puissance des mythologies des séries des genres de l'imaginaire dès les années 1990 ; enfin l'évolution du contexte socio-culturel, économique et technologique : l'émergence, au sein des séries narrativement complexes, du sous-groupe des séries à promesse d'un dénouement, était inévitable. Ces objets atypiques, pointe d'un gigantesque iceberg, poussaient dans ses retranchements l'opportunité qui se présente plus que jamais aujourd'hui pour la série télévisée : la constitution d'une intrigue macroscopique, et peut-être, au-delà, celle d'une *unité narrative* construite progressivement.

Au fil de ce travail, j'ai décrit la façon dont chacune de ces séries avait géré sa structure téléologique. *Babylon 5* a procédé à tâtons, et sa promesse était d'abord paratextuelle, motivée par Straczynski échangeant avec les fans ; ce n'est que peu à peu qu'elle a insisté sur sa « narration holographique », sur l'*interconnexion de ses épisodes*, pour ménager ensuite des moments de *sublime narratif* sur une échelle encore rarement vue à la télévision aujourd'hui. *Battlestar Galactica* a appuyé intradiégétiquement et paratextuellement sur sa promesse, insistant sur le plan des Cylons et l'objectif de la quête des Colons ; elle a finalement choisi de subvertir la structure de son monde fictionnel en justifiant son déploiement narratif par l'intervention de « Dieu ». *Lost* a construit l'un des mondes fictionnels les plus labyrinthiques des années 2000, agrémenté d'un contenu transmédiatique qui a catalysé la division de son *fandom* en deux camps ; lors de son *basculement* le plus marquant, elle s'est ensuite orientée vers un dénouement essentiellement biographique, assumant intra- et extradiégétiquement que « chaque question à laquelle elle répondrait mènerait seulement à d'autres questions », pour paraphraser la Mère. *Doctor Who*, dans sa période 2010-2013, a marqué un net virage vers le feuilletonnant, une période d'expérimentation de laquelle la série est progressivement revenue. *Fringe*, on l'a vu, a subverti son monde fictionnel pour assurer le développement biographique de ses personnages.

Au vu des parcours étudiés au sein de ce travail, il semble possible d'élaborer des hypothèses quant aux échecs des clones de *Lost*, qui ont précipité la reformulation de la promesse d'un dénouement, et (ré-)instauré une certaine méfiance des décideur.se.s, notamment des *networks*, pour l'énigme feuilletonnante à long terme. La quête, qui apparaît plus ouverte et suppose moins de prédétermination si l'on lit Askwith et Mittell entre les lignes, n'est pas encore le mouton noir du troupeau. Au fil des pages suivantes, j'explorerai les problèmes que pose encore l'énigme au sein des séries télévisées, en étudiant la

systematisation de la formule *Lost* – d’où l’emploi du terme « clones » – et du concept de la boîte mystère de J. J. Abrams tel qu’il se manifeste dans les séries *Bad Robot*.

III.3.1.1. ***Flashforward* et *The Event* : le récit non linéaire devenu systématique**

Flashforward (ABC, 2009-2010) et *The Event* (NBC, 2010-2011) comptent parmi les séries les plus proches de *Lost* en termes de projet esthétique, de discours promotionnel, ainsi que de calendrier de diffusion ; elles ont aussi représenté les échecs les plus visibles de la tendance de la promesse d’un dénouement, parce qu’elles sont paradoxalement de ces séries qui possédaient le plus de potentiel, et auraient pu connaître le même succès que *Fringe*. Elles incarnent enfin tout ce que l’énigme a de problématique dans une fiction progressive.

Des campagnes promotionnelles énigmatiques qui guident la compréhension

Explorant la campagne promotionnelle de *Flashforward*, Enrica Picarelli explique que, très vite, la critique a vu la série comme le nouveau *Lost*¹, une comparaison qu’a entretenue ABC :

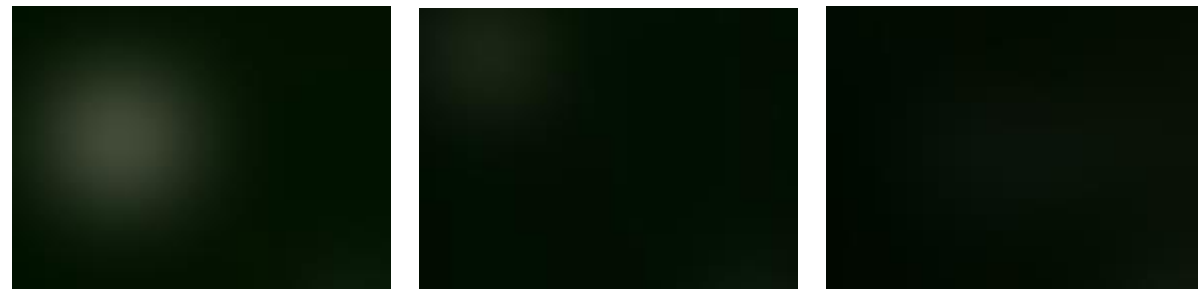
ABC se devait de reproduire le succès qu’elle avait connu avec la série de J. J. Abrams et, à travers la configuration textuelle des *teasers* de *Flashforward*, la campagne a articulé des parallèles explicites entre les deux programmes. [...] Ce n’est pas un hasard si la première diffusion des *teasers* de *Flashforward* est intervenue durant le 100^e épisode de *Lost*².

Ces premiers *teasers*³ problématisent la démarche « légiste » des fans : après avoir montré une image réduite sur un fond noir, ils arborent la phrase « *What did you see ?* », « Qu’avez-vous vu ? », en référence à la question que se posent constamment les personnages.

¹ Monica Michlin parle, à juste titre, d’*overlap*, comme si *Flashforward* se superposait à *Lost*. MICHLIN, Monica, « Starting Off with a Bang », 2012, p. 22.

² PICARELLI, Enrica, « On the Problematic Productivity of Hype: *Flashforward*’s Promotional Campaign », 2015.

³ À entendre ici au sens d’accroche, comme pour le début des épisodes, mais d’une accroche promotionnelle, paratextuelle. Le *teaser* est souvent plus court que le *trailer*, la bande-annonce.



Picarelli, pour mesurer la « *hype* », l'attention et l'attente générée par ces premiers *teasers*, s'appuie sur Jonathan Gray, qui détaille lui aussi, au sein de son travail sur les paratextes, l'importance de la critique dans la construction de l'interprétation :

Bien sûr, de même que les publics peuvent manquer ou ignorer la *hype*, ils peuvent manquer ou ignorer les critiques. Toutefois, de même que la campagne marketing d'un *network*, les critiques ont le pouvoir de paramétrer le visionnage, de suggérer comment la série peut être visionnée (si elle l'est), quels éléments surveiller, et comment en faire sens¹.

Ce que Gray appelle la « (pré)création du sens » tient plus précisément de « stratégies de décodage, d'étiquette générique, de la suggestion de personnages auxquels s'identifier, et de la proposition de liens intertextuels et de similarités avec d'autres programmes². » *Flashforward*, série de science-fiction impliquant un flashforward intradiégétique, vécu par les personnages, se plaçait ainsi directement dans la lignée de *Lost* en termes génériques, intertextuels et interprétatifs, cherchant à susciter l'intérêt des fans médecins légistes et se voulant « *high-concept* », c'est-à-dire avec une prémisse simple, susceptible à elle seule de porter la série.

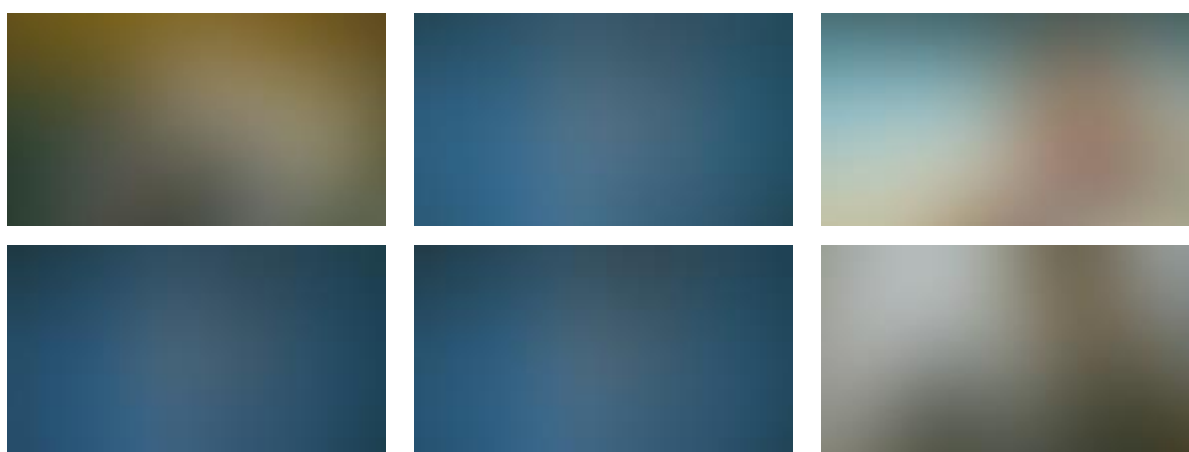
Quand *Flashforward* agitait la question « *What did you see ?* », *The Event* (NBC, 2010-2011), dans ses premiers *trailers*, demandait « *What is the Event?* », « Qu'est-ce que l'Événement ? ». De même que *How I Met Your Mother*, *The Event* porte sa question majeure jusque dans son titre ; là où *Flashforward* arborait une promotion énigmatique pour convoquer son aînée, *Lost*, *The Event* est didactique avant même la diffusion de la série. Son *trailer* étendu, « *full-length* » (et non les « *teaser trailers* », plus courts, qui précèdent), diffusé en mai 2010³, décortique l'épisode pilote avant même sa diffusion en septembre 2010, comme le font généralement ces vidéos promotionnelles à l'approche de la rentrée. La particularité du *trailer* de *The Event* est d'insister sur la question sous-jacente au titre de la série en la définissant par la négative.

¹ À la suite de Picarelli, je cite Gray en étendant toutefois la citation. Voir GRAY, Jonathan, *Show Sold Separately*, 2010, p. 167.

² GRAY, Jonathan, « The reviews are in », 2011, pp. 114-115.

³ Encore disponible à l'adresse <https://www.youtube.com/watch?v=TqYX-qI9oxw> [accédée le 30 août 2015].

Long de quatre minutes, le *trailer* commence par montrer le président Elias Martinez, qui se trouve sur le point de révéler un secret d'État, contre l'avis de son cabinet. Soudain, le président doit être évacué : un avion de ligne se dirige vers le bâtiment. Un carton apparaît : « *L'assassinat n'est pas l'Événement* ». Changement de ton avec un couple en croisière. La jeune femme disparaît, et Sean Walker découvre que leur chambre a été réservée sous un autre nom ; personne ne semble se souvenir du couple. « *Where is my girlfriend ?* » hurle-t-il, emmené par la sécurité. Carton : « *La disparition n'est pas l'Événement* ». Retour au président, dans une scène qu'on devine antérieure à la première : il découvre le secret d'État qu'il comptait révéler, l'enfermement illégal de prisonnier.e.s à l'origine pour le moins mystérieuse. Carton : « *L'opération de la CIA n'est pas l'Événement* ». Sean Walker se retrouve dans l'avion vu précédemment foncer sur la conférence présidentielle. Les plans s'enchaînent ensuite, ponctués de cartons lus par une voix over : « Au fil de l'Histoire, peu d'événements ont changé l'humanité tout entière. Le prochain événement est pour bientôt. » L'avion disparaît dans un flash. Sofia, la leader des prisonnier.e.s, dit au président : « *Je ne vous ai pas tout dit.* » Carton : « *WHAT IS THE EVENT ?* »



L'essence de la série est distillée en quatre minutes. Les prisonnier.e.s sont des extraterrestres à apparence humaine dont le vaisseau s'est écrasé en Alaska à la fin de la Seconde Guerre Mondiale. La fiancée disparue, Leila, la fille à moitié extraterrestre de l'un des rescapés du crash. Tout est lié, tout s'explique, d'une façon qui cependant ne laisse guère de place à la surprise, à l'inattendu, au mystère. Il s'agit là d'une intention de la production et des scénaristes. Evan Katz, *executive producer* sur *The Event* :

Tout est conçu pour répondre aux questions afin que vous ne soyez pas frustrés ou ayez l'impression que nous improvisons tout au fur et à mesure. [...] Au moment où je vous parle, il y a

des gens à Los Angeles [sous-entendu, les scénaristes] qui conçoivent ce que nous espérons être vingt-deux heures qui vous pousseront à vous interroger tout en jouant *fair-play*¹.

Impossible de ne pas voir dans cette posture discursive, cette idée de « jouer *fair-play* », de « ne pas frustrer », le poids de la fin polarisante de *Lost*, et des nombreuses critiques adressées à la série de Damon Lindelof et Carlton Cuse durant ses six années de diffusion.

Lost a ainsi, paradoxalement, renouvelé le genre de la série à énigme, en même temps qu'elle a impacté les discours qui entourent ces programmes pour les années – peut-être les décennies – à venir. Quand les *trailers* promettent du mystère, les primo-producteur.ice.s promettent des réponses rapides, un discours oxymorique observable aujourd'hui chaque année à l'approche de la nouvelle saison des *networks*. À une époque où les fans sont plus que jamais à l'écoute des instances auctoriales, scrutent leurs moindres déclarations, les scénaristes doivent assurer les publics que chaque série délivrera rapidement ce qu'elle promet. Leur plus grande peur semble être, non pas de ne pas pouvoir tenir cette promesse, mais de *donner l'impression* qu'elle est intenable. Maintenir une énigme sur plusieurs années semble encore aujourd'hui, non pas impossible, mais improbable.

Des rapports contradictoires à la non-linéarité

Flashforward n'est pas le premier programme à jouer sur une tension entre présent et futur sur le long terme, en ce que *Damages* (FX>Audience network, 2007-2012), jouait déjà avec des « temporalités sur une trajectoire de collision² ». Mais à la différence de *Damages* et *Lost*, qui toutes deux jouaient, durant la saison 2007-2008, avec un futur entrevu via un flashforward motivé par le récit, *Flashforward* a l'originalité de situer intradiégétiquement l'aperçu du futur qui va déterminer son unique saison.

Flashforward débute par un homme victime d'un accident de voiture. La tête à l'envers, il voit rouler des oranges au milieu du verre brisé. Il s'extirpe du véhicule et se trouve en ville, sur une portion de périphérique ravagée par un carambolage massif. La mise en scène insiste sur le désastre, la panique, moins sur l'homme qui appelle un certain Demetri. Le carton-titre apparaît, et une image subliminale se glisse dans l'épaisseur des lettres de FLASHFORWARD. Un carton « Quatre heures plus tôt » nous ramène alors à son début de journée dans une banlieue résidentielle paisible. Ce n'est qu'ensuite, après avoir exploré la vie

¹ « Everything is designed to answer questions so you're not frustrated or feeling like we're making it up as we go along. [...] There are people in LA right now carefully crafting what we hope will be twenty-two hours that keeps people guessing in a fair way » GELMAN, Vlada, « Comic-Con: *The Event* Won't Leave Viewers Completely Lost », *Vulture*, 24 juillet 2010.

² On consultera notamment PAPE, Tony, « Temporalities on Collision Course », 2012, qui explore la façon dont *Damages*, à la fois se revendique de la tendance contemporaine à la « futurité », et à la fois la critique.

de l'agent du FBI Mark Benford et de quelques autres protagonistes, que la narration rattrape la scène d'ouverture : l'intégralité de l'humanité perd conscience pendant deux minutes et 17 secondes, et la grande majorité a une vision des événements situés six mois dans le futur. Mark Benford se retrouve au cœur du mystère puisqu'il se voit, six mois plus tard, enquêter sur le flashforward, travailler devant un grand tableau de liège où il a rassemblé toutes les pistes. Encore et toujours, on retrouve l'image du *tableau récapitulatif*¹. Les personnages passent la majorité de *No More Good Days* (S01E01) à tenter d'articuler ce qui vient de se passer, et de gérer le chaos ambiant. Le pilote se termine par la découverte, sur des vidéos de surveillance, d'une personne éveillée au milieu d'un stade de baseball rempli de spectateur.ice.s inconscient.e.s. L'origine humaine du phénomène se dessine peu à peu.

Flashforward lance une intrigue macroscopique qui a le mérite d'aller droit au but de façon très didactique : les personnages verbalisent immédiatement la situation pour formuler, en moins de vingt minutes, des hypothèses qui seront la base de travail commune des protagonistes et des interprètes du récit pendant l'unique saison de la série. On sent ici l'impact de *Lost*, la crainte d'ABC de proposer à nouveau une série dont l'intrigue macroscopique retiendrait ses réponses jusqu'au dernier souffle.

Au-delà de l'énigme, *Flashforward*, tout comme *The Event*, possède un rapport délicat à la non-linéarité du récit, d'autant plus fascinant que l'une est l'antithèse de l'autre. *Flashforward* commence avec une prolepse intradiégétique qui affecte l'intégralité du monde fictionnel : la conscience de tous les êtres humains est déplacée six mois dans le futur pendant 137 secondes. Par la suite, chaque épisode fait progresser l'enquête en revenant de façon systématique au tableau de l'agent Mark Benford (le diagramme en annexe montre le rappel visuel systématique des éléments de la « Mosaïque » de Benford). De plus, les personnages ne cessent de demander les uns aux autres « Qu'avez-vous vu ? » (« *What did you see ?* »), motivant l'apparition du flashforward de la personne qui répond. La série montre les flashforwards exactement comme s'il s'agissait de flashbacks subjectifs, c'est-à-dire un flashback qui n'est pas motivé directement par l'instance narratrice (flashback objectif) mais passe par un intermédiaire (le personnage qui se rappelle)². La différence majeure est intradiégétique : ces flashes se portent sur des événements qui n'ont pas encore eu lieu, et la question qui plane sur l'intrigue macroscopique est de savoir si le flashforward montre un futur inévitable ou un futur possible. À plusieurs reprises, la série souffle le chaud et le froid : l'agent Al Gough se suicide pour ne pas provoquer, dans le futur, la mort d'une mère de famille, en se basant sur son flashforward (*The Gift*, S01E07) ; mais douze épisodes plus tard,

¹ Voir section III.1.2.1.

² Voir par exemple les anachronies décrites dans GENETTE, Gérard, *Discours du récit*, 1972, 1983 (2007), au chapitre « Ordre ».

celle-ci est tuée d'une autre façon. La mort de Demetri, le collègue de Benford, semble inévitable ; pourtant, il est sauvé *in extremis* dans *The Garden of Forking Paths* (S01E17). Cette tension entre présent et futur ne semble pas suffire aux scénaristes – ou peut-être à ABC, désireuse d'affirmer la parenté avec *Lost* : après une pause de plus de trois mois, la seconde partie de saison emploie systématiquement des flashbacks objectifs, souvent en ouverture d'épisode. Ceux-ci remontent non seulement au moment du *Blackout*, de la perte de conscience de l'humanité, mais aussi avant, pour se pencher par exemple sur la duplicité de Janis, suspectée dans le présent d'être une taupe au sein du FBI. La série gagne donc en complexité narrative en alternant flashbacks *objectifs* et flashforwards *subjectifs*, affirmant sa dimension thématique et trouvant son *vrai nord* : le passé est verrouillé, le futur est incertain.

The Event présente une évolution inverse. La série, souvent comparée à un mélange de *Lost* et *24* (Fox, 2001-2010 ; 2014-présent), commence *in medias res* par le détournement d'un avion (se plaçant ainsi dans la droite ligne des séries aviophobiques que sont *Lost* et *Fringe*¹). Durant l'épisode pilote, le récit ne cesse de revenir en arrière (plusieurs minutes, plusieurs heures, plusieurs jours) pour expliquer les raisons du détournement et la présence du protagoniste Sean Walker à bord, lequel apparaît initialement comme un terroriste avant que les inférences des spectateur.ice.s ne soient invalidées. En réalité, il enquête sur la disparition de sa fiancée, la fille du pilote de l'avion, poussé par les commanditaires à percuter la villa où se trouve le président des États-Unis. L'épisode se termine par la disparition de l'avion dans un flash de lumière, puis la remarque de la mystérieuse Sophia au président, telle que montrée dans le *trailer* étendu.

Les épisodes suivants continuent d'user de flashbacks objectifs tout en suivant la progression des événements dans le présent de la narration, afin de dévoiler l'étendue de la conspiration qui sert de moteur à l'intrigue : le crash des extraterrestres à apparence humaine, menés par Sophia, en Alaska durant les années 1940. Très vite, les flashbacks cessent de complexifier l'intrigue microscopique des épisodes par des bonds incessants, pour suivre un fonctionnement très proche de celui de *Lost*, centré à chaque épisode sur un personnage différent. On peut ainsi suivre les manigances de l'extraterrestre Thomas dans le S01E05, l'infiltration de Simon au sein de la CIA dans le S01E06, le passé du directeur Sterling dans le S01E07... Avant même sa pause de trois mois, la série abandonne les flashbacks, et conserve par intermittence un procédé omniprésent dans les premiers épisodes : la reprise, durant un épisode, d'une scène de l'épisode précédent, qui permet de fondre les intrigues

¹ *Lost* met en scène trois crashes d'avions et deux crashes d'hélicoptère (sans compter le crash d'avion vécu par Locke dans les flashsideways). *Fringe* détient sans doute un record : si l'avion de l'épisode pilote atterrit sans encombre grâce à son pilote automatique (mais il chargé de cadavres dissous), quatre crashes parsèment ensuite la série.

microscopiques les unes dans les autres. La série devient ainsi de plus en plus linéaire au fil du temps – tout en parvenant, dans une certaine mesure, à conserver le rythme haletant qui caractérise ses débuts. Elle commence comme *Lost* et se termine comme *24*, dont elle emploie jusqu'aux intrigues « extraordinaires » : les extraterrestres décident par exemple d'employer une version modifiée de la grippe espagnole, et Sean Walker, informaticien, s'improvise alors démineur, expert en armes à feu et spécialiste des maladies contagieuses.

Des saisons reconfigurées dépendantes du cliffhanger

On remarque, grâce aux diagrammes qui les rendent évidentes, des similitudes troublantes entre *Flashforward* et *The Event*, qui peuvent avoir pesé dans la chute des audiences et leurs annulations rapides. La première est cette reconfiguration des mécanismes narratifs. Notez sur les diagrammes [[Annexe 2 – FLASHFORWARD-S01](#)] et [[Annexe 2 – THE EVENT-S01](#)] comme les relevés des périodes de diffusion initiale sont identiques, avec une première mi-saison de septembre à novembre/décembre, une seconde de mars à mai, afin d'assurer une diffusion hebdomadaire.

Les reconfigurations suivent la pause d'hiver, et elles ont sans doute été suggérées par les *networks* : *Flashforward* cherche à mimer la non-linéarité des dernières saisons de *Lost*, tandis que *The Event* tempère la sienne avant de l'effacer. La seconde similitude est la pause elle-même, devenue un impératif pour les séries très feuilletonnantes, dont les audiences supportent mal des saisons clairsemées de septembre à mai, entrecoupées de rediffusions : *Lost* a là encore été l'un des modèles déterminants, avec une diffusion initiale qui s'accommode d'une longue pause dès la saison 3. Dans le cas de *Flashforward* et *The Event*, il est possible que leur longue pause ait nui à la compréhension de saisons très feuilletonnantes.

La troisième similitude est l'omniprésence du *cliffhanger*, là où *Lost* et *Battlestar Galactica* l'utilisaient avec parcimonie dans leurs saisons inaugurales. Il faut bien noter, au-delà de ce que montrent les diagrammes, que les deux séries n'emploient pas le cliffhanger systématique de la même façon. *Flashforward* propose des enquêtes relativement bouclées liées à un élément du tableau récapitulatif de Mark Benford, et propose en fin d'épisode une révélation parfois déconnectée de l'intrigue microscopique. *The Event* ne propose pas tant des épisodes bouclés qu'une intrigue macroscopique ponctuée de rebondissements coïncidant avec la clôture des épisodes. Là où *Flashforward* assume son statut de récit à énigmes (il faut trouver qui a provoqué le *Blackout* mondial, et comment), *The Event* hésite entre l'énigme de l'origine des extraterrestres (et du mystérieux Dempsey, qui en sait beaucoup) et le suspense généré par les coups de théâtre politiques et la traque des extraterrestres, alors que ces

derniers comptent amener toute leur population sur Terre et mener le génocide de l'espèce humaine. Là où *Flashforward* jongle avec ses multiples « *narrative enigmas* » (biographiques et cosmographiques), *The Event* leur préfère le « *narrative statement* », le rebondissement, pour reprendre la terminologie employée par Mittell ; c'est plus tard dans la saison que la série réarticule son énigme. On notera à ce propos que l'Événement éponyme, sur lequel appuyaient les *trailers* de la série, n'est formulé de façon furtive que dans l'épisode pilote, pour réapparaître au détour d'un dialogue dans l'ultime épisode de la série. J'ai d'ailleurs enfreint la règle interdisant de relever une question si elle n'affecte pas au moins trois épisodes, afin de manifester la méfiance de *The Event* face à sa dimension énigmatique, qu'elle reformule d'ailleurs en « *narrative statement* » facteur de suspense dans le dernier épisode : on y découvre que l'Événement est bel et bien *à venir* – mais n'advient jamais suite à l'annulation de la série.

Dans les deux cas, il est possible que la nécessité de suivre la série semaine après semaine ait très vite découragé une partie de l'audience. Ce ne sont pas que les *cliffhangers* qui sont en cause, mais aussi la densité narrative élevée des deux séries. *Lost*, diffusée sur le *network* ABC, est plus clairsemée dans sa saison inaugurale ; *Battlestar Galactica* présente une structure tout aussi dense que celle de *The Event*, mais, série visant un marché de niche sur une chaîne du câble (Syfy), elle ne nécessitait pas une audience aussi élevée pour être rentable. La saison 4 de *Battlestar Galactica* possède pour sa diffusion initiale une moyenne de 2,3 millions de spectateur.ice.s¹ ; *The Event*, sur NBC, a culminé à près de 11 millions de spectateur.ice.s lors de son pilote avant de passer en dessous des 5 millions en milieu de saison². Là se trouve peut-être la principale raison du « déclin de la science-fiction de *network* » telle que formulée par le journaliste Graeme McMillan : une énigme feuilletonnante est un exercice périlleux pour l'intrigue macroscopique, et surtout pour l'audience. Les séries-mystères produites par J. J. Abrams en ont fait la douloureuse expérience.

¹ Visionnages en direct. Chiffres *TVbytheNumbers* (mesures Nielsen), <http://tvbythenumbers.zap2it.com/2009/03/24/battlestar-galactica-finale-blasts-away-the-competition> [accédée le 30 août 2015].

² Chiffres *TVbytheNumbers* (mesures Nielsen), <http://tvbythenumbers.zap2it.com/2011/03/08/monday-final-ratings-the-chicago-code-adjusted-down-two-and-a-half-men-repeat-adjusted-up-no-adjustment-for-the-event> [accédée le 30 août 2015].

III.3.1.2. *Alcatraz et Undercovers* : la boîte plus si mystérieuse de J. J. Abrams

J. J. Abrams est peut-être l'une des figures les plus importantes des années 2000 et 2010 en ce qui concerne l'audiovisuel (cinéma et télévision) *mainstream* américain. Sa contribution aux genres de l'imaginaire est notable en ce qu'il s'est retrouvé successivement à la tête de deux des plus grosses franchises de science-fiction : *Star Trek* (il a dirigé le *reboot* en 2009, et *Star Trek Into Darkness* en 2013 ; il produit *Star Trek Beyond* prévu pour 2016), puis *Star Wars* (il réalise *The Force Awakens* en 2015).

À la télévision, après *Felicity* (The WB, 1998-2002), puis *Alias*, il a marqué l'histoire de la télévision américaine en créant *Lost* avec Damon Lindelof, en produisant un improbable pilote, basé sur un script écrit en quelques semaines, très en retard sur le calendrier de production traditionnel des pilotes, avec un tournage à Hawaii estimé entre 10 et 15 millions de dollars – le plus cher de la télévision à l'époque¹, certainement à cause de l'achat du vieux Lockheed L-1011-1 qui a fallu acheminer sur l'île depuis le continent pour créer le site du crash.

L'ombre d'Abrams

Par la suite, deux motifs récurrents apparaissent : le premier, celui des « séries Abrams » basées sur des énigmes, articulées autour de la recette de la boîte mystère, produites (via Bad Robot Productions) et parfois co-crées par Abrams. Si *Fringe* et *Person of Interest* ont eu le succès suffisant pour durer au moins cinq saisons, Abrams traîne aussi une longue liste d'échecs critiques et/ou d'audience : *Six Degrees* (ABC, 2006-2007) produite par Bad Robot, annulée en mars avant même la fin de sa saison ; *Undercovers* (NBC, 2010), co-crée et produite par Abrams, annulée en fin de mi-saison ; *Alcatraz* (Fox, 2012), produite pour la grille de janvier-mai², annulée pour audiences en chute libre ; *Revolution* (NBC, 2012-2014), produite, dure deux saisons avant d'être annulée ; *Almost Human* (Fox, 2013-2014), produite, annulée ; enfin *Believe* (NBC, 2014), produite pour la grille de janvier-mai, co-crée par le réalisateur Alfonso Cuarón, annulée après avoir perdu les deux-tiers de son audience en 12 épisodes. Certes, le contexte de production américain est fortement concurrentiel, et Bad Robot Productions n'est pas la seule société à faire face à une suite d'échecs. Mais si elle n'a pas dissuadé Abrams, elle a achevé d'attiser la méfiance des studios et *networks*, *a fortiori* de

¹ Le pilote de *Boardwalk Empire* (HBO, 2010-2014) aurait coûté 18 millions de dollars, et celui de *Terra Nova* avoisinerait le budget du pilote de *Lost*.

² Fox a commandé 13 épisodes diffusés de janvier à mars.

la critique et des publics, envers les pitches « *high-concept* » d'Abrams, à la fois excitants et potentiellement décevants.

Le second motif de la carrière d'Abrams ajoute une certaine ironie à ce constat, puisque si les séries *Bad Robot* partagent certains thèmes, une certaine façon de faire, Abrams est rarement aux commandes ; même lorsqu'il co-crée, ses nombreux projets le poussent très souvent à laisser la place de *showrunner* à un.e autre, et ce depuis *Alias*¹. Si Abrams a quitté les plateaux de *Lost* après le pilote, c'est pour écrire et tourner *Mission Impossible 3* (2006). S'il a surveillé de loin *Lost*, puis *Fringe*, puis *Person of Interest*, il n'a jamais vraiment eu le temps d'écrire pour elles au-delà de leur première saison². Le nom d'Abrams n'a de valeur qu'ajoutée pour toutes les autres séries citées plus haut, qui rassemblent une bonne partie des héritières de *Lost* ; *Six Degrees*, *Undercovers*, *Alcatraz*, même *Revolution* se trouvent structurées de façon téléologique par une énigme, tentant de reprendre le flambeau de la promesse de dénouement, quand bien même elles n'y ajoutent pas le motif de la topologie transcendante au sens de Garcia, c'est-à-dire du lieu duquel il faut s'échapper³. Vendues sur un nom, elles cherchent à appliquer la philosophie Abrams, celle de la boîte mystère, mais ne parviennent jamais à arriver à la hauteur de leur modèle.

J. J. Abrams est en effet, selon Jonathan Gray, de ces figures d'auteur.e.s qui traînent une « longue ombre » (« *long shadow* ») : « l'auteur de télévision devient un paratexte de plein droit, construit par l'industrie, les créatifs, et les spectateurs comme ayant une certaine valeur, mais servant aussi comme cadre interprétatif pour les publics⁴ [...] » Gray s'est notamment penché sur la façon dont, dès la diffusion de la première saison de *Lost*, *Alias* et dans une moindre mesure *Felicity* servent de clé interprétative pour anticiper sur le développement de la robinsonnade d'ABC. Ainsi, « l'audience de niche d'*Alias* était capable de proposer et partager des stratégies de visionnage et des attentes particulières avec l'audience plus large, plus mainstream qui a accueilli *Lost* durant sa première saison⁵ », quand il ne s'agissait pas, pour une partie des fans déçu.e.s d'*Alias*, de partager leurs craintes quant au « manque de réponse » qui impacterait, selon leurs dires, tous les autres projets d'Abrams⁶. il va sans dire que, si certains projets supervisés, de près ou de loin, par Abrams, ont connu le succès, ce cadre de lecture a influé sur la réception de ceux-ci au sein de l'audience de niche,

¹ Une « ironie » dont Gray précise qu'elle débute dès la diffusion catastrophique de *Six Degrees*, pour laquelle « Abrams peut remercier la presse d'avoir insisté sur son manque de participation [au projet]. » Voir GRAY, Jonathan, *Show Sold Separately*, 2010, p. 140.

² Après le pilote de *Lost*, il est crédité à l'écriture de *A Tale of Two Cities* (S03E01). *Fringe* le voit crédité plus régulièrement (six fois) jusqu'à *A New Day in the Old Town* (S02E01). Il n'a jamais écrit pour *Person of Interest*, sur laquelle il est seulement *executive producer*.

³ GARCIA, Tristan, « Les Séries qui nous quittent », 2015, p. 105.

⁴ GRAY, Jonathan, *Show Sold Separately*, 2010, p. 136.

⁵ *Ibid.*

⁶ *Ibid.*, p. 139.

orientée vers la science-fiction et les énigmes, qu'ils visent de façon systématique en jouant sur des ingrédients similaires. *Alcatraz* en est peut-être l'un des plus représentatifs.

Alcatraz et Undercovers, des îles comme les autres

Alcatraz, qui n'est pas créée mais seulement produite par Abrams, semble tout faire pour convoquer de nouveau l'alchimie qui caractérisait *Lost*, puis *Fringe*, en réutilisant – littéralement – les mêmes éléments : une île (celle d'Alcatraz) ; l'acteur Jorge Garcia, qui incarnait le pétillant Hurley, et retrouve ici un rôle similaire de geek passionné par l'histoire de la fameuse prison ; enfin une énigme à laquelle chaque réponse apporte plus de questions. L'incident déclencheur d'*Alcatraz* évoque aussi une autre série contemporaine de *Lost* : *The 4400* (USA Network, 2004-2007). Aux 4400 personnes éponymes disparues durant le XX^e siècle, et réapparues mystérieusement à Seattle en 2004, succèdent ici les 256 prisonniers et 46 gardes qui se sont volatilisés le 21 mars 1963, et réapparaissent un à un. Là encore, le mystère est plus épais que prévu : là où les 4400 s'avéraient, au fil des saisons, avoir été dotés de pouvoirs par des humains du futur désireux de corriger l'Histoire, les « 63s », tels qu'on les nomme, s'avèrent être « attendus » par le gouvernement américain.

Hauser, agent fédéral incarné par Sam Neill, joue double-jeu, travaillant avec Diego Soto (Jorge Garcia) et l'inspectrice Rebecca Madsen pour attraper les évadés, tout en les livrant, non pas à la justice, mais au gouvernement qui les enferme dans une prison spéciale. Tout comme *Fringe*, *Alcatraz* possède ainsi un cadre narratif propice à l'épisodique (il faut capturer l'évadé de la semaine) tout en articulant une énigme à long terme (que leur est-il arrivé et quel est le rôle du gouvernement dans leur disparition ?). Des flashbacks achèvent de creuser le mystère, tandis que le personnage de Madsen possède des similitudes plus que troublantes avec Olivia Dunham dans *Fringe*. *Alcatraz* possède tous les ingrédients des séries qui ont fait le succès de la société Bad Robot : elle applique le concept de la boîte mystère avec soin, sans déborder ; elle est vendue sur le nom d'Abrams, et celui de Sam Neill, et dans une moindre mesure, le capital sympathie de la *persona* de Jorge Garcia, indissociable du rôle d'Hurley dans *Lost*. Si son unique saison de 13 épisodes s'explique par sa diffusion sur le semestre janvier-mai, son audience divisée par deux a suffi à Fox pour justifier une annulation.

Alcatraz est configurée de telle façon que le cosmographique tend à déterminer le biographique. C'est l'énigme de la disparition des 63s qui impacte par exemple la lieutenant Madsen, puisque son grand-père est l'un des mystérieux détenus revenus du passé sans avoir pris une ride, et a tué l'équipier de Madsen. Mais la série souffre de personnages qu'elle peine à exploiter durant cette courte première saison de 13 épisodes : elle se concentre sur l'énigme

tout en manifestant un singulier déséquilibre des savoirs, avec d'un côté Hauser, par qui transitent les rares réponses à l'énigme principale, et de l'autre Madsen et Soto, qui restent dans le noir, ne parvenant pas à progresser ni au sein de l'intrigue cosmographique, ni en tant que personnages. La série semble piégée en ce qu'elle a systématisé la formule que *Lost* employait avec plus de marge.

Undercovers est affectée d'une trajectoire similaire : créée par Abrams et Josh Reims, la série se rapproche non pas de *Lost*, mais d'*Alias*, en ce qu'elle raconte comment un couple d'agent.e.s de la CIA, retirés dans le monde de la cuisine, sont rappelé.e.s par l'agence pour des raisons d'abord énigmatiques. Les premiers épisodes, très indépendants, insistent sur la dimension domestique de l'histoire : Samantha et Steven Bloom, qui avaient jusque-là gardé secrètes leurs missions respectives, apprennent des choses nouvelles l'un.e sur l'autre, tandis que leur couverture doit être maintenue, combinant des missions grandiloquentes dignes d'*Alias* à la gestion d'un restaurant¹. Avec une audience qui passe très vite de 8 à 4,5 millions de spectateur.ice.s², NBC annule la série avant même d'avoir diffusé les 13 épisodes de sa commande partielle³. Ironie du sort, parmi les deux épisodes jamais diffusés aux États-Unis, *The Reason* (S01E13) visait, comme son nom l'indique, à expliciter la raison pour laquelle les Bloom avaient été rappelé.e.s par la CIA. Josh Reims, le co-créateur, dévoile à ce propos une divergence artistique avec Abrams, qui comptait à terme rendre la série plus feuilletonnante :

Quand on a commencé à discuter avec J. J. [Abrams] au début du projet, j'ai dit quelque chose du genre : « Essayons de ne pas compliquer les choses pour le public, comme ce fut le cas sur *Alias* ». Il était d'accord. Mais bien sûr, à un moment, il a dit : « Tu sais qu'il nous faudra tout de même une mythologie, n'est-ce pas ? » Pas moyen de lui faire lâcher sa mythologie⁴.

L'article d'Alan Dale d'où est tirée cette déclaration, rédigé avant l'annulation, suppose d'ailleurs que le passage au feuilletonnant aurait pu être décidé en réaction aux audiences désastreuses des épisodes indépendants. C'est du moins ce qu'en pense Abrams :

L'idée de la série était de faire quelque chose de plus frivole, de fun, mais c'était peut-être trop frivole, trop simple, et nous ne sommes pas allés assez loin. Nous avons vraiment essayé de

¹ Une liaison entre le professionnel et la « couverture » domestique que *Alias* avait très vite abandonnée.

² Visionnage en direct et enregistrements numériques sur le même jour. Chiffres *TVbytheNumbers* (mesures Nielsen). <http://tvbythenumbers.zap2it.com/2010/12/30/tv-ratings-wednesday-undercovers-hits-series-lows-modern-family-repeat-tops-night-leads-abc-to-win/76840> [accédée le 30 août 2015].

³ Toujours sur le principe du « *front thirteen, back nine* », *Undercovers* devait à l'origine s'étendre sur une saison complète d'une vingtaine d'épisodes.

⁴ DALE, Alan, « *Undercovers Embraces Serialization* », *IGN*, 03 novembre 2010.

rester à l'écart de la mythologie, de la complexité, de l'intensité, d'une histoire sérieuse et sombre, et finalement, ce n'est pas ce que je fais de mieux¹.

L'auteur lui-même, on peut s'y attendre, renforce ainsi son « ombre » paratextuelle au sens de Gray, son *ethos* au sens d'Amossy². *Undercovers*, paradoxalement, ne ressemblait pas à ce que le marché de niche qui apprécie les œuvres d'Abrams attendait.

Des « éléments de langage » spécifiques aux séries à énigme ?

Les échecs des clones de *Lost* issus de la société Bad Robot achèvent d'éclairer les déclarations des primo-producteur.ice.s que j'ai pu citer au fil de cette thèse : le discours promotionnel entourant les séries à énigmes cherche aujourd'hui à rassurer en promettant, de façon oxymorique, une énigme à long terme *et* des réponses rapides (parfois en citant directement les épisodes qui apporteront des réponses) ; la promesse de se centrer sur les personnages est aussi un moyen de ne pas fonder les promesses du récit uniquement sur la dimension énigmatique de l'intrigue.

Un des derniers exemples en date n'est pas une série estampillée Abrams mais en a les atours : il s'agit de *Blindspot*. La série, prévue pour la grille 2015-2016 de NBC, met en scène une femme amnésique découverte en plein cœur de Time Square, le corps entièrement tatoué d'indices liés à une conspiration. Voici ce qu'en disait son *showrunner*, Martin Gero, et ce qu'en a retenu la journaliste du *Hollywood Reporter* – n'oublions pas le rôle prescriptif de la critique exploré par Jonathan Gray :

C'est une série centrée sur ses personnages [« character drama »], un procédural pour les gens qui n'aiment pas le procédural, une série de personnages pour les gens qui n'aiment pas les séries de personnages.

Il y a une mythologie qui sert de fil rouge chaque semaine. [...]

Elle a assez de tatouages pour neuf ou dix saisons [...]

L'intrigue est si dense que nous pouvons très vite commencer à retourner des cartes. Il y a déjà beaucoup de résolution aux épisodes 2, 7 et 10.

¹ Cette interview menée par Christina Radish révèle un autre problème inhérent au public d'Abrams : il est plus vieux que ce que ne laisserait penser les prémisses *high-concept* et science-fictionnelles, mâtinées de références geek, des séries estampillées Abrams. Les fans d'Abrams ne seraient donc pas le cœur de cible des annonceurs. Voir RADISH, Christina, « J.J. Abrams Talks STAR TREK 2, the SUPER 8 Trailer, FOX's ALCATRAZ, ODD JOBS, PERSON OF INTEREST, UNDERCOVERS and FRINGE », *Collider*, 12 janvier 2011.

² AMOSSY, Ruth, « La double nature de l'image d'auteur », 2009.

L'article énumère ainsi ce qui semble être devenu de véritables « éléments de langage » composant les discours promotionnels, et que l'on retrouve systématiquement aujourd'hui dans la presse américaine. Ces éléments se retrouvent aussi dans les discours entourant un autre projet de la société Bad Robot : *Revolution* (NBC, 2012-2014), série post-apocalyptique qui suit les aventures des survivant.e.s d'une coupure générale, définitive et – c'est le sel de l'histoire – inexplicée de l'électricité sur toute la planète. Le créateur de la série, Eric Kripke, dit ainsi :

Je peux vous promettre que nous avons les réponses. [...] La mythologie va avancer de façon agressive, et de nouvelles questions seront posées¹.”

Mais *Revolution* a cela de particulier qu'elle tient cette promesse de reformulation des questions : très vite, elle révèle l'origine du *blackout* – un nuage de nanorobots – et rebondit sur cette révélation pour en faire un antagoniste – le nuage devient conscient de son existence. Plus encore, *Revolution* est de ces séries à mi-chemin entre la série à énigme et la *série-monde*, plus intéressée par le potentiel de son monde fictionnel que par une intrigue téléologique. Elle rejoint en cela une autre production Bad Robot, *Almost Human*, qui choisit elle aussi de partir d'un *cadre narratif* sans articuler clairement des enjeux à long terme, si ce n'est la découverte progressive d'un monde plus complexe qu'il n'y paraît. La série n'aura d'ailleurs pas le temps d'articuler la mythologie furtive centrée sur les débordements de la technologie : ce *buddy-cop show* dans lequel l'un des policiers est un robot est annulé au terme d'une première saison de seulement 13 épisodes. *Believe* continue dans cette veine, se présentant comme le nouveau *Heroes*, en ce qu'elle ne formule pas une énigme, mais se repose sur un *cadre narratif*, celui de l'existence de personnes douées de pouvoirs psychiques.

L'annulation très rapide de *Almost Human* et *Believe* laisse un doute quant à la structure qu'elles auraient pu présenter sur le long terme ; mais contrairement à *Fringe*, qui, même proposant une mythologie furtive, articulait déjà l'énigme du *Pattern*, les deux dernières séries de Bad Robot semblaient bel et bien suivre la piste de *Revolution*, demi-succès s'éloignant du modèle *high-concept* de la boîte mystère pour s'offrir plus de marge de manœuvre à l'écriture prospective. Le sel de l'histoire, dans *Revolution*, n'était pas tant de résoudre l'énigme du *blackout*, que de découvrir des États-Désunis, scindés en plusieurs parties, sillonnés par des chefs de guerre. Son *cadre narratif* primait sur son intrigue macroscopique.

¹ HIBBERD, James, « NBC's 'Revolution' showrunner promises: 'We have the answers' », *Entertainment Weekly*, 14 juillet 2012.

Il est intéressant de constater que le prochain projet télévisuel de Bad Robot, à l'heure de l'écriture, est la série *Westworld*, qui se trouve être une adaptation du film éponyme (Crichton, 1973), mais surtout, qui sera diffusée sur le câble premium, précisément sur HBO, augurant d'un contexte et d'une structure qui, peut-être, changeront la donne pour la société, et qui sait, reconfigureront la philosophie de la boîte mystère. Comme nous allons le voir dans les pages suivantes, cette migration vers le câble est un mouvement logique à l'heure où les *networks* se trouvent en perte de vitesse.

III.3.2. La promesse d'une immersion et d'une montée des enjeux

Puisque la présente étude approche de sa clôture, le meilleur moyen pour conclure l'analyse diachronique de la promesse d'un dénouement est encore de se pencher sur les héritières qui, à l'heure de l'écriture, ont repris le flambeau des séries du corpus principal. Si les clones de *Lost* qui ont immédiatement capitalisé sur la tendance analysée ont subi de cuisants échecs, cinq ans plus tard s'imposent de nouveau des séries de science-fiction qui expérimentent à la fois les possibles du genre fictionnel à la télévision, et les limites de l'unité narrative des séries télévisées. Cinq ans après la fin de *Lost*, dans un système de production où les innovations et les exploits de la promesse de dénouement sont devenus une norme, mais dans lequel les chaînes sont toujours méfiantes, notamment face au feuilletonnant à énigme, à quoi ressemblent les séries de science-fiction les plus audacieuses ? Comment continuent-elles de pousser plus loin le fonctionnement d'une mythologie tout en s'adaptant à un milieu de production en profonde transformation ? Pour répondre à ces questions, je choisis de me tourner vers trois séries du corpus secondaires mentionnées dans le reste de la présente étude : *Continuum*, *Person of Interest*, et *Sense8*. Chacune, à sa manière, incarne à la fois un héritage capitalisé depuis trois décennies, et un nouveau bond en avant. De même que la fin offre un point de vue sur l'ensemble comme l'explique Ricœur, ces trois œuvres tirent les leçons de la promesse d'un dénouement, parmi d'autres évolutions de la narration à la télévision.

Contrairement à la plupart des séries explorées dans le présent travail, *Continuum* est une série canadienne¹. La configuration du paysage télévisuel canadien appelle une clarification : il est structuré par le Conseil de la radiodiffusion et des télécommunications canadiennes basé à Québec. La chaîne Showcase, qui diffuse *Continuum*, est depuis son lancement en 1995 un « service de Catégorie A » au sens de la CRTC, c'est-à-dire qui doit être accessible en diffusion numérique et terrestre, et ne peut pas être concurrencé par une chaîne rivale qui proposerait une grille de programme similaire. Showcase, qui peut être vue comme l'équivalent canadien d'un *network* états-unien (avec des moyens et une population cible moins élevés), s'est très tôt donnée la mission de produire des fictions télévisuelles (téléfilms, séries, miniséries), et de s'émanciper de la domination des contenus d'origine états-unienne. Depuis 2009, Showcase, réputée – et critiquée – pour ses contenus adultes, non-conventionnels, s'est recentrée sur les *dramas* (format 42 minutes), a insisté sur l'écriture des personnages – « *Character is Everything* », annonce une campagne de publicité à l'automne 2013 – et est reconnue pour le succès, d'audience et critique, de séries des genres de l'imaginaire, notamment *Lost Girl* (2010-présent)² et *Continuum*.

C'est donc au sein d'un contexte non-concurrentiel, favorable à la science-fiction, et centré sur la qualité plutôt que la quantité, que *Continuum* se déploie, à mi-chemin entre l'influence de *Doctor Who* – pour la réécriture du temps – et de *Battlestar Galactica* – pour le commentaire politique plus acide qu'il n'y paraît. *Continuum* est en effet, avec *Person of Interest*, l'une des seules séries de science-fiction nord-américaines à pousser si loin la critique sociale, qui reste l'essence de ce genre fictionnel, mais qui se voit souvent tempérée, voire effacée, dans des productions plus formatées. Si tel n'est pas l'objet de la présente étude, force est de constater qu'il y a là une veine qui n'avait pas été exploitée à ce point depuis *Battlestar Galactica*.

¹ Beaucoup de séries américaines sont tournées au Canada et notamment à Vancouver. Cependant, ce que j'appelle « série canadienne » est bien un programme produit par des entreprises canadiennes, et destiné à une diffusion initiale sur une chaîne canadienne.

² *Lost Girl* respecte l'héritage de Showcase en ce qu'elle possède une protagoniste bisexuelle, montre régulièrement des scènes de sexe, mais surtout fait d'une sexualité libre, sans étiquettes ni jugements, l'un des piliers de son projet esthétique.

De courtes saisons à forte densité narrative

2077 : le continent nord-américain est dominé par une corporatocratie, dans laquelle les gouvernements ont cédé le pas aux conglomérats. Dans l'épisode pilote, le groupe terroriste Liber8 tue des milliers de personnes pour atteindre quelques membres éminents du Congrès, en détruisant plusieurs immeubles, dans une scène qui porte sans équivoque les échos du 11 septembre 2001. Condamnée.s à mort, les terroristes parviennent à s'échapper dans le passé juste avant leur exécution ; l'officière de police Kiera Cameron est happée dans le vortex en tentant de les arrêter. Elle se retrouve en 2012, et infiltre la police de Vancouver pour traquer Liber8, qui compte bien changer le passé et empêcher la naissance de la corporatocratie dont Kiera, qui appartient aux forces de l'ordre, est elle-même le porte-drapeau. Le premier désir de Kiera est toutefois de rentrer « chez elle », auprès de son mari et de son fils restés dans une version de 2077 dont elle craint, à chaque épisode, qu'elle ne soit réécrite par ses actions ou celles de Liber8. Elle peut compter sur l'aide du jeune Alec Sadler, avec qui elle entre en contact par hasard, puisqu'il se trouve être le futur inventeur de toutes les technologies qu'elle porte – y compris ses systèmes de communication.

La série possède des saisons courtes évoquant celles du câble états-unien, diffusées durant l'été avec peu ou pas d'interruptions : 10 épisodes pour la première, 13 épisodes pour les seconde et troisième ; comme mentionné en I.1.3, il reste au créateur Simon Barry et à son équipe de scénaristes une saison 4 de six épisodes pour « raconter l'histoire qu'il comptait raconter », après des déclarations initiales, très optimistes, évoquant 7 à 10 saisons. Courtes, les saisons n'en sont pas moins denses et complexes, révélant une structure qui se déploie de façon organique, où les questions majeures, mineures et intermédiaires sont toujours susceptibles de se recouper, se diviser, se reformuler. Mais le plus intéressant reste la façon dont la série reconfigure son monde fictionnel grâce au voyage dans le temps, comme avait pu le faire *Fringe*, et ce à la fois pour faire *basculer* son intrigue, et pour servir son thème majeur.

Contemporaine de l'ère de *Doctor Who* étudiée dans ces pages, *Continuum* n'en partage pas pour autant une utilisation systématique du voyage dans le temps, préférant s'attarder sur ses conséquences à long terme, pour servir une réflexion sur le rapport à l'Histoire. Les diagrammes des deux premières saisons montrent que **[[Rentrer à la maison]]** et *[La pièce manquante]* de la machine à voyager dans le temps n'occupent que peu d'épisodes. La question majeure du retour n'a pas la densité que prend l'intrigue d'action/politique qui occupe ces deux saisons, et la question mineure est anecdotique, puisque la pièce change de mains au fil de la saison sans toujours véhiculer une tension palpable. La série occupe son temps à densifier son monde fictionnel, et si les protagonistes sont en petit nombre (Kiera et

son collègue Carlos Fonnegra, le jeune Alec), les membres de Liber8 permettent petit à petit de diversifier les actions. Kellog, opportuniste et manipulateur, est le premier à quitter le mouvement pour s'enrichir grâce à ses connaissances du futur ; les actions de Kagame, le leader du groupe, qui fait sauter un autre immeuble en 2012, achèvent de briser Liber8 en deux camps (celui de Sonya, celui de Travis), une division qui fait le sel de la saison 2. À mesure que la série présente Liber8 de façon moins manichéenne, elle questionne la manipulation du groupe terroriste par nul autre que le Alec Sadler de 2077, devenu un éminent membre du Congrès, peignant un portrait moins glorieux de la corporatocratie que Kiera, peu à peu, peine à défendre.

Un basculement qui annule la promesse d'un dénouement

Au moment où *Continuum* semble avoir fait le tour de son *cadre narratif*, elle provoque un *basculement* majeur en fin de saison 2, dont les répercussions déstabilisent toute la saison 3. Le jeune Alec, qui a réparé la machine à voyager dans le temps, remonte quelques jours plus tôt pour sauver la vie de sa petite amie Emily ; les membres de Liber8 et Kiera sont capturés par les *Freelancers*, une secte qui cherche à empêcher toute modification du continuum temporel. La saison 3 de *Continuum* évoque la saison 4 de *Fringe* : l'intervention d'Alec altère le continuum temporel, effaçant définitivement la ligne temporelle de Kiera (son fils et son mari dans le futur). Kiera remonte donc le temps à la poursuite d'Alec. Deux Alecs sont maintenant présents, et cette anomalie a des conséquences non seulement factuelles (Kiera1, celle qui n'a pas voyagé, est tuée ; Alec1 hérite de l'empire de son père après que Kellog a tué ce dernier) mais aussi relationnelles : Kiera2, engagée par les *Freelancers*, doit choisir lequel des deux Alecs rétablira « sa » ligne temporelle ; Carlos ne reconnaît plus sa collègue ; les frontières se brouillent entre Kiera2 et Liber8.

La structure de la série évolue aussi : durant les deux premières saisons, les flashbacks sur la vie de Kiera en 2077 concernaient les années précédant son premier voyage, et sa manipulation par l'Alec Sadler du futur. La troisième saison propose d'abord des flashbacks plus éloignés dans sa biographie, portant sur la façon dont le personnage a adhéré, puis questionné, l'idéologie des corporatocraties. Les épisodes S03E10 à S03E12 sont remarquables en ce qu'ils brisent cette formule, s'affranchissant des flashbacks. Cette *déformulation localisée* – ce moment où, au sens de Lifschutz, la série se déformule, mais de façon temporaire – s'accompagne, au sein de la diégèse, d'une lente implosion de l'intrigue.

À mesure que Kiera2 ouvre les yeux sur les objectifs de Liber8 – bien qu'elle n'adhère pas à leurs méthodes – elle comprend aussi que sa quête est vaine, et qu'elle est condamnée à rester dans le présent, à tenter d'empêcher la montée de conglomérats que la série dépeint au

vitriol. La déformulation localisée coïncide avec l'entrée en scène du personnage de Brad Tonkin, un énième voyageur temporel, qui se trouve venir d'un autre futur que celui de Kiera2 : il a grandi dans la nouvelle ligne temporelle, celle où Alec1 est arrivé à la tête de l'empire de son père et a précipité, non pas une corporatocratie, mais un effondrement total des gouvernements. C'est ainsi que Kiera2, et par extension les spectateur.ice.s, doivent accepter une conception du temps d'une fluidité extrême, sur laquelle personne n'a de contrôle.

Cette démarche narrative culmine dans la confrontation entre Tonkin, Kiera2, les membres de Liber8, Kellog l'opportuniste, et Curtis, ancien membre de Liber8 à la solde des *Freelancers*, dans *Three Minutes to Midnight* (S03E11). Presque tous les principaux personnages se trouvent rassemblés, armes à la main, avant de réaliser que leur combat idéologique, et leurs antagonismes mutuels, ne sont que poudre aux yeux, et que tou.te.s, pensant avoir le contrôle sur leurs actions, se trouvent être des pions manipulés par une entité indéfinie : peut-être le Kellog du futur, devenu puissant chef de clan, ou encore le Voyageur, mystérieux personnage détenu par les *Freelancers*. Dans un moment de sublime narratif aux accents métatextuels, les personnages se retrouvent soudain sans objectifs, sans intrigue pour les pousser plus loin : la révolution de Liber8 a échoué, était illusoire ; Kiera2 ne rentrera jamais chez elle ; même Tonkin, initialement envoyé par le Kellog du futur pour tuer Kiera1 et les membres de Liber8, perçoit la vacuité de sa mission. Au moment même où *Continuum* complexifie son intrigue téléologique, elle la fait imploser, précipitant les personnages dans une crise d'identité.

Après la mort de Alec1, *Continuum* achève un long basculement avec la prise de contrôle du conglomérat Piron par Kellog, et l'arrivée de soldats d'une ligne temporelle indéfinie, qui fournit le *cliffhanger* de la fin de saison 3. Ce basculement ne concerne pas seulement l'intrigue, mais la forme du récit lui-même : d'une configuration téléologique, il passe à un arbre des possibles sans cesse en mouvement, alors même que les personnages apprennent à vivre dans le moment présent, et pas en fonction d'un futur sur lequel ils n'ont aucun contrôle. Le futur n'est plus un point déterminé vers lequel on peut revenir au terme d'une quête (ici matérielle, celle de la machine à voyager dans le temps), mais un possible indéterminé, sans cesse en mouvement, fruit d'un combat idéologique. Tout ce qui fait la matérialité du 2077 « original » s'efface peu à peu durant la saison 3, à mesure que les flashbacks s'éloignent de la vie de famille de Kiera, puis que la série subit une *déformulation localisée* qui fait disparaître le procédé narratif lui-même¹.

¹ Une déformulation localisée déjà palpable dans *Waning Minutes* (S03E07), un épisode qui consiste presque entièrement en un flashback sur le passé de Kiera et des membres de Liber8, à l'opposé des analepses en forme de vignettes thématiques qui introduisent généralement les épisodes de la série.

Le voyage dans le temps comme « dénarration »

Ce qui est marquant dans *Continuum* n'est pas le basculement lui-même – d'autres basculements aussi spectaculaires ont eu lieu plus tôt dans l'histoire des séries télévisées – mais le fait que celui-ci subvertisse et annule la promesse de dénouement faite par la série. En l'essence, les deux premières saisons sont bâties autour de la quête de Kiera, son désir de rentrer chez elle et d'empêcher Liber8 de modifier « son » futur. Elles laissent planer le doute sur la conception du temps proposée par la série : est-il seulement possible de le modifier ? En altérant la ligne temporelle au début de la saison 3, Alec2 précipite le récit et Kiera2 dans une crise d'identité : la série troque l'éventualité d'un temps inaltérable pour la certitude d'un temps fluide ; Kiera2 doit alors faire face à la réalité de ses choix. Une fois effacée la famille qui représentait son véritable objectif, une fois constatées les malversations des conglomérats (Piron, qui achète la police de Vancouver, ou encore Sonmanto, spécialisé dans l'agriculture, dont le nom ne manquera pas d'évoquer une entreprise du monde réel), elle se retrouve plus proche de Liber8 qu'elle ne l'a jamais été.

La série semble alors signifier que la promesse d'un dénouement formulée dans ses premiers épisodes était aussi illusoire que la révolution de Liber8 : la fluidité de son monde fictionnel l'intéresse plus que la possibilité de « boucler la boucle ». De manière fascinante, le procédé apparaît aujourd'hui relativement *commun*. Huit ans après la fin de saison 2 de *Battlestar Galactica* et l'invasion de New Caprica ; sept ans après le basculement de la fin de saison 3 de *Lost*, dans lequel Jack avouait vouloir retourner sur l'île ; deux ans après la saison 4 de *Fringe*, qui reconfigurait son monde fictionnel pour le défamiliariser ; le basculement de la saison 3 de *Continuum* ressemble à un passage obligé, à un minimum requis en termes de complexité narrative pour une série abordant le voyage dans le temps. Ce qui caractérise ce basculement, et le projette au-delà de ses aînés, est le fait que *Continuum* pousse si loin la reconfiguration du monde fictionnel et du récit qu'elle semble se livrer à un exercice de « dénarration » comme le faisait la saison 6 de *Lost*. Si *Continuum* ne possède pas d'instance narratrice marquée, l'œuvre elle-même emploie le voyage dans le temps pour renier, dans un geste réflexif, la structure téléologique qui l'avait initialement caractérisée.

La série démontre que si la complexité narrative, comme mode narratif, gagne en visibilité à la télévision depuis plus de vingt ans, les degrés de complexité que peuvent atteindre les séries, notamment des genres de l'imaginaire, sont loin d'avoir été poussés dans leurs retranchements ; ce constat doit toutefois être relativisé au regard du contexte de diffusion de *Continuum*, qui privilégie *de facto* cette approche en visant un marché de niche.

La situation reste complexe – économiquement parlant, cette fois-ci – pour les séries de *networks*.

III.3.2.2. *Person of Interest* :

le renouveau de la science-fiction... sur le *network* CBS

À voir le pilote de *Person of Interest*, on peine à croire que la série est certainement devenue, aux États-Unis des années 2010, ce que *Battlestar Galactica* était aux États-Unis des années 2000, plongés dans la paranoïa post-11 septembre. Ce qui est encore plus troublant est le fait qu'une série de science-fiction subversive, politiquement trouble et acide¹, qui prend à bras-le-corps le problème de la surveillance de masse et dépeint la création d'une superintelligence artificielle de façon réaliste², soit née sur le *network* CBS.

Comptant parmi les *Big Three*³, les *networks* historiques avec ABC et NBC, CBS a connu une remontée stupéfiante de ses audiences dans les années 2000, n'ayant plus comme concurrent direct que Fox. Cependant, s'intéressant au peu d'intérêt de la critique pour ses programmes, Amanda Lotz explique :

CBS a réussi avec succès à baisser l'âge médian de son public et à arriver en première place des audiences, mais la majorité de ses programmes ne sont pas innovants – si l'on exclut quelques exceptions comme *Survivor* et les premières saisons de *CSI [Les Experts]*. CBS est devenu le plus regardé des *networks* en développant des séries policières procédurales qui se trouvent être exceptionnelles uniquement parce qu'elles se centrent sur des enquêtes criminelles hors du commun. Pour les critiques, qui attendent plus de la télévision que le public moyen, beaucoup de ces séries à succès sont considérées comme déjà-vues et prévisibles⁴.

Si ce que dit Lotz de la critique sonne juste, elle inclut toutefois *Survivor* dans l'analyse de cinq programmes qui annoncent à son sens « l'ère post-*network* », en clôture de *The Television Will Be Revolutionized* : l'émission de télé-réalité qui plus tard influencera la

¹ La série est difficilement repérable sur l'échiquier politique : elle est très critique face à la surveillance de masse, cynique envers le gouvernement ; ses personnages emploient un arsenal parfois impressionnant d'armes diverses, quand bien même l'un d'entre eux est contre l'usage d'armes à feu ; elle ne s'attaque pas, ou peu, à l'armée ; elle est aussi pro-LGBT. Je dois à ma conversation avec un.e spectateur.ice d'origine américaine l'hypothèse suivante : si *Person of Interest*, comme beaucoup de séries de *networks*, vise large politiquement parlant, elle est peut-être l'une des rares à être pleinement consciente de ses contradictions.

² En se basant sur les dernières avancées en matière d'intelligence artificielle, c'est-à-dire en évitant le lieu commun de l'apocalypse provoquée par des robots humanoïdes.

³ Gary Edgerton rappelle que CBS était déjà, dans les années 1960, le plus influent des *Big Three*, « gagnant deux fois plus d'argent que son plus proche rival, NBC ». Voir EDGERTON, Gary, *The Columbia History of American Television*, 2007, p. 244.

⁴ LOTZ, Amanda, *The Television Will Be Revolutionized*, 2007 (2014), p. 234.

création de *Lost* a en effet considérablement modifié le paysage de la réalité scriptée¹. À l'heure où l'influence des *networks* décroît, ils conservent encore une influence considérable sur l'industrie télévisuelle américaine, y compris sur la fiction.

Un des aspects les plus fascinants de *Person of Interest* est la progression narrative de la série, de l'épisodique au feuilletonnant, une progression toute entière tournée vers le support de cette matrice sérielle dont les questions morales, philosophiques et politiques sont au cœur de l'actualité ; une progression qui va de pair avec une réception critique de plus en plus enthousiaste, des audiences d'abord relativement stables marquée par une lente érosion², et enfin la menace d'une annulation de la part de CBS, qui à l'heure de l'écriture n'a pas encore confirmé si la saison 5, raccourcie à 13 épisodes, sera la dernière de la série. L'une des plus fascinantes séries de science-fiction des années 2010 a vu le jour au sein du système des *networks*, et en paie le prix aujourd'hui.

Person of Interest évoque pourtant la série *The X-Files* en ce qui concerne sa configuration narrative, ainsi que le rappelle le critique Todd VanDerWerff :

Durant ses quatre saisons, *Person of Interest* a lentement mais sûrement construit une mythologie autour de la Machine. La série reconfigure son concept central aussi souvent qu'elle le peut, pour donner à sa mythologie toujours plus de profondeur. En cela, c'est une série plus disciplinée que ne l'était *The X-Files*, qui ne revenait à l'arc narratif de l'invasion extraterrestre que quelques épisodes par an et a très vite tourné en rond.

Mais *Person of Interest* a eu deux décennies de télévision feuilletonnante post-*X-Files* [cette dernière a débuté en 1993] dont elle pouvait s'inspirer, et du temps a été passé à chercher la meilleure façon de déployer ces histoires pour qu'elles puissent durer indéfiniment³.

Si je consacre à *Person of Interest* l'analyse la plus détaillée, c'est parce qu'elle se trouve au carrefour d'intérêts économiques et artistiques, et illustre à la fois les forces et les faiblesses contemporaines des *networks* quand il s'agit de manier des intrigues macroscopiques.

¹ *Ibid.*, chapitre 7, pp. 233-262.

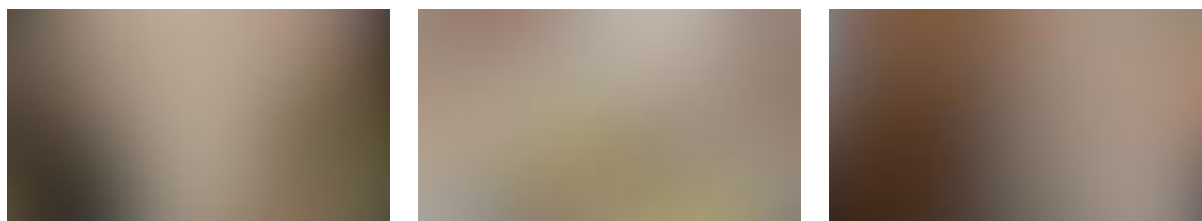
² Le site *TVbytheNumbers* (en se basant sur les mesures Nielsen) indique une première saison très stable qui débute et termine à 13 millions de spectateur.ice.s (avec un pic à 15 millions en milieu de saison) ; la saison 2 passe rarement en dessous des 13 millions, et continue à présenter des pics à 15 millions ; la troisième saison, plus feuilletonnante, amorce l'érosion en se maintenant entre 10 et 12 millions ; la quatrième saison descend entre 8 et 10 millions, des chiffres qui commencent à devenir moins rentables pour un *network* comme CBS.

³ VANDERWERFF, Todd, « *Person of Interest*, CBS's techno-thriller, is the second coming of *The X-Files* », *Vox*, 4 février 2015.

Saison 1 : mythologie furtive, déploiement organique

Person of Interest commence comme toute série procédurale : en présentant sa formule. Dans ses premières saisons, elle est assimilable au semi-feuilletonnant formulaire au sens de Cornillon.

John Reese, ancien agent de la CIA à la dérive, au bord du suicide, se voit recruté par l'énigmatique Mr. Finch, incarné par un Michael Emerson qui parvient à la fois à convoquer la malice du Benjamin Linus de *Lost*, et à réarticuler sa *persona* en troquant les accents les plus diaboliques du leader des Autres contre les cicatrices, physiques et morales, d'un homme qui en a trop vu. La « Machine », la superintelligence artificielle conçue par Finch pour le gouvernement, a accès aux données de surveillance de nombreuses agences internationales, et peut accéder à n'importe quelle caméra, n'importe quel micro : elle espionne le monde entier pour empêcher un nouveau 11 septembre. Omnisciente, elle peut prévoir tous les crimes par préméditation ; mais à la demande du gouvernement, elle les classe en « pertinents » (pour la sécurité nationale) et « non-pertinents » (les crimes ordinaires) ; les données concernant les crimes « non-pertinents » sont effacées chaque jour à minuit, tandis que la Machine se réinitialise. Finch a vite compris son erreur, et récupère illégalement les numéros de sécurité sociale des personnes impliquées dans ces crimes « non-pertinents ». Ces numéros sont montrés sur un *tableau récapitulatif*, notamment visible dans les épisodes S01E01 et S01E06, qui a la particularité de figurer non pas des événements à venir, mais des numéros « manqués », symbolisant la culpabilité de Finch.



Le principe est simple : une fois la personne identifiée, encore faut-il comprendre s'il s'agit d'une victime ou d'un.e criminel.le. Le pilote montre comment Reese, habitué aux opérations de filature et d'infiltration, établit un protocole musclé pour les opérations sur le terrain, tandis que Finch s'occupe du support technique – principalement du piratage. La série s'oriente ainsi initialement vers le genre de l'action procédurale. S'il est établi que Reese a tué

pour le gouvernement, Finch lui confesse son peu d'amour pour les armes à feu, poussant Reese à se débarrasser de ses ennemis de manière non-létale¹.

Dès son pilote, la série établit ses invariants, ses points nodaux au sens d'Esquenazi : tout d'abord une forte verbalisation des actions commune aux séries procédurales de *networks*, justifiée ici par l'emploi d'oreillettes via lesquelles Reese décrit ce qui se passe sur le terrain, pendant que Finch énumère la biographie de la « personne d'intérêt » de la semaine ; des plans de transition entre les différents espaces – *establishing shots* – vus au travers des « yeux » de la Machine (les innombrables caméras de New York où se déroule l'essentiel de l'action) ; le doute qui anime les personnages quant à la nature du « numéro de la semaine » (victime ou criminel.le ?) ; jusqu'à une phrase récurrente de la série, lorsque Reese, questionné par des flics ripoux, affirme être « une tierce-partie concernée » (« *concerned third party* »).

Les premières questions majeures soulevées par la série sont intrigantes, mais deux d'entre elles sont conventionnelles : le passé de Reese, hanté par la mort de sa compagne que la première saison dévoile peu à peu via des flashbacks (curiosité : comment en est-il arrivé à finir à la rue, ivre et suicidaire ?) ; les efforts de l'inspectrice Carter qui cherche à arrêter les vigilantes (suspense vite résolu au milieu de la première saison puisqu'elle finit par les aider). Une troisième question porte sur le passé de Finch et la Machine, les deux n'étant pas clairement distingués en saison 1 : il s'agit ici de comprendre qui est Finch, une question problématisée par le récit, puisque Reese lui-même veut savoir qui est exactement son employeur ; et quelle est exactement cette Machine qu'il décrit dans le pilote comme étant « partout ».

Person of Interest choisit d'employer ses flashbacks de façon organique plutôt que systématique, évitant la non-linéarité hebdomadaire qu'avait tentée *The Event*, pour servir le développement de ses personnages à des moments-clés. Les flashbacks, en majorité médiatisés par la Machine qui consulte ses archives, explorent successivement le passé de Finch, et celui de Reese. L'intelligence de la série se manifeste dans la prudence avec laquelle elle va déployer l'interconnexion de ses épisodes alimentant l'intrigue macroscopique.

Le passé de Reese, d'abord exploré via sa relation avec sa compagne Jessica – dont on devine dès le pilote l'issue, sinon tragique, au moins malheureuse – s'oriente bientôt vers ses activités pour la CIA, au côté de sa partenaire Kara Stanton. Si je relève la question du passé de Reese, c'est parce que, dans le présent de la narration, la CIA le recherche à New York, et mêle la vérité au mensonge en affirmant à l'inspectrice Carter qu'il a tué Stanton. Le passé de

¹ Quand bien même la saison 1 laisse le doute sur la façon dont Reese se débarrasse de quelques rares criminels qui échapperont à la justice, l'épisode *Many Happy Returns* (S01E21) suggère qu'il les envoie croupir dans une prison au Mexique, jetant un regard plus positif sur l'ancien tueur.

Reese motive alors deux questions entremêlées : que s'est-il passé dans sa relation romantique avec Jessica, et que s'est-il passé dans sa relation professionnelle avec Stanton ? Du côté de Finch, les flashbacks le montrent créant la Machine, et exhibant une mentalité autrement plus pragmatique que celle de son ami, collègue et mécène, Nathan Ingram, qui, dès *Ghosts* (S01E02), s'interroge sur la catégorie des « non-pertinents », troublé par ces photos d'identité affichant des personnes d'intérêt destinées à mourir (d'où le double-sens du titre de l'épisode, qui traite aussi d'une personne d'intérêt censée être morte).

Person of Interest joue sur l'interconnexion entre ses personnages à la manière de *Lost*, mais là encore de façon plus furtive. Le premier élément troublant est le personnage d'Alicia Corwin. Vaguement définie comme employée par le gouvernement dans le S01E11, elle apparaît à la fois dans un flashback, étant la liaison entre Ingram et le gouvernement, et dans le présent, cherchant visiblement à échapper à quelqu'un. Si la série l'associe traditionnellement à Finch, via son collègue Ingram, Corwin apparaît bientôt dans un flashback centré sur Reese dans *Matsya Nyaya* (S01E20), enjoignant Reese et Stanton de retrouver un programme volé au gouvernement par la Chine. Le programme est nommé « *the Machine* » par un employé du laboratoire investi par Reese et Stanton : la connexion entre Finch et Reese, avant même leur rencontre dans le pilote, est amorcée. Elle est confirmée dans le flashback de *Many Happy Returns* (S01E21), qui clôt la question portant sur Jessica, puisque Reese y bouscule, sans le voir, Finch dans un fauteuil roulant. L'épisode continue d'attiser la curiosité des interprètes sur l'accident de Finch, lié de façon évidente à la mort de son collègue Ingram (comme *Lost* jouait avec l'accident de Locke). Le moment peut paraître très classique pour qui est habitué aux rebondissements et interconnexions de *Lost*, mais si *Person of Interest* a appris une leçon de son aînée, c'est de donner aux twists scénaristiques une dimension émotionnelle – ici, la tragique conclusion de la romance de Reese.

Dès la saison 1, toujours de façon furtive, *Person of Interest* se lance dans l'anthropomorphisation d'un agent du monde fictionnel qui, au départ, ne se présente pas comme tel : la Machine elle-même. Si les nombreux plans subjectifs employant des images de surveillance visent d'abord à alimenter une ambiance paranoïaque, ils révèlent aussi énormément d'informations via le texte et les curseurs affichés. Par exemple, dans la dernière scène de *Wolf and Cub* (S01E14), la Machine, constatant que Reese continue d'enquêter sur Finch, l'étiquette comme menace potentielle. Si l'on peut rationaliser la Machine comme un algorithme complexe, la vue subjective participe de l'anthropomorphisation en situant la spectatrice à la place de la Machine. Les plans, de plus en plus nombreux, montrant les processus de déduction de la Machine opérant des diagnostics et pronostics, suggèrent quant à eux une vie mentale. Le *cliffhanger* de la saison 1 consiste à la fois en l'enlèvement de Finch par la pirate informatique Root, et en la confirmation que la Machine est capable de réagir à

son environnement et d'improviser, en contactant Reese. Si j'insiste sur ce processus, c'est parce que, soit par intention esthétique avouée, soit par pression du *network* CBS qui souhaitait éviter l'étiquette science-fictionnelle, la Machine n'est pas dès le début explicitée comme un agent du monde fictionnel – d'autant que comparée aux autres projets explorés par le gouvernement dans la série, elle ne porte pas de nom propre, « machine » renvoyant à quelque chose de purement mécanique. La série parvient à détailler la naissance et le fonctionnement d'une superintelligence artificielle de façon réaliste, en procédant étape par étape, anthropomorphisant la Machine durant toute une saison avant même d'explicitier son statut d'entité consciente d'elle-même. C'est la raison pour laquelle, dans [Annexe 2 – PERSON OF INTEREST-S01], je sépare la question du passé de Finch et celle des origines de la Machine.

La Machine, qui est inaccessible pour le gouvernement comme pour Finch, agit de manière autonome. Elle se révèle être une boîte mystère des plus fascinantes, car riche d'un potentiel que la série va peu à peu exploiter ; une boîte mystère qui en engendre d'autres, chaque personne d'intérêt désignée par son numéro de sécurité sociale étant une énigme – humaine – qu'il s'agit de déchiffrer autant que de protéger – ou d'arrêter, s'il s'agit d'un.e criminel.le. La Machine laisse Finch et Reese seuls juges des personnes d'intérêts, et très souvent, la frontière est trouble entre « *victim* » et « *perpetrator* », une dialectique rappelée par le monologue de Finch dans le générique. La raison en est simple : si le concept d'une équipe de vigilantes, et le comportement trouble de Reese, peut initialement suggérer que la série adhère à une justice expéditive, elle articule bientôt le message opposé. Les flashbacks montrent comment Finch a cherché à inculquer des valeurs morales à la Machine, et notamment à lui apprendre combien une vie humaine est précieuse. Progressivement, la série tacle le gouvernement américain sur ses pratiques d'écoutes illégales, et, prophétique, elle se gausse du scandale de PRISM et Fairview (été 2013) en cataloguant les programmes (réels) de la NSA comme une simple opération de diversion au sein du monde fictionnel, destinée à cacher l'existence de programmes encore plus invasifs tels que la Machine.

La première saison de la série s'appuie peu sur son intrigue macroscopique, mais elle la déploie de façon organique, et y apporte un soin qui – je suis VanDerWerff sur ce point – révèle à quel point même les séries « semi-feuilletonnantes formulaires » peuvent aujourd'hui manier des intrigues macroscopiques, avec une richesse et une complexité latente qui ne demande qu'à être exploitée si le besoin s'en fait sentir. Des antagonistes apparaissent : d'abord Elias, nouveau venu sur la scène criminelle new-yorkaise, puis la CIA qui joue double-jeu, enfin le FBI à la poursuite de Reese. La série dévoile ici un monde fictionnel à deux niveaux qu'elle conserve (au moins) jusqu'en saison 4 : New York et sa criminalité (gangs, flics ripoux, ...) ; le territoire plus large des États-Unis – voire la planète – lorsqu'il

s'agit de jouer sur la conspiration autour de la Machine. Le mystère qui entoure Finch et sa création n'est pas seulement utilisé de manière mécanique au moment des mesures d'audiences, mais structure la saison : alors même que Reese et Finch espionnent les personnes désignées par la Machine omnisciente, Reese ne sait rien de son employeur. Dès la première saison, la complexité de l'intimité et de la biographie humaine est mise en regard des reflets trompeurs que la mythologie de la série jette sur la Machine. C'est la pirate informatique Root qui, la première, entrevoit la Machine comme une entité supérieure, consciente, qu'elle se met en tête de libérer des griffes du gouvernement.

Saison 2 : densification du monde fictionnel, second degré

Au fil de sa saison 2, la série poursuit l'exploration du passé de Finch, qu'elle distingue cette fois-ci plus nettement des portions dédiées à l'exploration de la nature de la Machine. Petit à petit, la série fait entrer en résonance les deux niveaux de son monde fictionnel : une administration new-yorkaise corrompue à la tête d'un réseau de flics ripoux, couplée à une guerre entre les différentes mafias ; un gouvernement américain plongé dans la paranoïa qui craint de perdre le contrôle de la Machine, et ne voit pas les manigances menées par la société Decima pour s'approprier le marché de la surveillance de masse.

La saison 2 de la série procède aussi à une amélioration qui n'a pas directement à voir avec l'intrigue macroscopique, mais encourage certainement le public à répondre présent semaine après semaine : elle exploite sa fibre humoristique en ne se prenant pas systématiquement au sérieux, un potentiel palpable dans la saison 1, mais pas encore prégnant. La saison 2 introduit une mascotte sous la forme de Bear, un malinois que Reese sauve des griffes de néonazis et qui devient le compagnon canin de l'équipe. Bear est utilisé pour motiver des scènes comiques, notamment parce que Finch n'est pas à l'aise avec l'animal qui dévore les livres de la bibliothèque désaffectée dans laquelle il se terre. Plus largement, *Person of Interest* prend son duo au second degré, accentuant le contraste entre le flegme de Finch et les méthodes expéditives de Reese : la série se moque de la verbalisation systématique des actions propre à une série procédurale de *network* en jouant sur la différence entre ce qui est vu (par Reese et les spectateur.ice.s) et entendu (par Finch) ; l'image glacée de Reese est écornée lorsqu'il se révèle moins à son aise que d'ordinaire lors de certaines missions d'infiltration¹ ; enfin, Fusco, policier corrompu qui se rachète une conscience en

¹ Par exemple, *Bury the Lede* (S02E05) prend des accents de vaudeville, lorsque Finch permet à Reese d'approcher une journaliste en l'inscrivant sur un site de rencontre ; alors même que l'épisode relance l'arc narratif de HR, l'organisation de flics ripoux, l'intrigue microscopique allège le ton de l'épisode en montrant par exemple Reese hors de son élément, et Finch se cachant dans son placard rempli d'armes à feu pour ensuite lui faire une remarque caustique, la seconde de l'épisode. Quelques scènes plus tôt, voyant Reese nettoyer un fusil

aidant l'équipe, voit son comportement bonhomme appuyé, et ses remarques sarcastiques multipliées – il est notamment celui qui attribue divers surnoms à Reese et Finch, de même que Sawyer dans *Lost*.

La série accumule ainsi un capital sympathie auprès des fans : en ne se prenant pas (trop) au sérieux, elle évite de parasiter sa mise en scène réaliste avec ses intrigues microscopiques parfois grandiloquentes, évoquant la démarche d'*Alias*, que Mittell compare à *24* : si les deux séries mettaient en scène des histoires d'espionnage parfois tirées par les cheveux, des agent.e.s doubles voire triples, *Alias* possédait une fibre humoristique que n'avait pas *24*. Comme l'explique Mittell, « cela ne signifie pas qu'un programme doit forcément se moquer de lui-même et ne pas se prendre trop au sérieux pour avoir du succès¹ » : Mittell, qui procède à une évaluation ouverte au débat, considère en revanche que les critiques négatives adressées à *24* étaient liées à ce réalisme cru qui entraînait en contradiction avec son côté « mélodramatique, hypermasculin et *camp* à la fois² », sans que la série n'exprime clairement « le langage avec lequel elle doit être lue³ ».

Il faut enfin noter que les deux premières saisons forment en quelque sorte le prologue de l'intrigue macroscopique, ou plutôt son premier *mouvement*, à la manière d'un cycle littéraire concluant son premier tome : elle boucle la boucle en exposant et la création de la Machine, et la trahison du gouvernement qui a amené Finch à devenir un vigile ; elle assume enfin sa fibre science-fictionnelle en mettant en scène la disparition de la Machine, devenue complètement autonome (je le disais en introduction) et libre de décider si elle continuera d'assister le gouvernement, et son créateur. Au-delà d'un statut enfin reconnu d'agent du monde fictionnel, la Machine se révèle être un formidable atout pour supporter la structure narrative de la série et son évolution vers le feuilletonnant.

La Machine comme support (para)textuel

Si *Person of Interest* a maintenu une audience satisfaisante si longtemps malgré son intrigue macroscopique de plus en plus feuilletonnante et complexe, il est en effet possible que la Machine elle-même soit un facteur déterminant, un outil propre à cette œuvre, aux caractéristiques difficilement exportables.

Si chaque épisode contient, au minimum, des plans d'ensemble médiatisés par la Machine, visant à situer l'action dans New York, ou ailleurs dans le monde via l'utilisation de

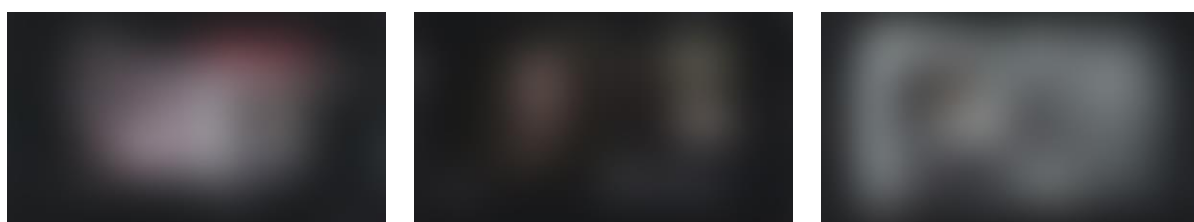
de sniper dans leur QG, Finch lui communique son malaise, et Reese répond : « *When I do it in the park, people look at me funny.* »

¹ MITTELL, Jason, *Complex TV*, 2015, p. 208.

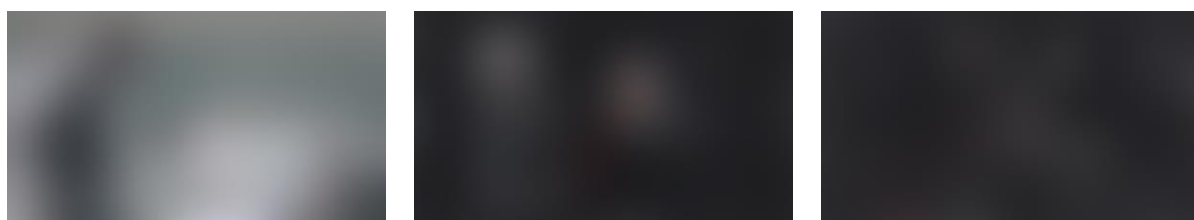
² Je paraphrase, *ibid.*, p. 209.

³ Je paraphrase, *ibid.*, p. 209.

cartes géographiques, la série exploite très régulièrement le procédé pour lui assigner deux fonctions. La première permet de récapituler l'intrigue macroscopique pour la rendre accessible aux fans assidu.e.s comme aux spectateur.ice.s profanes. La série ne possède pas de résumé des épisodes précédents qui soit explicitement paratextuel, c'est-à-dire visiblement déconnecté de l'épisode, « en périphérie du texte ». Tous les résumés d'épisodes précédents, s'ils emploient des images des épisodes passés, les font passer pour des vidéos de surveillance : ces résumés intradiégétiques peuvent intervenir au tout début de l'épisode, au début d'un acte de l'épisode, voire à la fin d'une scène. Par exemple, c'est la Machine qui, au début de l'acte 2 de *Liberty* (S03E01), résume la situation de Root, en consultant ses archives, avant que l'épisode ne se concentre sur la suite des aventures de la pirate informatique.



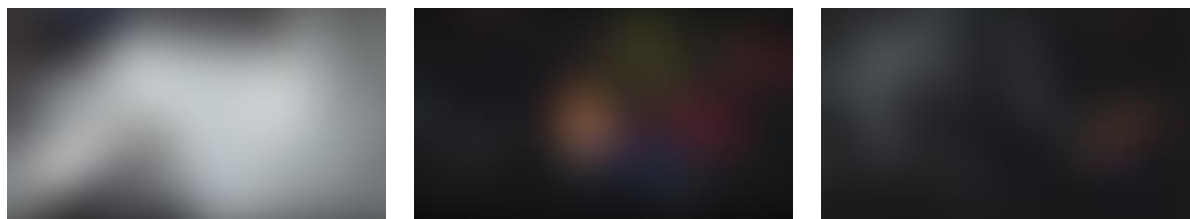
Ces résumés ne prennent pas toujours la forme d'extraits vidéo, et manient aussi l'audio en combinaison avec des *tableaux récapitulatifs analeptiques*. Ainsi, dans *Shadow Box* (S02E10), la Machine replace le personnage de Cal Beecher au sein de la hiérarchie de HR, l'organisation de flics ripoux dont l'arc narratif complexe couvre trois des saisons de la série.



La Machine joue ainsi le rôle que tenaient les épisodes « augmentés » de *Lost* proposés par ABC Enhanced TV ; la série se passe d'*épisodes récapitulatifs intradiégétiques*, puisqu'elle possède un *mécanisme récapitulatif intradiégétique* qui peut intervenir à n'importe quel moment d'un épisode pour réitérer les informations les plus importantes de l'intrigue macroscopique.

Une autre fonction tout aussi fascinante est prospective, et rejoint la verbalisation systématique – voire agressive – des actions des personnages, qui formulent tout haut la moindre question que pourraient se poser les spectateur.ice.s. La Machine se pose aussi, à sa façon, des questions sur les possibles narratifs du récit, et dès la saison 3, ayant pris son

autonomie et gérant ses propres opérations, elle dévoile des arbres des possibles. Lorsque la Machine, à la fin du S03E01, se demande comment gérer Root, et quelles sont les issues possibles à sa situation (elle est enfermée dans un hôpital psychiatrique), le *cliffhanger* de l'épisode repose sur l'incertitude de la Machine quant aux actions futures de Root.



La série met ainsi en abyme la poétique des possibles infinis, « l'économie prospective du récit » au sens d'Escola, en guidant – et parfois, en manipulant – les inférences des spectateur.ice.s. Les schémas exposés évoquent de façon troublante ceux dressés par exemple par Claude Bremond, cherchant à manifester la « logique du récit¹ ».

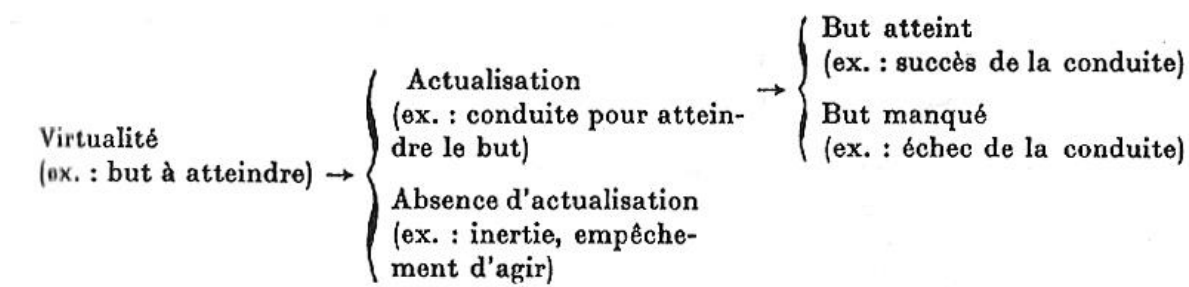


Figure 5

Tout narratologue contemporain ne manquera pas non plus la troublante analogie avec la narratologie cognitive, qui exploite aussi cette logique de la virtualité des actions en s'inspirant notamment de... l'intelligence artificielle².

Le procédé, il faut enfin le souligner, est loin d'être un pur effet de style : non seulement la série met en abyme les inférences des interprètes et la logique prospective du récit télévisuel, mais elle pousse le procédé un cran plus loin lorsque la Machine doit affronter une autre intelligence artificielle, Samaritain.

¹ Je cite ici BREMOND, Claude, « La Logique des possibles narratifs », 1966 (1981), p 67.

² On pensera par exemple à tout le travail mené sur la – ou plutôt les – virtualité(s) par Marie-Laure Ryan. À ce propos, on consultera RYAN, Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality*, 2001.

**Saisons 3 et 4 : l'harmonie épisodique/feuilletonnant,
la montée des enjeux, le monde déséquilibré**

Les saisons 3 et 4 voient augmenter le degré d'interconnexion de leurs épisodes : les *cliffhangers* sont utilisés de plus en plus souvent par la série au fil des saisons, et l'intrigue macroscopique est de moins en moins clairsemée. La première partie de saison 3 est par exemple occupée par la résolution de l'arc narratif de H.R., l'organisation criminelle infiltrée au sein de la police. La saison 4 est de loin la plus feuilletonnante : elle fait suite à l'activation de Samaritain, une superintelligence artificielle « amoralisée », et figure la lente défaite de la Machine. La particularité des saisons 3 et 4 est d'accentuer la connexion d'éléments auparavant disparates du monde fictionnel (personnages, organisations, ...) pour en faire un système destiné à s'effondrer sur lui-même, motivant ainsi le passage de l'épisodique au feuilletonnant. La série formule alors une promesse de dénouement : Samaritain, le concurrent de la Machine, doit être arrêté avant de devenir incontrôlable. Cette promesse est structurée par une *montée des enjeux*, ici tellement dramatique qu'elle ne laisse plus guère de marge de manœuvre aux scénaristes.

La particularité de *Person of Interest* est de manifester cette montée des enjeux comme rarement une série ne l'a fait. Une fois l'organisation HR démantelée, l'intrigue macroscopique s'étend au-delà de New York en saison 3 pour s'intéresser à la société Decima, qui exploite et tente de rendre Samaritain opérationnel. Contrairement à Finch et sa Machine, Decima compte rendre le système à la fois « ouvert » au gouvernement tout en en restant l'entière propriétaire pour l'employer à ses fins. Là où Finch avait tenté de mutiler la Machine, craignant qu'elle ne devienne pleinement autonome, Greer, le président de Decima, ne cache pas ses intentions : il compte faire de Samaritain un dieu et soumettre le monde à sa volonté. Il ne s'agit pas simplement là d'une ambition grandiloquente, et le discours de Greer, dans le bien-nommé *Deux Ex Machina* (S03E23) éclaire une logique qui structure le monde fictionnel dans son ensemble :

GREER – What a piece of work is your machine, Harold [Finch]. In action, how like an angel. In apprehension, how like a god. In twenty years time, life on Earth will come to resemble the myths of the Ancient Greeks. A pantheon of super intelligent beings will watch over us, using human agents to meddle in our affairs. Or they may simply destroy us all. One could argue we've done a fair job of that ourselves^{xcviii}.

Pessimiste quant à la nature humaine, Greer choisit le retour à l'Âge d'or, préfère voir l'humanité dirigée par une superintelligence artificielle plutôt que conservant son libre-arbitre. Ce monologue, à lui seul, incarne l'évolution de *Person of Interest*.

Le discours de la série reste centré sur des problématiques contemporaines. Toute la saison 3 tourne d'ailleurs en orbite autour des actions du groupe Vigilance, qui lutte contre l'espionnage des citoyen.ne.s américain.e.s, et dont le leader a vu la vie de son frère ruinée parce qu'un algorithme a décrété (à tort) que ce dernier avait des liens avec une cellule terroriste. Ce que la série cherche à dire, c'est que jamais un programme ne devrait avoir droit de vie ou de mort sur un être humain – ce que fait précisément la Machine en laissant Finch et Reese jauger la situation et sauver les victimes potentielles.

Mais en explorant ses possibles narratifs et en assumant progressivement un glissement générique du *techno-thriller* à la dystopie, *Person of Interest* exploite aussi pleinement un monde fictionnel dynamique qui, dans un mouvement inverse à *Babylon 5* par exemple, part d'un monde moderne, orwellien, pour régresser peu à peu vers un monde mythique dyadique où l'espace (virtuel) des « dieux » devient inaccessible et hors de contrôle des humains. C'est ainsi qu'elle pousse très loin l'anthropomorphisation de la machine et de Samaritain, tout en conservant leur dimension défamiliarisante, la série ne cessant de rappeler en saison 4, via le personnage de Finch, qu'une superintelligence artificielle ne peut être comprise par les humains.

L'autre aspect de cette montée des enjeux est caractérisé par la perte de contrôle, et de terrain, des protagonistes. *Person of Interest* met plutôt en scène un *monde fictionnel déséquilibré*, qui devient de plus en plus sombre au fil des saisons, à la manière de *Breaking Bad*. La saison 3 voit les protagonistes incapables de stopper l'activation de Samaritain, forcé.e.s de se cacher. Durant le final de la saison 3, tout le plan de la Machine semble tourné vers la destruction des serveurs de Samaritain, alors qu'elle cherche en réalité à l'empêcher d'identifier ses « agents humains » : la Machine est incapable de lutter. La saison 4 accentue ce déséquilibre des forces en présence, notamment en insistant sur le point de vue de Samaritain dont l'interface remplace celle de la Machine dans les plans d'exposition (voir [Annexe 2 – PERSON OF INTEREST-S03 ; -S04]). Plusieurs épisodes voient la Machine forcée de prendre des décisions de plus en plus drastiques. *If-Then-Else* (S04E11) est en cela l'un des épisodes de série de science-fiction les plus fascinants de ces dernières années : alors que l'équipe doit empêcher Samaritain de paralyser l'économie mondiale, elle est prise en embuscade. La Machine a alors 13 secondes pour envisager toutes les situations possibles et choisir la meilleure option parmi plus de 800.000 possibilités. Avec ses scènes au ralenti signifiant la vitesse de réflexion de la Machine, et son exploitation inédite de la modélisation des possibles narratifs, *If-Then-Else* articule le dilemme moral du système, programmé pour sauver le plus grand nombre, mais tenant à protéger ses agents humains. Une grande partie de l'épisode est consacrée à l'exploration de diverses simulations dont l'issue est toujours fatale, poussant la Machine à choisir la « moins pire », et à sacrifier l'une des membres de l'équipe.

Là où la saison 3 se terminait sur la fuite des membres de l'équipe sous de nouvelles identités, la saison 4 se termine par l'éradication de la Machine par Samaritain ; c'est à peine si les protagonistes parviennent à sauver le code-source de la superintelligence pour espérer la reconstruire un jour. À l'échelle macroscopique, la série semble attendre son « *all is lost moment* », le moment où tout semble perdu, qui caractérise souvent la fin du second acte dans les fictions closes (notamment les films) à structure ternaire. John Truby, parmi d'autres spécialistes du scénario, en dit ceci :

Vers les deux-tiers ou les trois-quarts de l'histoire, le héros vit une apparente défaite. [...] Il a atteint son point le plus bas.

L'apparente défaite est un souffle important de la structure narrative car elle correspond au moment où le héros touche le fond. Elle accroît l'aspect dramatique de l'histoire en forçant le héros à se relever pour pouvoir finalement gagner¹.

Ma lecture peut paraître biaisée en ce que je néglige la dimension systématique d'un procédé sériel (le *cliffhanger* de fin de saison) pour lui appliquer une lecture macroscopique et le lire comme la fin du second acte, du second *mouvement* de la série ; il me semble pourtant que c'est précisément ce que cherchent à faire les *showrunners* Greg Plageman et Jonathan Nolan, qui mentionnaient, je les citais plus haut, une structure « comparable à un roman ». L'intrigue macroscopique, jusque-là dévoilée, frappe par sa structure bipartite : un premier mouvement introductif composé des deux premières saisons, employant une mythologie furtive et opérant un lent glissement générique conclu par un *basculement* majeur ; un second mouvement science-fictionnel, feuilletonnant, de plus en plus sombre, s'orientant de façon explicite vers la mise en scène d'une dystopie totalitaire. Les saisons 3 et 4 opèrent une reconfiguration cosmographique qui menace l'existence même du récit en détruisant son principal agent. Reste encore à savoir si la saison 5, dont les scénaristes promettent qu'elle offrira une clôture tout en se permettant une marge de manœuvre pour un éventuel renouvellement², constituera le dernier *mouvement* de la série, ou un énième *basculement*.

Reste à savoir aussi si elle sera, comme *Fringe*, l'une des dernières « grandes séries de science-fiction de *network* », face à la concurrence de « l'ère *post-network*³ » contemporaine, sur laquelle je vais enfin me pencher.

¹ Je cite la définition de l'étape « apparente défaite ». Voir TRUBY, John, *L'Anatomie du scénario*, 2010, p. 323.

² GAJEWSKI, Ryan, « 'Person of Interest' Finale Postmortem: "Heartbreaking" Deaths Set Up "Harrowing" Season 5 », *The Hollywood Reporter*, 05 mai 2015.

³ LOTZ, Amanda, *The Television Will Be Revolutionized*, 2007 (2014), par exemple p. 8 et suivantes.

Ayant commencé l'analyse du corpus principal de ce travail avec *Babylon 5*, il semble logique de terminer avec *Sense8*, le dernier projet en date de Joseph Michael Straczynski, assisté cette fois-ci des Wachowski, à l'origine de la trilogie cinématographique *Matrix*. De même que pour *Babylon 5*, avant la diffusion initiale et le début de toute campagne promotionnelle officielle, Straczynski s'est d'abord adressé à ses fans, cette fois-ci via sa page Facebook¹. Dans un message daté du 13 octobre 2014, il prend un ton solennel, rappelant d'abord sa présence en ligne « professionnelle » depuis 1991, au contact des fans, à qui il dit n'avoir jamais rien caché de ses espoirs comme de ses échecs. Il énumère ensuite les révolutions économique, technique et narrative, incarnées par *Babylon 5*, citant *Battlestar Galactica* et *Lost* parmi ses héritières. Le but de ce message est pour lui de rappeler qu'il tient ses promesses. Il en vient enfin au cœur du sujet :

Sense8 va débiter sur Netflix en 2015. Et elle va changer la façon dont vous voyez la télévision, en termes de production, de narration, de profondeur, d'échelle, d'action. Tout cela.

Nous allons raconter une histoire à une échelle planétaire. Sans tricher. D'une façon jamais tentée auparavant.

Nous allons aborder des sujets que la plupart des séries télévisées, et que la majorité des séries de science-fiction, ont évité.

Nous allons présenter des images, des actions comme vous ne l'avez jamais vu auparavant. Nulle part ailleurs.

En 2015 nous allons faire sauter les portes de l'industrie de la télévision.

Comptez là-dessus².

Il s'agit bien sûr d'un discours dans la droite ligne de la *persona* bâtie par Straczynski, celle du révolutionnaire déterminé à aller là où les autres ne vont pas. *Sense8* ayant été diffusée sur Netflix en juin 2015, il est encore trop tôt pour rendre un avis définitif. Il reste pourtant certain que Straczynski a tenu ses promesses.

Sense8 est quelque chose de nouveau, parce qu'il s'agit d'une œuvre de science-fiction qui incarne plus que toute autre la promesse contemporaine, celle d'une immersion dans un monde fictionnel vaste et complexe, aux côtés de personnages fascinants. *Sense8* est à la fois

¹ Modestement intitulée « Fans of J. Michael Straczynski ». Le scénariste y annonce les publications et diffusions des œuvres sur lesquelles il travaille, relaie les critiques (souvent celles qui sont positives) et propose des photos inédites des coulisses de tournage et d'autres réflexions biographiques, voire politiques. Voir à l'adresse <https://www.facebook.com/pages/Fans-of-J-Michael-Straczynski> [accédée le 30 août 2015].

² https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=848964678471730&id=139652459402959 [accédée le 30 août 2015].

une série de personnages (un « *character drama* ») et une *série-monde* d'un genre nouveau. *Sense8* est aussi « nouvelle » parce qu'il s'agit d'une œuvre née dans un système de production qui annonce « l'ère *post-network* » : cette ère, dans laquelle nous venons à peine d'entrer, pourrait être caractérisée par l'émancipation des studios et des plateformes de VOD. Ces structures sont toutefois encore dépendantes du rôle de « gardien du temple » occupé par les *networks*, qui décident quels programmes conviendront à telle ou telle audience¹. Pour le moment, du moins...

Vers un futur possible de la télévision

Abordant le *drama* en tant que format (de 42-44 minutes), soit le format le plus représentatif des séries étudiées au fil de cette thèse², Christopher Anderson dresse un constat plus juste et moins alarmiste que celui d'une possible « mort de la télévision » : l'idée que le format n'est peut-être plus adapté à son contexte, car né à l'ère des *networks*, entre les années 1950 et 1980.

Le *drama* d'une heure [en comptant la publicité] est devenu un standard de la programmation télévisuelle durant l'époque confortable du visionnage « inertiel », lorsque l'audience était concentrée sur les trois *networks*.

Le *drama* a évolué dans des conditions qui n'existent plus. Plusieurs vagues technologiques successives ont offert au public un plus large choix et le contrôle de l'expérience de visionnage. Une génération a grandi avec le câble, la VHS, les jeux vidéo. Une nouvelle génération a ajouté internet à la liste³.

Évoquant ce qui est désormais un « lieu commun » des études sur la télévision, Anderson n'en relève pas moins la chute inexorable des audiences des *networks* années après années, et ce malgré des efforts pour présenter, par exemple, certains *season premieres* et *season finales* sans publicité⁴. L'audience perdue se situe notamment dans l'une des tranches les plus recherchée par les publicitaires, les jeunes adultes ; les audiences restent toutefois suffisantes pour ne pas (trop) inquiéter les décideur.se.s, qui choisissent de segmenter la production en visant divers marchés de niche. La télévision américaine voit ainsi naître de nombreux pilotes chaque année ; tout aussi nombreuses sont les séries annulées au bout d'une saison ou moins. Anderson explique que le poids de la tradition des *networks* se ressent au

¹ LOTZ, Amanda, *The Television Will Be Revolutionized*, 2007 (2014), par exemple p. 270.

² Mais pas de la complexité narrative dans son ensemble, qui se manifeste aussi, nous l'avons vu, dans les formats 22 minutes que sont les *sitcoms* et les séries animées, et au sein des formats moins normés du câble.

³ ANDERSON, Christopher, « Television networks and the uses of drama », 2005, p. 66.

⁴ *Ibid.*, p. 73, 76.

travers de trois caractéristiques encore fondamentales : le calendrier des *networks*, la saison, et la résistance à la clôture¹. Ces caractéristiques, déjà remises en question sur le câble, sont peu à peu en train d'être refondues par de nouveaux diffuseurs comme Netflix.

Netflix est un service de SVoD, c'est-à-dire une plate-forme proposant de la vidéo à la demande via une souscription mensuelle, qui offre l'accès à un vaste catalogue². Amanda Lotz souligne la grande dépendance de ce type de service aux contenus produits par les *networks*. Toutefois, Netflix, Amazon, et d'autres services similaires comme Hulu et Playstation Network, produisent depuis quelques années leur propre contenu, et notamment des séries qui n'ont de « télévisé » que la persistance de l'adjectif, face à des contenus délocalisés de la logique linéaire de l'ère « multi-chaînes » (l'ère que, peu à peu, nous quittons si l'on suit le raisonnement de Lotz). Ces services cherchent à produire du « *prized content* », du « contenu privilégié », que Lotz distingue des retransmissions sportives et concours, et du « contenu linéaire » ; elle définit le *prized content* comme « un programme que les gens recherchent et désirent spécifiquement. Il ne s'agit pas de regarder "ce qui passe à la télévision" [c'est-à-dire le contenu linéaire]. Le contenu privilégié pousse aussi *une partie* du public à suivre l'actualité de son développement, à suivre les échanges sur les blogs ou sites d'actualité, à rechercher les épisodes manqués, à contrôler le visionnage, et même à payer pour accéder à ce contenu.³ » Si aujourd'hui, le *prized content* audiovisuel disponible sur Netflix reste dominé par la production cinématographique et les séries américaines diffusées en prime-time sur les *networks*, la plateforme propose depuis 2013 des séries dont elle assure elle-même la distribution, et compte bien concurrencer, sinon les grands *networks*, au moins le câble (premium et basique) :

À peine trois ans après qu'il a commencé à produire ses propres programmes, Netflix a déjà plus de séries à divers stades de production que HBO, longtemps resté le leader du contenu sur le câble premium, en place depuis 40 ans. De plus [...], Netflix, l'année prochaine, va étendre son panel à plus de deux douzaines de séries, dépassant à la fois HBO et FX/FXX, la plus prolifique des chaînes du câble basique⁴.

¹ *Ibid.*, pp. 78 et suivantes.

² Lotz distingue deux types de VoD, en s'intéressant à ce qu'elles offrent : d'un côté la VoD « promotionnelle », souvent restreinte aux sites des chaînes ou à quelques services comme Hulu aux États-Unis, qui permettent de rattraper les cinq derniers épisodes, voire la précédente saison, toujours dans le but de canaliser l'audience vers la diffusion « *live* », initiale (en France, un service comme Pluzz, de France Télévisions, remplit aussi cette office). De l'autre, la VoD « librairie » incarnée par des services comme Netflix (et Hulu dans une certaine mesure), qui proposent un grand catalogue dans lequel le contenu s'accumule. Voir LOTZ, *op. cit.*, pp. 146-147.

³ *Ibid.*, p. 12.

⁴ ADALIAN, Josef, « How Netflix's Original Programming Is Poised to Outpace the Top Cable Networks, in One Chart », *Vulture*, 28 juillet 2015.

Le critique Josef Adalian tempère ses propos, notant bien que la quantité ne fait pas la qualité, mais souligne que les temps ont changé, et que Netflix saute le pas des créations originales plus vite que ne l'ont fait, proportionnellement, HBO (câble premium) ou FX (câble basique). Todd Spangler, écrivant pour *Variety*, va jusqu'à prophétiser que l'année 2015 sera celle où Netflix dépassera, en « audience », les quatre *networks* que sont ABC, NBC, Fox et CBS, tout en soulignant qu'il est difficile de comparer les chiffres tant les mesures, et les services visés, sont différents¹. Un constat qui rejoint l'anticipation teintée de prudence qui caractérise la démarche d'Amanda Lotz, qui précise que « l'ère post-*network* » ne dessine pas tant la chute des *networks* que la diminution de leur monopole, et la remise en cause de leur position centrale, déjà amorcée par « l'ère multi-chaînes » que nous quittons, et son offre de plus en plus vaste et ciblée à mesure que le marché se fragmente².

Les succès critiques de *House of Cards* (2013-présent) et *Orange is the New Black* (2013-présent), découlent en partie du fait que le service possède des statistiques de visionnage de ses contenus beaucoup plus fiables que ne le seront jamais les mesures Nielsen (qui se basent sur des échantillons de spectateur.ice.s) ; ces statistiques, Netflix les conserve d'ailleurs jalousement, et le mot d'ordre de la plate-forme est de ne pas s'inquiéter des « audiences » d'une série en particulier. Ainsi, Netflix annonce peut-être déjà une ère post-*network* dans laquelle on assisterait à « la création de programmes qui, plus régulièrement, nous émeuvent, nous touchent, nous provoquent plus que durant l'ère [multi-chaînes], qui ne voulait froisser personne³. » La différence ne tient pas seulement à la fragmentation du marché, mais à la remise en question du système de production et de distribution dans son ensemble. Une remise en question qui évoque une réplique du séisme qu'avaient provoqué, dans les années 1990, les chaînes du câble en attaquant les *networks* sur le terrain de la fiction sérielle.

Mais surtout, ces nouveaux modes de distribution impliquent une nouvelle façon de raconter. Beaucoup d'encre a déjà coulé au sein de la critique sur le *binge-watching*, le visionnage en marathon, vers lequel Netflix pousse ses utilisateur.ice.s en proposant ses séries originales saison par saison, plutôt qu'épisode par épisode. Le service supprime ainsi les multiples intervalles propices à la conversation et au maintien d'un bruit de fond sur les réseaux sociaux, pour le troquer contre un accès à la fois imposé (il faut attendre un an avant la prochaine saison) et modulable (les spectateur.ice.s peuvent choisir le rythme auquel l'unité

¹ Spangler se base sur une analyse de la firme FBR Capital Markets, qui cherche à mesurer le « nombre d'heures de programmes visionnées » sur le seul territoire des États-Unis. Voir SPANGLER, Todd, « Netflix U.S. Viewing to Surpass ABC, CBS, Fox and NBC by 2016: Analysts », *Variety*, 24 juillet 2015. On peut mesurer, au vu des dates des articles non-académiques cités ici, l'impact de cette nouvelle, poussant par exemple Adalian à mesurer la quantité de programmes originaux distribués par Netflix pour *Vulture*.

² LOTZ, *op. cit.*, p. 275.

³ *Ibid.*, pp. 272-273.

qu'est la saison sera visionnée). La recherche universitaire, notamment les études narratives au sens large, tâtonne encore quant à ce que cela peut signifier. La critique, qui se doit de réagir à chaud, est directement confrontée au problème.

Le critique Todd VanDerWerff, exprimant une certaine méfiance face à la tendance de Netflix à penser en termes de saison plutôt que d'épisode, suppose toutefois que la plateforme de SVoD « est en train de créer une nouvelle forme d'art, à la frontière entre série et film » :

Raconter une histoire de 10 à 12 heures qui mènera peut-être à une suite de 10 ou 12 heures n'est pas un format naturel pour les scénaristes, et comme toutes les évolutions du récit, elle nécessitera beaucoup de tâtonnement. Mais il est temps, pour les gens comme moi qui écrivent sur la télévision, de suivre le mouvement du public et de commencer à traiter ces séries comme elles sont censées être vues : comme des saisons complètes, et non par pièces individuelles¹.

De toutes les séries originales distribuées par Netflix, *Sense8* est sans doute celle qui s'aligne le mieux avec cette définition. La série est audacieuse et atypique. Là où *Babylon 5* poussait l'unité narrative des séries télévisées dans ses retranchements, articulait un monde fictionnel dense et complexe dix ans avant *Lost*, et annonçait la tendance de la promesse de dénouement, *Sense8* est à la fois l'épitaphe de l'ère *Lost* et le possible héraut d'une ère nouvelle de la science-fiction télévisée. Son rapport au suspense, à l'intrigue, est affichée dès le premier épisode, dans lequel Wolfgang, le cambrioleur allemand, doit ouvrir un coffre à l'oreille, et décide, au grand désarroi de son complice, de faire une pause pour regarder un télé-crochet, admirant le talent d'une candidate. Alors que la mise en scène, de la sueur perlant sur son front, jusqu'à la musique oppressante, nous laissait entrevoir un moment de tension narrative, le personnage parasite le climax pour se lancer dans le commentaire de la technique vocale de sa favorite. Un commentaire qui résonne avec le flashback sur son enfance, durant lequel il se retrouve sans voix à la chorale de son école, hanté par l'image du père qui moquait ses ambitions artistiques. *Sense8* assume ce que *Lost*, malgré les déclarations des scénaristes, n'a jamais su tout à fait calibrer au regard de sa réception polarisée, et que *Fringe* a (re)mis en place : une science-fiction centrée sur ses personnages.

¹ Une position qui résonne d'autant plus qu'aujourd'hui encore, les critiques ont tendance à découper épisode par épisode les articles portant sur les séries Netflix (pour augmenter le nombre de pages vues du site, qui a besoin de revenus publicitaires pour fonctionner). Il y a là un changement qui n'est pas seulement d'ordre esthétique mais a aussi un impact économique. VANDERWERFF, Todd, « Netflix is accidentally inventing a new art form — not quite TV and not quite film », *Vox*, 30 juillet 2015.

Le *novum* de *Sense8* consiste en l'existence d'humains dotés de capacités télépathiques, les *sensates*, qui peuvent ressentir les émotions, les sensations éprouvées par d'autres *sensates*, voire communiquer, échanger leurs connaissances et souvenirs, et contrôler leur corps. Lorsque la série débute, Angelica, réfugiée dans une église désaffectée de Chicago, « donne naissance » à un nouveau groupe, réveille leurs capacités télépathiques, avant d'être rattrapée (télépathiquement, puis physiquement) par le mystérieux Whispers, auquel elle préfère échapper en se suicidant. Le groupe nouvellement né se compose de Will, un policier de Chicago hanté par une affaire sordide qui remonte à son enfance ; de Riley, DJ islandaise exilée à Londres après un événement dramatique ; de Capheus, chauffeur de bus kenyan cherchant à soigner sa mère séropositive ; de Sun, femme d'affaire coréenne qui confesse des détournements de fonds pour protéger son frère, le véritable coupable ; de Wolfgang, le cambrioleur allemand ; de Kala, jeune pharmacienne indienne promise à un homme qu'elle n'aime pas ; de Lito, acteur mexicain cherchant à cacher son homosexualité ; de Nomi, hacktiviste¹ transgenre de San Francisco, la première à subir les retombées de la « naissance » du groupe. À la suite d'un accident qui l'amène à l'hôpital, elle se retrouve aux mains du docteur Metzger, qui prétend la soigner pour un trouble neurologique repéré lors de ses examens, et qui se révèle vite être à la solde du mystérieux Whispers et de toute une organisation vouée à pourchasser et lobotomiser les *sensates*.

Sense8 ne fait pas la promesse d'un dénouement, qui comme nous l'avons vu, est quelque peu passée de mode ; mais elle ne propose pas même une intrigue macroscopique *téléologique* au sens le plus large du terme. Bien sûr, la conspiration qui entoure les *sensates*, et la menace permanente d'être capturé par Whispers, fournit un moteur à l'intrigue sur le long terme – mais en fait de moteur, il est distant. Ce que la série propose est avant tout un *cadre narratif* propice, non pas à la répétition d'une formule, mais à l'exploration de leurs pouvoirs – et de leur humanité, leur identité – par les personnages. Les « épisodes », ou plutôt ici les occurrences², ont des longueurs variables (entre le classique 44 minutes et les 67 minutes de la première occurrence) ; ils ne sont pas entrecoupés de publicités, et ne suivent donc pas la division en actes, de laquelle se sont émancipées, depuis longtemps déjà, les chaînes du câble ; mais surtout – et c'est là la particularité de la distribution par saison – ils

¹ C'est-à-dire, combinant la compréhension du fonctionnement des réseaux et systèmes, et l'engagement politique. Ce type de personnage n'est pas innocent pour les Wachowski, qui déjà présentaient dans *Matrix* des personnages similaires cherchant à renverser l'ordre établi, inhumain, de la Matrice.

² Dans le cas de *Sense8*, je propose de coder S00o00 plutôt que S00E00, pour parler d'occurrence plutôt que d'épisode, le terme *épisode* ne me paraissant pas approprié à l'unité microscopique facultative représentée par les occurrences qui divisent la saison. Le o est en minuscule pour faciliter sa lecture.

sont conçus comme les chapitres d'une œuvre de 12 heures, pas comme des épisodes qui, même sur le câble, visent souvent une seconde vie en syndication.

C'est cette unité de 12 heures qui est le véritable « pilote », éventuellement renouvelée pour un autre bloc de 12 heures. L'unité microscopique qu'est l'épisode pour les séries de *networks* et du câble s'efface peu à peu dans les séries originales distribuées par Netflix. *Sense8* – et c'est la particularité de l'œuvre elle-même – pousse le vice jusqu'à déconstruire l'unité qu'est la scène, le *beat*, parfois impalpable lui aussi, puisque, les personnages communiquant télépathiquement, une scène à Nairobi peut littéralement se fondre dans une scène à Londres, avant qu'un son *over*¹ ne renvoie en amorce à une scène à Seoul. De même que la série fusionne les espaces variés dans lesquels évoluent ses personnages, elle fusionne ses unités narratives pour donner à la mise en scène quelque chose d'onirique encore rarement vu à la « télévision ». Je ne parle pas ici du symbolisme et du surréalisme d'un David Lynch, mais plutôt de la constante inconstance de l'espace et de l'identité des protagonistes d'un rêve, qui opère des bonds par association.

En termes de production et de contenu, *Sense8* pousse les limites de la science-fiction – et des séries en général – assez loin, avec son tournage éparpillé aux quatre coins du monde (y compris dans un avion à 30.000 pieds d'altitude), entre Nairobi, Reykjavík, Seoul, Mumbai et Mexico City ; son orgie télépathique *queer* ; ses scènes de naissance en gros plan ; ses combats chorégraphiés en deux points du monde, parfois à plusieurs mois d'intervalle ; sa violence évoquant *Matrix*, qui alterne avec des moments de pure contemplation de l'intimité humaine. Dans le domaine des séries des genres de l'imaginaire, la validation du projet par Netflix est l'un des paris les plus audacieux depuis le tournage du pilote de *Lost*.

Une narration entrelacée

En termes narratifs, *Sense8* est tout aussi fascinante, en ce que la série ne cherche pas tant à *intriguer* qu'elle cherche à *immerger*. Deux questions, on le voit sur le diagramme, structurent la série ; l'une est essentiellement encyclopédique, puisqu'il s'agit de découvrir ((*Qu'est-ce qu'être sensate ?*)). Généralement, elle est véhiculée par les personnages qui s'interrogent et découvrent leurs capacités ; ou par Jonas, un *sensate* extérieur au groupe, qui communique avec Will et lui apprend tout ce qu'il y a à savoir. La question est essentiellement résolue dans les occurrences 9 et 10, au travers de scènes par ailleurs très didactiques dans lesquels la mystérieuse Yrsa (qui communique avec Riley en Islande) et Jonas (connecté à Will à Chicago) expliquent tour à tour l'existence du Psycellium, un

¹ C'est-à-dire n'appartenant pas au même espace diégétique. Je reprends la typologie articulée dans BEYLOT, Pierre, *Le Récit audiovisuel*, 2005, pp. 75-76.

« système nerveux psychique », et la différence génétique infime entre un humain et un *sensate*. *Sense8* cherche d'ailleurs à rendre ces explications soit ténues, soit chargées d'une portée allégorique, pour éviter un effet semblable au « téléchargement mythologique », au déversement d'informations factuelles sans portée émotionnelle. La série cherche ainsi à conserver un sous-texte *queer*¹, voire même à conserver son statut de *queer narrative* au sens de Davis et Needham².

L'autre question majeure motive suspense et curiosité, en ce que le trio Angelica, Jonas et Whispers semble, dans la première occurrence, partager un lourd passé, et que le statut de ces trois personnages est trouble. Whispers est-il le seul antagoniste, ou bien Jonas en est-il un autre ? Yrsa réactive ce questionnement en affirmant, dans *Death Doesn't Let You Say Goodbye* (S01o09), qu'Angelica et Jonas étaient des traîtres à la solde de Whispers, donnant naissance à des groupes pour mieux capturer d'autres *sensates*. La saison ne répond pas à cette question, laissant beaucoup d'éléments dans le domaine de l'implicite.

Là où ((*Qu'est-ce qu'être sensate ?*)), et dans une moindre mesure [[**Angelica, Jonas, Whispers ?**]] ont une portée cosmographique, la série est d'abord structurée par des questions biographiques, comme pouvaient l'être *Breaking Bad* ou *How I Met Your Mother*. Là où *Sense8* se distingue, c'est que cette série chorale fait entrer ces questions en résonance, non seulement au niveau thématique, mais aussi de façon littérale, intradiégétiquement, puisque les personnages sont constamment connectés. Le *novum* du monde fictionnel permet à l'œuvre d'entrelacer les questions à sa guise : Sun est littéralement en prison, tandis que Kala, qui communique avec elle dans *What Is Human ?* (S01o11), se sent privée de tout contrôle sur sa vie ; Lito, homosexuel, et Nomi, transgenre, comparent leurs expériences entre Mexico City et San Francisco, dans le S01o09 ; la relation romantique entre Riley et Will se double d'une troublante coïncidence biographique entre la lobotomie de la jeune Sara Patrell par Whispers, à laquelle assiste Will enfant, et Will déterminé à sauver Riley des griffes de Whispers dans *I Can't Leave Her* (S01o12). De tous les personnages, Will et Riley sont d'ailleurs les seul.e.s pour qui la question biographique se présente sous la forme d'une énigme, plutôt qu'un « *narrative statement* » tel que réemployé par Mittell, le postulat narratif motivant du suspense³. Là encore, l'énigme est mise en retrait, à la manière de *The Leftovers* : le récit guide d'abord vers l'impact de l'événement pour le personnage, plutôt que vers la révélation de l'énigme. Les flashbacks de Will ont tout du traumatisme revisité, tandis que le

¹ Plus que *Heroes*, qui s'intéressait d'abord aux pouvoirs de ses personnages et à leur capacité à impacter la narration, *Sense8* réactive le sous-texte qu'ont longtemps porté les *X-Men* dans les *comics* de l'éditeur Marvel : les *sensates* sont différent.e.s, en minorité, et doivent conserver leur secret parce que la société se refuse à les accepter.

² DAVIS, Glyn, NEEDHAM, Gary, « Queer(ying) Lost », 2009, p. 273. Voir aussi la section II.3.3.

³ Voir section II.1.3.2.

lourd passé de Riley n'est problématisé, de façon d'abord furtive, qu'à son retour en Islande (W. W. N. *Double D ?*, S01o07). L'intérêt de ces questions ne porte pas dans leur révélation, mais dans l'impact qu'elles ont sur les personnages, et la série ne leur laisse guère le temps de s'installer, là où, dans *Lost*, le traumatisme de Locke est caché pendant trois saisons, tout en étant sans cesse rappelé aux spectateur.ice.s, dans une démarche qui tient clairement de la réticence de l'intrigue.

Le scénariste J.M. Straczynski a répondu à de nombreuses questions portant sur le lien entre *Lost* et *Sense8*, un lien renforcé par la présence de Naveen Andrews, qui incarne Jonas après avoir prêté ses traits à Sayid. Par exemple, Straczynski, qui considère *Lost* comme un accomplissement tout en ne manquant jamais de souligner l'influence de sa création, *Babylon 5*, confie à *The Independent* :

Je veux jouer *fair-play* avec le public. [...] Si vous soulevez une question, il en va de votre honneur d'y répondre. Ainsi, à la fin de la première saison de *Sense8*, toutes les questions cruciales soulevées au début de la saison trouvent une réponse. Ne pas donner ces réponses est juste mesquin¹."

Les mots « jouer *fair-play* » (« *playing fair* ») évoquent là encore les « éléments de langage » désormais communs dans les discours promotionnels. Encore et toujours, l'impact de *Lost* se fait sentir dans l'économie discursive des primo-producteur.ice.s : l'énigme est le point focal des critiques, sujet de méfiance pour les *networks*. Netflix, pourtant, ne cherche pas la rentabilité d'une œuvre en particulier : le modèle économique de la plateforme ne repose pas sur la publicité. Le service est donc plus à même de prendre des risques : preuve en est qu'à l'heure de l'écriture, *Sense8* a été renouvelée pour une seconde saison. Straczynski, quant à lui, réitère la même promesse paratextuelle déjà faite pour *Babylon 5* : un plan sur cinq ans².

L'avenir dira si *Sense8* signe l'émergence d'une nouvelle promesse de dénouement, plus maîtrisée, libre de se déployer en harmonie entre écriture prospective et téléologie, dans un contexte favorable à des projets audacieux ; ou si, au contraire, elle annonce un compromis déjà palpable, entre le droit de poursuivre, et le droit de conclure, l'intrigue macroscopique. Force est toutefois de constater que sa narration entrelacée dépasse le cadre d'occurrences qui n'ont d'*épisode* que le nom ; les séries trouvent ici une nouvelle façon de déployer leur

¹ HUGUES, Sarah, « The Wachowskis on Netflix's Sense8, global drama, and playing fair with the audience », *The Independent*, 26 mai 2015.

² RADISH, Christina, « J. Michael Straczynski Talks Collaborating with The Wachowskis on SENSE8 », *Collider*, 27 mai 2015.

mythologie sur le long terme, prouvant encore une fois, s'il le fallait encore, que les séries *sont* des récits.

Sleeping in Light

Dans les derniers instants de *Sleeping in Light* (S05E22), Sheridan, au seuil de la mort, approche du système de Coriana. Alors qu'il est sur le point de s'endormir à jamais, une vive lumière le réveille : c'est Lorien, le premier être conscient de la galaxie, qui vient le chercher, et en guise de salut, lui pose les quatre questions qui résonnent dans la majorité des épisodes de *Babylon 5* :

Qui êtes-vous ?

Que voulez-vous ?

Pourquoi êtes-vous ici ?

Où allez-vous ?

Au fil de cette thèse, j'ai tenté d'articuler une réponse à ces questions, prenant pour objet un sous-ensemble atypique des séries narrativement complexes contemporaines.

Qui êtes-vous ?

On aura saisi, je l'espère, l'importance de la notion de mythologie, sa valeur heuristique, qui se loge précisément dans la fluidité et la liminalité de ce terme profane. La mythologie, de par son caractère à la fois progressif, rétrospectif, archontique, se présente comme une structure narrative seconde qui naît du rapport de causalité, des *degrés et modalités d'interconnexion* entre les unités que sont les épisodes d'une série télévisée. Irréductible à la seule séquence narrative, à la seule *intrigue macroscopique*, elle englobe la « matrice sérielle », assume le caractère holographique, non linéaire, de la narration, tisse quand il le faut un réseau de *signifiants mythologiques*, qui sont autant de métonymies d'un tout pointant du doigt son achèvement possible comme le fait le cycle littéraire. La

mythologie possède aussi, en tant que dynamique de saturation du monde fictionnel, la capacité de s'émanciper de la seule sérialité via laquelle elle a si souvent été définie. Elle est en mesure d'englober des textes transmédiatiques, voire transfictionnels, et nul doute que les évolutions futures du récit audiovisuel exploiteront son plein potentiel.

Que voulez-vous ?

Il y a encore, dans les pages centrales de ce travail, quelque chose d'aristotélien dans ce début (la promesse, le nœud), ce milieu (sans fin), et ce dénouement. Mais je crois avoir passé suffisamment de temps à dissenter sur le jardinage et l'architecture pour que cette seconde séquence de l'analyse n'apparaisse pas marquée par la causalité régressive. La série télévisée feuilletonnante se sait prospective, et quand bien même elle comporte, comme l'explique Tristan Garcia, « une certaine idée de sa fin¹ », elle évoque d'abord le cycle littéraire exploré par Anne Besson, en ce que celui-ci propose « une continuité du discontinu dont la promesse est qu'elle peut se poursuivre à l'infini et dessiner une complétude toujours plus satisfaisante². »

Garcia s'en réfère à Jean-Paul Sartre pour articuler une réflexion sur les séries qui, comme celle du corpus principal, ont fait coïncider leur dénouement et leur arrêt :

[...] toute série à laquelle l'arrêt survient du dehors, sans correspondre à sa fin est comme un être humain. En revanche, toute série qui parvient à accorder sa fin à sa mort, à son arrêt, n'est plus comme un homme. C'est une œuvre achevée³.

C'est parce qu'il subsiste quelque chose d'atypique dans les séries du corpus, qu'elles forment un ensemble si fascinant : non seulement ont-elles pu s'achever, mais pas un épisode ne s'est passé sans qu'elles n'insistent sur l'immanence de cette fin qui les attendait. Plusieurs fois au cours de cette recherche, j'ai reçu la question suivante : « Pourquoi une série devrait-elle se terminer ? » Il est vrai que le « modèle infini de narration⁴ » prévaut encore de nos jours, et pourquoi devrait-il changer ? Pourtant, nous l'avons vu, le dénouement d'une série télévisée prend aujourd'hui une valeur esthétique, économique, émotionnelle, plus importante que jamais, une valeur dont il n'est pas certain qu'elle soit le seul fait d'un rapprochement avec les fictions closes.

¹ GARCIA, Tristan, « Les Séries qui nous quittent », 2015, p. 105.

² BESSON, Anne, *D'Asimov à Tolkien*, 2004, p. 211.

³ GARCIA, *op. cit.*, p. 110.

⁴ MITTELL, Jason, « Previously on: Prime time serials and the mechanics of memory », 2010, p. 81.

Pourquoi êtes-vous ici ?

Si elles sont restées atypiques, les séries à promesse de dénouement ont clamé ce droit à s'achever, et par-là même, à faire ce que nous, pauvres mortel.le.s, ne pouvons qu'espérer. « La vie est feuilletonnante¹ », explique Lindelof, oubliant de préciser que nous ne pouvons pas négocier une date de fin avec notre *network*. Là où le cycle littéraire, et avec lui la série feuilletonnante à *intrigue macroscopique ouverte*, font une « promesse d'éternité² », la série à promesse de dénouement, elle, accueille la fin à bras ouverts, comme Sheridan dans les derniers instants de *Babylon 5*. Il y a, dans le champ lexical du deuil, employé par les spectateur.ice.s de *Fringe* commentant le *series finale* sur le réseau Tumblr, quelque chose qui vaut pour toutes les séries qui *s'arrêtent*, mais qui résonne particulièrement avec celles qui *s'achèvent*. *Fringe*, *Lost*, *Battlestar Galactica*, *Babylon 5*, mais aussi *How I Met Your Mother*, *Breaking Bad*, jusqu'à *The Fugitive*, ont dépassé les limites imposées à la forme progressive en trouvant le moyen de sortir du milieu sans fin. Dans le même temps, on l'a vu durant la partie III, elles ont parfois peiné à s'accorder avec leurs contenus transmédiatiques, avec une expansion ludique, semblable, je m'en réfère encore à Roger Caillois, au *paidia* joyeux et transgressif, là où ces séries-mères, pourtant si fluides, semblaient tenir du *ludus* et édictaient des règles – parmi elles, le canon a été la plus problématique. Il y a quelque chose du rendez-vous manqué entre *Lost* et ses *alternate reality games*, et son *intrigue macroscopique téléologique* n'y est pas étrangère.

Où allez-vous ?

Si la promesse d'un dénouement n'a pas disparu aujourd'hui, elle a subi de multiples reconfigurations. Une série comme *Blindspot* (NBC, 2015- ?), et son héroïne amnésique couverte de tatouages énigmatiques, articule une question majeure dont on espère que les scénaristes sauront la mener à bon port, la reconfigurer s'il le faut. *The Whispers* (ABC, 2015- ?) envisage une possible invasion de la Terre par une espèce extraterrestre invisible poussant les enfants à exécuter ses terribles desseins. La série matérialise ainsi le « *mastermind*³ » liminal, à la frontière de la diégèse, tel que proposé par Mickael J. Clarke. Leur promesse de dénouement me semble toutefois prendre une forme beaucoup plus modulable, car au contraire de *Lost* et sa robinsonnade, ou *Battlestar Galactica* et ses Colons piégés dans l'espace, les séries qui amorcent une intrigue macroscopique téléologique évitent aujourd'hui,

¹ BENNETT, Tara, *Showrunners*, 2014, p. 79.

² BESSON, p. 210.

³ CLARKE, Michael J., « *Lost and Mastermind Narration* », 2010.

entre autres, le « lieu transcendantal » duquel il faut s'échapper, ou qu'il faut atteindre¹. Via les modalités de leur narration, elles cherchent à conserver une plus grande marge de manœuvre.

On l'a vu au chapitre III.3.2, la promesse de dénouement peut aussi être subvertie : *Continuum* troque son *intrigue macroscopique téléologique* pour une autre, ouverte, n'hésitant pas à subir une « dénarration » pour échapper au carcan du dénouement. *Person of Interest* a suivi le chemin inverse, et c'est peut-être là l'influence de la société de production Bad Robot. Le dénouement promis atteint des sommets grâce à sa montée des enjeux, et à l'éradication pure et simple de ce qui pourrait presque s'apparenter à une instance narratrice : la Machine, qui observe les personnages, opère des transitions entre les espaces et assemble images et sons. *Sense8*, objet-limite, encore indéfinissable, semble quant à lui déterminé à nier toute tension narrative, toute « idée de sa fin », pour insérer la spectatrice au sein du groupe de *sensates*, au sein d'une *série-monde*.

Si « tendance *Lost* » il y a eu, il existe aujourd'hui plusieurs autres modalités du récit audiovisuel dont je ne doute pas qu'elles s'agglomèrent autour d'autres textes, prototypes de telle ou telle variation syntagmatique de la mythologie, de l'intrigue macroscopique, ou de la configuration du monde fictionnel. Si nous appelons de nos vœux une « narratologie des séries télévisées » depuis les années 2000² – ou plus largement, une « narratologie transmédiatique³ » – j'ai dans l'espoir qu'elles se portent notamment sur les modalités du déploiement d'une intrigue macroscopique. Les propositions stimulantes que j'ai réemployées au fil de ce travail, des « poétiques » de Jason Mittell ou Michael Newman à l'exploration de la paratextualité télévisuelle par Jonathan Gray, en passant par les modalités prometteuses du « semi-feuilletonnant » de Claire Cornillon, fournissent une riche trousse à outils, mais qui se heurte encore à l'absence d'une méthodologie commune, complète, d'analyse des séries, qui prenne en compte l'objet pour ce qu'il est : un récit, un tout, *et dans le même temps* un texte fluide, fragmenté, fractal, progressif, prospectif, qui bascule, questionne, reconfigure et résiste à la clôture.

Les notions que j'ai développées dans ces pages ne sont qu'une esquisse encore approximative de ce à quoi pourrait ressembler une approche narratologique contextualiste de l'objet série comme récit macroscopique. Si j'ai fait le vœu pieu d'isoler des mécanismes à l'œuvre dans la majeure partie des séries narrativement complexes contemporaines, reste encore à sortir ces outils du cadre aux accents aristotéliens du présent travail, pour les

¹ GARCIA, *op. cit.*, p. 106.

² On consultera par exemple l'introduction de ALLRATH, Gaby (dir.), GYMNICH (dir.), *Narrative Strategies in Television Series*, 2005.

³ HERMAN, David, « Toward a Transmedial Narratology », 2004, p. 47.

confronter plus directement, non seulement à un échantillon plus vaste de séries narrativement complexes, mais aux séries dans leur ensemble. J'avoue aussi être intrigué – au sens de Baroni, on s'en doutera – par les modalités d'interactions des séries avec leur contenu transmédiatique, et notamment avec le jeu vidéo. Il y a dans l'exemple de *Defiance*, accompagnée de son jeu en ligne massivement multijoueur.se.s et persistant, quelque chose de fascinant qui à la fois sort l'objet série de son déploiement par occurrence, et sort le MMORPG de son « monde ouvert », pour tenter d'articuler, au croisement des deux, une certaine idée de l'exploration séquentielle et immersive d'un monde fictionnel transmédiatique.

Pour en revenir plus directement aux séries, s'il est un outil qui m'apparaisse opérationnel dans ces pages, c'est bien le diagramme des arcs narratifs, et c'est là l'idée d'Örnebring que je n'ai fait qu'améliorer à tâtons. J'ai aujourd'hui le sentiment que, sous sa forme actuelle, ici couché sur le papier en Annexe 2, il a atteint ses limites, alors même qu'il s'est révélé très pratique pour cartographier l'intrigue macroscopique, la rendre manifeste. Convaincu par Marie-Laure Ryan¹, je pense qu'il lui faut maintenant plus d'interactivité, et pourquoi pas, un peu du collaboratif, de l'intelligence collective qui a si bien su mettre au jour les secrets de *Lost*. Mais cette idée reste, à l'heure actuelle, un possible non-actualisé.

Alors que ce travail touche à son dénouement, il reste un dernier point que je souhaite souligner. Je le disais en introduction, ce n'est pas un hasard si les séries qui constituent le corpus appartiennent aux genres de l'imaginaire. Il y a dans les mondes fictionnels en porte-à-faux et les narrations non-naturelles² un potentiel d'étrangéisation cognitive, de défamiliarisation, d'escamotage des normes, qui ne fait pas défaut à leurs incarnations audiovisuelles, progressives, et que je n'ai fait qu'effleurer. De même que les séries à promesse de dénouement ont mis en exergue l'intrigue macroscopique, les séries des genres de l'imaginaire ont favorisé l'émergence de la notion de mythologie. J'y vois là la preuve que, poussant les modèles mimétiques et naturalistes dans leurs retranchements, les œuvres des genres de l'imaginaire sont un terrain de premier choix pour les narratologies en général, et pour la « narratologie des séries télévisées » en particulier. Si *Lost* et *Battlestar Galactica* n'ont peut-être pas encore livré tous leurs secrets, la relève est déjà là, poussant toujours plus loin les limites de la complexité narrative à la télévision.

¹ RYAN, Marie-Laure, « Diagramming Narrative », 2007.

² ALBER, Jan, *et al.*, « Unnatural Narratives, Unnatural Narratology: Beyond Mimetic Models », *Narrative*, 2010.

Bibliographie

OUVRAGES ET CHAPITRES D'OUVRAGES

Dans le cas des ouvrages collectifs d'où sont issus certains chapitres cités, ces derniers figurent à la suite d'une flèche après citation de l'ouvrage. Pour faciliter cette distinction, les auteur.e.s et directeur.ice.s des ouvrages sont cité.e.s en gras.

ABBOTT, Stacey (dir.), *The Cult TV book: from Star Trek to Dexter, new approaches to TV outside the box*, New York, Soft Skull Press, 2010

- **HILLS**, Matt, « Mainstream Cult »
- **HOLDER**, Nancy, « Writing Tie-ins »

ABBOTT, Stacey (dir.), **BROWN**, Simon (dir.), *Investigating Alias: Secrets and Spies*, Londres, New York, I.B. Tauris, 2007

- **ÖRNEBRING**, Henrik, « The Show Must Go On... And On : Narrative and Seriality in *Alias* »

ADAM, Jean-Michel, *Le Récit*, Paris, PUF, coll. « Que sais-je », 1999 (sixième édition)

ALLEN, Michael, *Reading CIS: Crime TV Under the Microscope*, Londres, I.B. Tauris, 2007

- **PEARSON**, Roberta, « Anatomising Gilbert Grissom: The Structure and Function of the Televisual Character »

ALLEN, Robert C. (dir.), *Channels of Discourse, Reassembled: Television and contemporary criticism*, New York, Londres, Routledge, 1987 (seconde édition, 1992)

- **ALLEN**, Robert C., « Audience-Oriented Criticism and Television »

ALLEN, Robert C., *Speaking of Soap-Operas*, Chapel Hill, University of North Carolina Press, 1985

ALLRATH, Gaby (dir.), **GYMNICH** (dir.), *Narrative Strategies in Television Series*, Houndmills, New York, Palgrave MacMillan, 2005

- **ALLRATH**, Gaby, *et al.*, « Introduction: Towards a Narratology of Tv Series »

AMES, Melissa (dir.), *Time in TV Narrative: Exploring Temporality in Twenty-First-Century Programming*, Jackson, University Press of Mississippi, 2012

- **BENNETT**, Lucy, « Lost in Time? *Lost* Fan Engagement with Temporal Play »
- **BROST**, Molly, « Change the Structure, Change the Story: *How I Met Your Mother* and the Reformulation of the Television Romance »
- **PAPE**, Tony, « Temporalities on Collision Course : Time, Knowledge, and Temporal Critique in *Damages* », 2012

ANG, Ien, *Watching Dallas*, Londres, New York, Routledge, 1985

ARISTOTE, *Poétique*, Paris, Éditions Mille et une Nuits, 2006 (texte intégral)

BANDA, Daniel (dir.), **MOURE**, José (dir.), *Le Cinéma, naissance d'un art*, Paris, Flammarion, coll. « Champs Arts », 2008

BARONI, Raphaël, *La Tension narrative : Suspense, curiosité et surprise*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 2007

BAUDRILLARD, Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, coll. « Débats », 1981

- BARTHES**, Roland, *Mythologies*, Paris, Points Seuil, coll. « Essais », 1957, (réédition 2014)
- BENNETT**, Tara, *Showrunners: The Art of Running a TV Show*, Londres, Titan Books, 2014
- BESSON**, Anne, *D'Asimov à Tolkien : Cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, CNRS-Editions, 2004
- BEYLOT**, Pierre, *Le Récit audiovisuel*, Paris, Armand Colin, 2005
- BOOTH**, Paul (dir.), *Doctor Who*, Bristol, Intellect Books, coll. « Fan Phenomena », 2013
- PEREZ, Nistasha, « Gif fics and the rebloggable canon of Superwholock »
- BORDWELL**, David, *Making Meaning*, Cambridge, Londres, Harvard University Press, 1989
- BOURDIEU**, Pierre, *La Distinction : Critique sociale du jugement*, Paris, Éditions de Minuit, 1979
- BOYD**, Brian, *On the origin of stories*, Cambridge, Londres, The Belknap Press of Harvard University Press, 2009
- BOZZETTO**, Roger (dir.), **MENEGALDO**, Gilles (dir.), *Colloque de Cerisy 2003 : Les nouvelles formes de la science-fiction*, Paris, Bragelonne, coll. « Essais », 2006
- BERTHELOT, Francis, « Regard actuel sur le groupe Limite »
 - BESSON, Anne, « Les cycles dans la science-fiction (SF) anglo-saxonne des années 1980 et 1990 : éléments d'explication pour le succès contemporain d'une forme »
- BREDA**, Hélène, *Le tissage narratif dans les séries télévisées américaines contemporaines*, thèse en préparation, dir. Guillaume Soulez, Paris III
- BRITTON**, Piers, *TARDISBound: Navigating the Universes of Doctor Who*, Londres, I.B. Tauris, 2011
- BURCH**, Noël, **SELLIER**, Geneviève, *Le Cinéma au prisme des rapports de sexe*, Paris, Vrin, coll. « Philosophie et cinéma », 2009
- CARAYOL**, Cécile (dir.), **ROSSI**, Jérôme (dir.), *Musiques de séries télévisées*, Rennes, PUR, 2015
- FAVARD, Florent, « *It's in the frakkin' ship!* la réflexivité musicale au service du récit dans *Battlestar Galactica* »
 - HATCHUEL, Sarah, « *Lost* ou la musique retrouvée »
- CHAPMAN**, James, *Inside the TARDIS: The Worlds of Doctor Who*, Londres, New York, IB Tauris, 2013 (édition révisée)
- CLARKE STUART**, Sarah, *Into the looking glass: exploring the worlds of Fringe*, Toronto, ECW Press, 2011
- CLARKE STUART**, Sarah, *Literary Lost: Viewing television through the lens of literature*, Londres, New York, Continuum, 2011
- COCHRAN**, Tanya R. (dir.), et al., *The Multiple Worlds of Fringe: Essays on the J.J. Abrams Science Fiction Series*, Jefferson, MacFarland, 2014
- COCHRAN, Tanya R., « Paratextual Mediation : Fox, Fandom and Death-Slot Fridays »
- COLONNA**, Vincent, *L'Art des séries télé 1 : L'Appel du happy end*, Paris, Payot, coll. « Petite bibliothèque », 2015 (réédition poche)
- COMBES**, Clément, *La pratique des séries télévisées. Une sociologie de l'activité spectatorielle*, dir. Cécile Méadel, thèse de doctorat, ParisTech, 2013

CRISP, Virginia (dir.), **MENOTTI GONRING**, Gabriel (dir.), *Besides the Screen: Moving Images through Distribution, Promotion and Curation*, Basingtoke, New York, Palgrave Macmillan, 2015

- **PICARELLI**, Enrica, « On the Problematic Productivity of Hype: *Flashforward*'s Promotional Campaign »

DAVIES, Russel T., **COOK**, Benjamin, *The Writer's tale: The Final Chapter*, Londres, BBC Books, 2010

DELWICHE, Aaron (dir.), **HENDERSON**, Jennifer (dir.), *The Participatory cultures handbook*, New York, Routledge, 2012

- **MITTELL**, Jason, « Wikis and participatory fandom »

DENA, Christy, *Transmedia Practice: Theorizing the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*, dir. Gerard Goggin, thèse de doctorat, University of Sydney, 2009

DOLEŽEL, Lubomír, *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*, Baltimore, Londres, John Hopkins University Press, 1998

DUFOUR, Éric, *Le Cinéma de science-fiction*, Paris, Armand Colin, 2011

ECO, Umberto, *Lector in fabula : Le rôle du lecteur*, Paris, Grasset, 1985 (dixième édition, 2012)

EDER, Jens (dir.), **JANNIDIS**, Fotis (dir.), **SCHNEIDER**, Ralf (dir.), *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*, Berlin, New York, Walter De Gruyter, 2010

- **GILES**, David C., « Parasocial Relationships »
- **HOGAN**, Patrick Colm, « Characters and their plots »
- **SCHWEINITZ**, Jörg, « Stereotypes and the Narratological Analysis of Film Characters »

EDGERTON, Gary R., *The Columbia History of American Television*, New York, Columbia University Press, 2007

EDGERTON, Gary R. (dir.), **ROSE**, Brian G. (dir.), *Thinking Outside the Box: A Contemporary Television Genre Reader*, Lexington, University Press of Kentucky, 2005

- **ANDERSON**, Christopher, « Television networks and the uses of drama »
- **EDGERTON**, Gary R., **NICHOLAS**, Kyle, « "I want my niche TV": genre as networking strategy in the digital era »
- **PECORA**, Norma, « The Changing face of children's television »

ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Les Séries télévisées : L'Avenir du cinéma ?*, Paris, Armand Colin, 2010

ESQUENAZI, Jean-Pierre, *La Vérité de la fiction*, Paris, Lavoisier, 2009

ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Mythologie des séries télé*, Le Cavalier Bleu, coll. « MythO ! », 2009

ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Sociologie des publics*, Paris, La Découverte, coll. « Repères », 2003 (édition révisée 2009)

EVERETT, Anna (dir.), **CALDWELL**, John (dir.), *New Media: Theories and Practices of Intertextuality*, Londres, New York, Routledge, 2003

- **MAMBER**, Stephen, « Narrative Mapping », 2003 (une version de cet article est accessible à l'adresse <http://www.tft.ucla.edu/wp-content/uploads/pdfs/Mamber-Narrative-Mapping.pdf>)

FISKE, John, *Television Culture*, Londres, Routledge, 1987

- FREYTAG**, Gustav, *Die Technik des Dramas*, Berlin, Autorenhaus Verlag, 1863, (réédition 2003)
- GENETTE**, Gérard, *Métalepse*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 2004
- GENETTE**, Gérard, *Palimpsestes*, Paris, Éditions du Seuil, 1982
- GENETTE**, Gérard, *Discours du récit*, Paris, Points Seuil, 1972, 1983 (édition remaniée 2007)
- GLEVAREC**, Hervé, *La Sérieophilie, sociologie d'un attachement culturel*, Paris, Ellipses, 2012
- GOLASOWSKI**, Viviane, *La Narration au cœur des séries télé : l'univers de Fringe*, dir. Sylvie André, mémoire de Master 2, Université de la Polynésie française, 2011
- GORTON**, Kristyn, *Media Audiences: Television, Meaning and Emotion*, Édinburgh, Edinburgh University Press, 2009
- GRAY**, Jonathan, *Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*, New York, Londres, NYU Press, 2010
- GRISHAKOVA**, Marina (dir.), **RYAN**, Marie-Laure (dir.), *Intermediality and storytelling*, Berlin, Walter de Gruyter, 2010
- MITTELL, Jason, « Previously on: Prime time serials and the mechanics of memory »
- GUNN**, James (dir.), **CANDELARIA**, Matthew (dir.), *Speculations on speculation: Theories of Science Fiction*, Laham, Toronto, Oxford, The Scarecrow Press, 2005
- SUVIN, Darko, « Estrangement and Cognition »
- GWENLLIAN-JONES**, Sara (dir.), **PEARSON**, Roberta (dir.), *Cult television*, Londres, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2004
- JANCOVICH, Mark, HUNT, Nathan, « The Mainstream, Distinction, and Cult TV »
 - KUPPERS, Petra, « Quality Science Fiction: *Babylon 5's* Metatextual Universe »
- HARRIGAN**, Pat (dir.), **WARD RIP-FRUI N**, Noah (dir.), *Third Person: Authoring and Exploring Vast Narratives*, Cambridge, Londres, MIT Press, 2009
- LAVERY, David, « *Lost* and Long-Term Television Narrative »
- HARRIGAN**, Pat (dir.), **WARD RIP-FRUI N**, Noah (dir.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, Londres, MIT Press, 2004
- JENKINS, Henry, « Game Design as Narrative Architecture »
- HATCHUEL**, Sarah, *LOST, fiction vitale*, Paris, PUF, 2013
- HERMAN**, David, *Basic Elements of Narrative*, Oxford, Wiley-Blackwell, 2009
- HERMAN**, David, *Story Logic: Problems and Possibilities of Narrative*, Lincoln, Londres, University of Nebraska Press, 2002
- HERMAN**, David (dir.), *Narratologies, New Perspectives on Narrative Analysis*, Columbus, The Ohio State University Press, 1999
- JAHN, Manfred, « "Speak, friend, and enter": Garden Paths, Artificial Intelligence, and Cognitive Narratology »
 - KAFAL ENOS, Emma, « Not (Yet) Knowing: Epistemological Effects of Deferred and Suppressed Information in Narrative »
- HILLS**, Matt, *Triumph of a Time Lord: Regenerating Doctor Who in the Twenty-First Century*, Londres, New York, I.B. Tauris, 2010
- HILLS**, Matt, *Fan Cultures*, Londres, Routledge, 2002

- HOGAN**, Patrick Colm, *Affective Narratology: The Emotional Structure of Stories*, University of Nebraska Press, 2011
- ISHAGHPOUR**, Youssef, *Le Cinéma*, Tours, Farrago, 2006
- JAMES**, Edward (dir.), **MENDLESOHN**, Farah (dir.), *The Parliament of Dreams : Conferring on Babylon 5*, Reading, Science Fiction Foundation, 1998
- JENKINS**, Henry (dir.), **FORD**, Sam (dir.), **GREEN**, Joshua (dir.), *Spreadable media*, New York University Press, 2013
- JENKINS**, Henry, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, Londres, New York, Routledge, 1992 (édition révisée, 2013)
- JENKINS**, Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, Londres, New York, NYU Press, 2006 (édition révisée, 2008)
- JENKINS**, Henry, *Fans, Bloggers and Gamers: Exploring Participatory Culture*, New York, Londres, New York University Press, 2006
- JOHNSON-SMITH**, Jan, *American science fiction TV: Star Trek, Stargate and beyond*, Londres, New York, I.B. Tauris, 2004
- KACKMAN**, Michael, *et. al.* (dir.), *Flow TV: Television in the age of media convergence*, New York, Londres, Routledge, 2011
- **GRAY**, Jonathan, « The reviews are in: TV critics and the (pre)creation of meaning »
- KAFALANOS**, Emma, *Narrative Causalities*, Columbus, Ohio State University Press, 2006
- KERMODE**, Frank, *The Sense of an ending*, New York, Oxford University Press, 1967 (édition révisée, 2000)
- KING**, Stephen, *Écriture, mémoires d'un métier*, Paris, Albin Michel, 2001 (édition poche), traduction de *On Writing: A Memoir of the Craft*, New York, Scribner, 2000
- KING**, Stephen, *Anatomie de l'horreur*, Paris, J'ai Lu, 2008 (édition poche), traduction de *Danse macabre*, Londres, Hodder and Stoughton, 1981
- LAIST**, Randy (dir.), *Looking for Lost: Critical Essays on the Enigmatic Series*, Jefferson, Londres, McFarland, 2011
- **HOWE**, Ryan, « New Space, New Time, and Newly Told Tales : *Lost* and *The Tempest* »
 - **JOHNSON-LEWIS**, Erika, « "We Have to Go Back": Temporal and Spatial Narrative Strategies »
 - **KAVALDO**, Jesse, « We Have to Go Back: *Lost* After 9/11 »
 - **LOMBARDI**, Giancarlo, « *Lost* in Theory: Everything You Always Wanted to Know About *Lost* but Were Afraid to Ask Lacan, Derridan, and Foucault »
 - **MOUSOUTZANIS**, Aris, « Determinism, Traumatic Temporality, and Global Interconnectedness »
 - **PECK**, Jason M., « *Lost* and Becoming: Reconceptualizing Philosophy »
 - **RENNETT**, Michael, « Narrative Philosophy in the Series: Fate, Determinism, and the Manipulation of Time »
- LANCASTER**, Kurt, *Interacting with Babylon 5: Fan performances in a media universe*, Austin, University of Texas Press, 2001
- LAVANDIER**, Yves, *La Dramaturgie*, Cergy, Le Clown et l'Enfant, 1994 (la sixième édition de 2014 est aussi citée par endroits)

LAVOCAT, Françoise (dir.), *La Théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, CNRS Éditions, 2010

➤ **ESCOLA**, Marc, « Changer le monde : textes possibles, mondes possibles »

LIFSCHUTZ, Vladimir, *Les Séries télévisées : Une Lutte sans fin*, thèse en préparation, dir. Martin Barnier, Jean-Pierre Esquenazi, Lyon 2

LOTZ, Amanda, *The Television Will Be Revolutionized*, New York, NYU Press, 2007 (édition révisée 2014)

MAIGRET, Éric (dir.), **MACÉ**, Éric (dir.), *Penser les médiacultures*, Paris, Armand Colin, coll. « Médiacultures », 2005

➤ **GLEVAREC**, Hervé, « La fin du modèle classique de légitimité culturelle »

➤ **MACÉ**, Éric, « Mouvements et contre-mouvements culturels dans la sphère publique et les médiacultures »

➤ **MAIGRET**, Éric, « Esthétique des médiacultures »

MARIE, Michel, *La Nouvelle vague*, Paris, Armand Colin, coll. « 128 », 2007

MAROUN, Natalie, *Continuité narrative et jeux des possibles dans l'écriture scénaristique des séries télévisuelles*, dir. Marc Escola, Charif Majdalani, thèse de doctorat, Paris VIII, 2009

McCABE, Janet (dir.), **AKASS**, Kim (dir.), *Quality TV: Contemporary American TV and beyond*, Londres, New York, I.B. Tauris, 2007

➤ **CARDWELL**, Sarah, « Is Quality Television Any Good? Generic Distinctions, Evaluations and the troubling Matter of Critical Judgement »

➤ **MESSENGER DAVIES**, Máire, « Quality and Creativity in TV: The Work of Television Storytellers »

➤ **PEARSON**, Roberta, « Lost in transition: From Post-Network to Post-Television »

McGONIGAL, Jane, *Reality is Broken*, Londres, Vintage Books, 2011

MITTELL, Jason, *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York, Londres, New York University Press, 2015

O'DAY, Andrew (dir.), *Doctor Who: The Eleventh Hour. A Critical Celebration of the Matt Smith and Steven Moffat Era*, Londres, New York, I.B. Tauris, 2014

➤ **CHERRY**, Brigid, « Observations on the *Doctor Who* Audience »

➤ **PERRYMAN**, Neil, « 'I AM THE DOCTOR': Transmedia Adventures in Time and Space »

PAVEL, Thomas, *Univers de la fiction*, Paris, Éditions du Seuil, 1988 (version remaniée et traduite par l'auteur de *Fictional Worlds*, Harvard University Press, 1986)

PEARSON, Roberta (dir.), *Reading Lost*, Londres, New York, I. B. Tauris, 2009

➤ **ABBOTT**, Stacey, « How *Lost* Found Its Audience: The Making of a Cult Blockbuster »

➤ **ASKWITH**, Ivan, « "Do you even know where this is going?": *Lost*'s Viewers and Narrative Premeditation »

➤ **DAVIS**, Glyn, **NEEDHAM**, Gary, « Queer(ing) *Lost* »

➤ **MITTELL**, Jason, « *Lost* in a great story : Evaluation in Narrative Television (and Television Studies) »

➤ **NEWBURY**, Michael, « *Lost* in the Orient: Transnationalism Interrupted »

➤ **PEARSON**, Roberta, « Chain of Events: Regimes of Evaluation and *Lost*'s Construction of the Televisual Character »

PIER, John (dir.), **BERTHELOT**, Francis (dir.), *Narratologies contemporaines : approches nouvelles pour la théorie et l'analyse du récit*, Paris, Éditions des archives contemporaines, 2010

➤ **BARONI**, Raphaël, « Réticence de l'intrigue »

➤ **NÜNNING**, Ansgar, « Narratologie ou narratologies ? »

PIER, John, **GARCÍA LANDA**, José Ángel, *Theorizing Narrativity*, Berlin, New York, Walter de Gruyter, coll. « Narratologia », 2008

➤ **PRINCE**, Gerald, « Narrativehood, Narrativeness, Narrativity, Narratibility »

➤ **RYAN**, Marie-Laure, « Transfictionality across media »

PORTER, Lynnette, *Doctor Who, American influence, fan culture and the spinoffs*, Jefferson, Londres, McFarland & Company, 2012

POTTER, Tiffany (dir.), **MARSHALL**, C.W. (dir.), *Cylons in America: Critical studies in Battlestar Galactica*, Londres, New York, Continuum, 2008

➤ **JOHNSON-LEWIS**, Erika, « Torture, Terrorism, and Other Aspects of Human Nature »

➤ **OTT**, Bryan L., « (Re)Framing Fear: Equipment for Living in a Post-9/11 World »

RICŒUR, Paul, *Temps et récit I : l'intrigue et le récit historique*, Paris, Points Seuil, 1983

ROSE, Franck, *The Art of immersion*, Londres, New York, W. W. Norton, 2011

RUFAT, Samuel (dir.), **TER MINASSIAN**, Hovig (dir.), *Les Jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, L>P / Questions théoriques, 2011

➤ **ALVAREZ**, Julian, **DJAOUTI**, Damien, **RAMPNOUX**, Olivier, « Typologie des Serious games »

➤ **RUFAT**, Samuel, **TER MINASSIAN**, Hovig, « Espace et jeu vidéo »

RYAN, Marie-Laure (dir.), **THON**, Jan-Noël (dir.), *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, Lincoln, Londres, University of Nebraska Press, coll. « Frontiers of Narrative », 2014

➤ **HARVEY**, Colin B., « A Taxonomy of Transmedia Storytelling »

RYAN, Marie-Laure (dir.), *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*, Lincoln, Londres, University of Nebraska Press, 2004

➤ **HERMAN**, David, « Toward a Transmedial Narratology »

RYAN, Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore, Londres, John Hopkins University Press, coll. « Parallax », 2001

SAINT-GELAIS, Richard, *Fictions transfuges : La Transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 2011

SAINT-GELAIS, Richard, *L'empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*, Québec, Nota Bene, 1999.

SEPULCHRE, Sarah (dir.), *Décoder les séries télévisées*, Bruxelles, Éditions De Boeck Université, 2011

➤ **BENASSI**, Stéphane, « Sérialité(s) »

➤ **BOUTET**, Marjolaine, « Histoire des séries télévisées »

STEIFF, Josef (dir.), **TAMPLIN**, Tristan D. (dir.), *Battlestar Galactica and Philosophy: Mission Accomplished or Mission Frakked Up?*, Chicago, Open Court, coll. « Popular Culture and Philosophy », 2008

- WOLFE, Ivan, « Why Your Mormon Neighbour Knows More about This Show than You Do »
- TELOTTE, J. P. (dir.), *The Essential Science Fiction Television Reader*, Lexington, University Press of Kentucky, 2008
- LAVERY, David, « Is *Lost* Science Fiction? »
- THIELLEMENT, Pacôme, *Les Mêmes yeux que *Lost**, Paris, Éditions Léo Scheer, coll. « Variations », 2011
- THOMPSON, Ethan (dir.), MITTELL, Jason (dir.), *How to Watch Television*, Londres, New York, New York University Press, 2013
- PEARSON, Roberta, « Serialized Ideology »
- TODOROV, Tzvetan, *Poétique de la prose (choix) suivi de Nouvelles recherches sur le récit*, Paris, Points Seuil, 1971 (réédition 1980)
- TODOROV, Tzvetan, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Points Seuil, 1970
- TRUBY, John, *L'Anatomie du scénario*, Paris, Nouveau Monde, 2010
- WILLIAMS, Rebecca, *Post-Object Fandom: Television, Identity and Self-narrative*, New York, Londres, Bloomsbury, 2015
- WINCKLER, Martin, *Petit éloge des séries télévisées*, Paris, Gallimard, coll. « Folio », 2012
- WINCKLER, Martin, *Les Miroirs de la vie, histoire des séries américaines*, Paris, New York, Le Passage, 2002
- WOLF, Mark J. P., *Building Imaginary Worlds*, New York, Routledge, 2012

ARTICLES ACADEMIQUES – REVUES

- ACHOUCHE, Mehdi, « De *Babylon 5* à *Galactica* : la nouvelle science-fiction télévisuelle et l'effet-réalité », *TV/Series*, n° 1, juin 2012, pp. 311-328
- ALBER, Jan, IVERSEN, Stefan, SKOV NIELSEN, Henrik, RICHARDSON, Brian, « Unnatural Narratives, Unnatural Narratology: Beyond Mimetic Models », *Narrative*, vol. 18, n°2, 2010, pp. 113-136
- AMOSSY, Ruth, « La double nature de l'image d'auteur », *Argumentation et Analyse du discours*, n°3, 2009, <http://aad.revues.org/662>
- BARONI, Raphaël, « La Valeur littéraire du suspense », *A contrario*, 2004/1 Vol. 2, pp. 29-43
- BARONI, Raphaël, « Incomplétudes stratégiques du discours littéraire et tension dramatique », *Littératures*, n°127, 2002, pp. 105-127
- BOOTH, Paul, « Periodising Doctor Who », *Science fiction film and television*, Vol. 7, n°2, 2014, p. 195-215
- BOOTH, Paul, « The Television social network: exploring TV characters », *Communication Studies*, Vol. 63, n°3, juillet-août 2012, pp. 309-327
- BOOTH, Paul, « Memories, temporalities, fictions: temporal displacement in contemporary television », *Television & New media*, 12(4), 2011, p. 370-388
- BOURDAA, Mélanie, « Following the Pattern: the creation of an encyclopedic universe with Transmedia Storytelling », *Adaptation*, Vol. 6, n° 2, 2013, pp. 202-214

- BREMOND**, Claude, « La Logique des possibles narratifs », *Communications*, n°8, 1966, repris dans *Points Seuil*, 1981, pp. 66-82
- BROUDOUX** Evelyne, « L'exercice autoritatif du blogueur et le genre éditorial du microblogging de Tumblr », *Itinéraires LTC*, Vol. 2, juillet 2010
- CARDWELL**, Sarah, « Television Aesthetics », *Critical Studies in Television*, n°1, 2006, pp. 72-80
- CARROLL**, Noël, « Narrative Closure », *Philosophical Studies*, n°135, 2007, pp. 1-15
- CHANG**, Yi, **TANG**, Lei, **INAGAKI**, Yoshiyuki, **LIU**, Yan, « What is Tumblr: A Statistical Overview and Comparison », *ACM SIGKDD Explorations Newsletter*, Vol. 16, n°1, juin 2014
- CHARLES**, Alec, « Three characters in search of an archetype: Aspects of the trickster and the flâneur in the characterizations of Sherlock Holmes, Gregory House and Doctor Who », *Journal of Popular Television*, Vol. 1, n°1, 2013, pp. 83-102
- CLARKE**, Michael J., « Lost and Mastermind Narration », *Television & New Media*, Vol. 11, n°2, 2010, pp. 123-142
- COMBES**, Clément, « La consommation de séries à l'épreuve d'internet : entre pratique individuelle et activité collective », *Réseaux*, vol. 29, n°165, 2011, pp. 137-164
- CORNILLON**, Claire, « *The X-Files*, hybridation et fiction sérielle » (à paraître), 2015
- DANBLON**, Emmanuelle, **NICOLAS**, Loïc, « Rhétorique et topique de la conspiration », *Raison Publique*, n°16, juin 2012, pp. 33-42
- DENSON**, Shane, **JAHN-SUDMANN**, Andreas, « Digital Seriality: On the Serial Aesthetics and Practices of Digital Games », *Eludamos*, Vol. 7, n°1, 2013, pp. 1-32.
- ECO**, Umberto, « Innovation et répétition : entre esthétique moderne et post-moderne », *Réseaux*, n°68, vol. 12, 1994, pp. 9-26
- ESQUENAZI**, Jean-Pierre, « Pouvoir des séries télévisées », *Communications*, vol. 32/1, 2013, <http://communication.revues.org/4931>
- FAVARD**, Florent, « Continuité, canonicité et complétude dans *Doctor Who* », *TV/Series*, #15 (déc. 2014), pp. 192-210, http://media.wix.com/ugd/93a9a2_ef37164c25294bea9ca4b2b1de5a9b68.pdf
- FAVARD**, Florent, "The Yellow umbrella syndrome: Pledging and delaying narrative closure in *How I Met Your Mother*", *GRAAT Anglophone studies*, #15 (avril 2014), pp. 24-49, <http://www.graat.fr/2favard.pdf>
- FEAGIN**, Susan L., « On Noël Carroll on Narrative Closure », *Philosophical Studies*, n°135, 2007, pp. 17-25
- GARCIA**, Tristan, « Les Séries qui nous quittent, les séries que nous quittons », *TV/Series*, n°7, juin 2015, pp. 103-114
- GENETTE**, Gérard, « Frontières du récit », *Communications*, n°8, 1966, réédition, *Points Seuil*, 1981, pp. 158-169
- GERVAIS**, Bertrand, « Lecture : tensions et régies », *Poétique*, n°89, 1992, pp. 105-125
- GERVAIS**, Bertrand, « Lectures de récits et compréhension de l'action », *Recherches Sémiotiques*, vol. 9, 1989, pp. 151-167, <http://www.vox-poetica.org/t/pas/bgervais.html>
- GRAY**, Jonathan, **MITTELL**, Jason, « Speculation on spoilers: *Lost* fandom, narrative consumption and rethinking textuality », *Particip@tions*, n°1, vol. 4, mai 2007
- HATCHUEL**, Sarah, « *Battlestar Galactica* et rêves prophétiques », *Écrans*, n°3, à paraître

- HILLS**, Matt, « *Torchwood's* trans-transmedia: Media tie-ins and brand "fanagement" », *Particip@tions*, vol. 9, n° 2, novembre 2012
- LEDOUX**, Aurélie, Introduction au dossier « Le Complot dans l'imaginaire politique contemporain », *Raison Publique*, n°16, juin 2012, pp. 15-20
- MAIGRET**, Éric, « Du "signifiant flottant" au "transmedia storytelling", ou le retour aux stratégies », *Terminal*, n°112, mars 2013, pp. 57-66
- MARTI**, Marc, **BARONI**, Raphaël, « De l'interactivité du récit au récit interactif », *Cahiers de Narratologie*, n°27, 2014, pp. 1-11
- MARTIN**, Martial, « La situation instable du public de *Lost* sur internet : entre licence et contrainte », *Réseaux*, vol. 29, n°165, 2011, pp. 165-180
- MICHLIN**, Monica, « Starting Off with a Bang: the Whirl of Reflexive and Metatextual Images in the Pilot Episodes to Three ABC Series: *Desperate Housewives*, *Lost* and *Flashforward* », CSTI, Paris-Sorbonne, 29 juin 2012
- MICHLIN**, Monica, « More, More, More: Contemporary American TV series and the attractions and challenges of serialization as ongoing narrative », *Mise au point*, n°3, 2011, <http://map.revues.org/927>
- MITTELL**, Jason, « Playing for Plot in the *Lost* and *Portal* Franchises », *Eludamos*, Vol. 6, n°1, 2012, pp. 5-13
- MITTELL**, Jason, « Sites of participation: Wiki fandom and the case of Lostpedia », *Transformative Works and Cultures*, vol. 3, 2009
- MITTELL**, Jason, « Narrative Complexity in Contemporary American Television », *The Velvet Light Trap*, n°58, 2006, pp. 29-40
- NEWMAN**, Michael, « From beats to arcs: Toward a poetic of television narrative », *The Velvet Light Trap*, n°58, 2006, pp. 16-28
- POLAND**, Matthew, « Full of Wholes: Narrative Configuration, Completion, and the Televisual Episode/Season/Series », *GRAAT Anglophone studies*, #15 (avril 2014), pp. 76-92, <http://www.graat.fr/4poland.pdf>
- PRINCE**, Gerald, « On Narratology: Criteria, Corpus, Context », *Narrative*, vol. 3, n°1, 1995, pp. 73-84
- RABAU**, Sophie, **ESCOLA**, Marc, « Inventer la pratique : pour une théorie des textes possibles », *La Lecture littéraire*, n°8, 2012
- RICHARDSON**, Brian, « Denarration in Fiction: Erasing the Story in Beckett and Others », *Narrative*, vol. 9, n°2, mai 2001, pp. 168-175
- RICHARDSON**, Brian, « "Time Is Out of Joint": Narrative Models and the Temporality of the Drama », *Poetics Today*, vol. 8, n°2, 1987, pp. 299-309
- ROLET**, Stéphane, « Le Pilote et la chute : Commencer et finir dans les séries télévisées contemporaines » (préface), *TV/Series*, n°7, juin 2015, pp. 1-8
- RUDRUM**, David, « On the Very Idea of a Definition of Narrative: A Reply to Marie-Laure Ryan », *Narrative*, vol. 14, n°2, mai 2006, pp. 197-204
- RUDRUM**, David, « From Narrative Representation to Narrative Use: Towards the Limits of Definition », *Narrative*, vol. 13, n°2, mai 2005, pp. 195-204
- RYAN**, Marie-Laure, « L'expérience de l'espace dans les jeux vidéo et les récits numériques », *Cahiers de Narratologie*, n°27, 2014
- RYAN**, Marie-Laure, « Transmedial Storytelling and Transfictionality », *Poetics Today*, vol. 34, n°3, 2013, pp. 362-388, disponible sur le site de l'auteure à l'adresse <http://users.frii.com/mlryan/transmedia.html>

RYAN, Marie-Laure, « Cheap plot tricks, Plot Holes, and Narrative Design », *Narrative*, vol. 17, n°1, 2009, pp. 56-75

RYAN, Marie-Laure, « Diagramming Narrative », *Semiotica*, vol. 2007, n°165, juillet 2007, pp. 11-40

RYAN, Marie-Laure, « Semantics, Pragmatics, and Narrativity: A Response to David Rudrum », *Narrative*, vol. 14, n°2, mai 2006, pp. 188-196

SHEN, Dan, « Why Contextual and Formal Narratologies Need Each Other », *Journal of Narrative Theory*, vol. 35, n°2, 2005, pp. 141-171

SILBERGLEID, Robin, « "The Truth We Both Know": Readerly Desire and Heteronarrative in The X-Files », *Studies in Popular Culture*, vol. 25, n°3, avril 2003, pp. 49-62

SOULEZ, Guillaume, « La Double répétition », *Mise au point*, n°3, 2011, <http://map.revues.org/979>

SOURIAU, Étienne, « La Structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie », *Revue internationale de filmologie*, n°7-8, 1951

STRACZYNSKI, Joseph Michael, « The Profession of Science Fiction, 48 : Approaching Babylon », *Foundation*, n°64, été 1995, pp. 5-19, reproduit dans LANE, Andy, *The Babylon File*, Londres, Virgin, 1997

SULIMMA, Maria, « "Did you shoot the girl in the street?" – On the Digital Seriality of *The Walking Dead* », *Eludamos*, Vol. 8, n°1, 2014, pp. 83-100

ARTICLES ACADEMIQUES – CARNETS DE RECHERCHE, SITES

PERSONNELS

BERTHELOT, Francis, « Genres et sous-genres dans les littératures de l'imaginaire », séminaire EHESS, 8 novembre 2005, <http://www.vox-poetica.org/t/lna/FB%20Genres%20imaginaire.pdf>

BRITTON, Piers, « "Television Aesthetics" versus Formal and Stylistic Analysis », *Antenna*, 8 avril 2015, <http://blog.commarts.wisc.edu/2015/04/08/television-aesthetics-versus-formal-and-stylistic-analysis>

DUBOIS, François-Ronan, « Auteur, régie discursive et primo-producteurs », *Contagions*, 26 juin 2014, <http://contagions.hypotheses.org/621>

ESCOLA, Marc, « Le clou de Tchekhov. Retours sur le principe de causalité régressive », *Fabula*, 2010, http://www.fabula.org/atelier.php?Principe_de_causalite_regressive

ESCOLA, Marc, « Mondes possibles et textes possibles », *Fabula*, 2006, http://www.fabula.org/atelier.php?Mondes_possibles_et_textes_possibles

GRILLO-MARXUACH, Javier, « The Lost Will and Testament of Javier Grillo-Marxuach », entrée du 24 mars 2015, <http://okbjgm.weebly.com/lost/the-lost-will-and-testament-of-javier-grillo-marxuach>

KACKMAN, Michael, « Quality Television, Melodrama, and Cultural Complexity », *Flow*, 31 octobre 2008, <http://flowtv.org/2008/10/quality-television-melodrama-and-cultural-complexity%C2%A0michael-kackman%C2%A0%C2%A0university-of-texas-austin%C2%A0%C2%A0>

MALLOZI, Joseph, entrée du 24 novembre 2010, <https://josephmallozzi.wordpress.com/2010/11/24/november-24-2010-comic-haul-the-return-of-the-weird-food-purchase-of-the-day-snow-monkeys-go-for-their-sixth-win-eight-games>

PEYRON, David, « Le gif comme mode d'appropriation des imaginaires populaires », entrée du 20 novembre 2014, <https://davidpeyron.wordpress.com/2014/11/20/le-gif-comme-mode-dappropriation-des-imaginaires-populaires>

PRINCE, Gerald, « Narratologie classique et narratologie post-classique », *Vox Poetica*, accessible à l'adresse <http://www.vox-poetica.org/t/articles/prince.html>

TOTON, Sarah, « Cataloging Knowledge: Gender, Generative Fandom, and the Battlestar Wiki », *Flow*, 7.14, janvier 2008, <http://flowtv.org/2008/01/cataloging-knowledge-gender-generative-fandom-and-the-battlestar-wiki>

WHITMAN, Neil, « TV Show Mythology », *Literal-Minded*, 2 février 2010, <https://literal-minded.wordpress.com/2010/02/02/tv-show-mythology>

ARTICLES CRITIQUES – PÉRIODIQUES, SITES INTERNET

Les Inrockuptibles, n°882, 24-30 octobre 2012

« A Conversation with Game of Thrones author George RR Martin », *The Sydney Morning Herald*, 01 août 2011, <http://www.smh.com.au/technology/blog/the-geek/a-conversation-with-game-of-thrones-author-george-rr-martin-20110801-1i6wj.html>

« As *Lost* Ends, Creators Explain How They Did It, What's Going On », *Wired*, 19 avril 2011, http://www.wired.com/2010/04/ff_lost/all

« Battlestar Galactica Producer Talks Strike », *IGN*, 7 novembre 2007, <http://www.ign.com/articles/2007/11/08/battlestar-galactica-producer-talks-strike>

« Die-hards fight to save TV faves », *The Washington Post*, 28 juillet 2005, <http://www.washingtontimes.com/news/2005/jul/28/20050728-091055-1394r>

« Fringe Producers talk Fringe Return & 'Mythalones'. I'll Take 5 for a Dollar », *Seriable*, 30 mars 2010, accessible en ligne à l'adresse <http://www.fringebloggers.com/fringe-producers-talk-fringe-return-mythalones-ill-take-5-for-a-dollar>

« J. J. Abrams Explains Why 'Mythology-Lite' Undercovers Failed », *Seriable*, 16 janvier 2011, <http://seriable.com/jj-abrams-explains-why-mythology-lite-undercovers-failed>

« Perspectives: Simon Barry and Rachel Nichols talk about *Continuum* », *Flickeringmyth.com*, 14 mai 2014, accessible à l'adresse <http://www.flickeringmyth.com/2014/05/perspectives-simon-barry-rachel-nichols-talk-continuum.html>

ADALIAN, Josef, « How Netflix's Original Programming Is Poised to Outpace the Top Cable Networks, in One Chart », *Vulture*, 28 juillet 2015, <http://www.vulture.com/2015/07/netflix-original-programming-hbo-fx.html>

ADALIAN, Josef, « The *Leftovers*' Damon Lindelof on the Lessons He Learned From Season One and What to Expect This Year », *Vulture*, 25 juin 2015, <http://www.vulture.com/2015/06/leftovers-damon-lindelof-on-lessons-learned-from-season-one.html>

ADALIAN, Josef, « Damon Lindelof Shares the Meanest Tweets Lobbed His Way », *Vulture*, 01 août 2010, <http://www.vulture.com/2010/08/twitter.html>

ADALIAN, Josef, « Sci Fi Channel drama will end run after fourth season », *Variety*, 31 mai 2007, <http://variety.com/2007/scene/markets-festivals/battlestar-burns-out-next-year-1117966089>

ADAMS, Erik, « Gravity Falls' Alex Hirsch on his show's big cliffhanger », *The AV Club*, 11 mars 2015, <http://www.avclub.com/article/gravity-falls-alex-hirsch-his-shows-big-cliffhange-216411>

AUSIELLO, Michael, « It's official: *Justified* Sets End Date, Season 6 Will Be Show Swan's Song », *TVLine*, 14 janvier 2014, <http://tvline.com/2014/01/14/justified-cancelled-season-6-final-last-ending>

AUSIELLO, Michael, « Exclusive: 'Supernatural' boss on why he stepped down and what's coming up (hint: monsters!) », *Entertainment Weekly*, 2010, <http://www.ew.com/article/2010/07/15/supernatural-season-6-spoilers>

BARBER, Michael, « John le Carré: An Interrogation », *The New York Times*, 25 septembre 1977, <https://www.nytimes.com/books/99/03/21/specials/lecarre-interrogation.html>

BOWMAN, Sabien, « 5 Reasons Why You Should Be Watching Gravity Falls », *TVEquals*, 5 septembre 2012, <http://www.tvequals.com/2012/09/05/5-reasons-why-you-should-be-watching-gravity-falls>

CHANEY, Jen, « 'Lost' revelation: Was Ilana Jacob's daughter? », *The Washington Post*, 21 mai 2010, <http://voices.washingtonpost.com/celebritology/2010/05/lost-revelation-was-ilana.html>

D'ALESSANDRO, Anthony, « The Dawning of 'Aquarius': How Charles Manson returned to TV », *Deadline*, 16 octobre 2014, <http://deadline.com/2014/10/david-duchovny-aquarius-charles-manson-nbc-itv-series-852812>

DALE, Alan, « Undercovers Embraces Serialization », *IGN*, 03 novembre 2010, <http://www.ign.com/articles/2010/11/03/undercovers-embraces-serialization>

FERNANDEZ, Maria Elena, « ABC Sets the Record Straight About the Series Finale Plane Crash Images », *Los Angeles Times*, 25 mai 2010, <http://latimesblogs.latimes.com/showtracker/2010/05/lost-exclusive-abc-sets-the-record-straight-about-the-series-finales-plane-crash-images.html>

FITZGERALD, Toni, « How ABC fumbled its Super Bowl edge », *Media Life*, 29 janvier 2003, http://www.medialifemagazine.com:8080/news2003/jan03/jan27/3_wed/news3wednesday.html

GAJEWSKI, Ryan, « 'Person of Interest' Finale Postmortem: "Heartbreaking" Deaths Set Up "Harrowing" Season 5 », *The Hollywood Reporter*, 05 mai 2015, <http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/person-interest-finale-elias-dominic-793661>

GELMAN, Vlada, « Comic-Con: *The Event* Won't Leave Viewers Completely Lost », *Vulture*, 24 juillet 2010, <http://www.vulture.com/2010/07/comic-con.html>

GOLDMAN, Eric, « How I Met Your Mother Creators on Beginning the Final Season (...Unless the Show Gets a Season 9) », *IGN*, 18 septembre 2012, <http://uk.ign.com/articles/2012/09/18/how-i-metyour-mother-creators-on-beginning-the-final-season-unless-the-show-gets-a-season-9>

GRAY, Ian, « Battlestar Galactica: The New West Wing », *The Telegraph*, 1er février 2007, <http://blogs.telegraph.co.uk/culture/iaingray/3672671/Battlestar-Galactica-the-new-West-Wing>

HANKS, Henry, « 'Fringe' renewed: Can fan passion trump ratings? », *CNN*, 28 mars 2011, <http://edition.cnn.com/2011/SHOWBIZ/TV/03/28/fringe.ratings.go>

HIBBERD, James, « NBC's 'Revolution' showrunner promises: 'We have the answers' », *Entertainment Weekly*, 14 juillet 2012, <http://www.ew.com/article/2012/07/14/revolution-comic-con>

HUGUES, Sarah, « The Wachowskis on Netflix's Sense8, global drama, and playing fair with the audience », *The Independent*, 26 mai 2015, <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/tv/features/the-wachowskis-on-sense8-global-drama-and-playing-fair-with-the-audience-10277105.html>

ITZKOFF, Dave, « In a Twist on the Remix, Fans Recut TV Series », *The New York Times*, 9 juin 2013, <http://www.nytimes.com/2013/06/10/arts/television/arrested-development-and-game-of-thrones-the-fans-cut.html>

KING, Susan, « Space, 2258, in the Year 1994: 'BABYLON 5' PRODUCERS SAY THEY GET MORE BANG FOR THEIR BUCKS WITH DESKTOP TECHNOLOGY », *Los Angeles Times*, 23 janvier 1994, http://articles.latimes.com/1994-01-23/news/tv-14354_1_desktop-technology

LEWIS, Peter H., « A Boom for On-Line Services », *The New York Times*, 12 juillet 1994

LINDELOF, Damon, « Damon Lindelof on Why 'Breaking Bad's' Finale Let Him Say Goodbye to 'Lost' (Guest Column) », *The Hollywood Reporter*, 2 octobre 2013, <http://www.hollywoodreporter.com/news/damon-lindelof-breaking-bad-finale-639484>

LITTLETON, Cynthia, « Damon Lindelof Bows Out of Twitter », *Variety*, 16 octobre 2013, <http://variety.com/2013/digital/news/damon-lindelof-bows-out-of-twitter-1200731271>

LUBLIN, J. S., **EFRATI**, A., **ANTE**, S. E., « Yahoo Deal Shows Power Shift », *The Wall Street Journal*, 20 mai 2013, <http://www.wsj.com/articles/SB10001424127887324787004578493130789235150>

MARTIN, Dan, « Has Doctor Who got too complicated? », *The Guardian*, 20 septembre 2011, <http://www.theguardian.com/tv-and-radio/tvandradioblog/2011/sep/20/doctor-who-too-complicated>

McGRATH, Charles, « The Triumph of the prime-time novel », *The New York Times*, 22 octobre 1995, accessible en ligne : <http://www.nytimes.com/1995/10/22/magazine/the-prime-time-novel-the-triumph-of-the-prime-time-novel.html>

McLEAN, Gareth, « Steven Moffat: The man with a monster of a job », *The Guardian*, 22 mars 2010, <http://www.theguardian.com/media/2010/mar/22/stephen-moffat-doctor-who>

McMILLAN, Graeme, « Why Fringe's Finale Marks the Decline of Sci-fi on Network TV », *Wired*, 18 janvier 2013, <http://www.wired.com/2013/01/fringe-finale>

MIAN, Bilal, « 'Dark Matter' Boss on the Finale and Season 2: "The Past Comes Back to Haunt" », *The Hollywood Reporter*, 28 août 2015, <http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/dark-matter-season-finale-spoilers-818483>

MILLER, Liz Shannon, « How the Magic & Economics of Canadian Sci-Fi TV Helped Create 'Continuum' », *Indiewire*, 9 décembre 2014, <http://www.indiewire.com/article/how-the-magic-economics-of-canadian-sci-fi-tv-helped-create-continuum-20141209>

MOLLOY, Tim, « Damon Lindelof's History of 'Lost' (A Show He Longed to Quit) », *The Wrap*, 23 septembre 2011, <http://www.thewrap.com/damon-lindelofs-history-lost-show-he-longed-quit-31281>

NICHOLS, S., REYNOLDS, R., « Doctor Who: The Eternity Clock' planned sequels cancelled by BBC », *Digital Spy*, 01 avril 2013, <http://www.digitalspy.co.uk/gaming/s7/doctor-who/news/a468711/doctor-who-the-eternity-clock-planned-sequels-cancelled-by-bbc.html>

PATTEN, Dominic, « Transparent Creator Jill Soloway Envisions Five Seasons For Amazon Series », *Deadline*, 25 octobre 2014, accessible à l'adresse <http://deadline.com/2014/10/transparent-creator-jill-soloway-envisions-five-seasons-for-amazon-series-859822>

PICKARD, Anna, « Stargate: Universe – the new Battlestar Galactica? », *The Guardian*, 6 octobre 2009, <http://www.theguardian.com/tv-and-radio/tvandradioblog/2009/oct/05/stargate-universe-robert-carlyle>

RADISH, Christina, « J. Michael Straczynski Talks Collaborating with The Wachowskis on SENSE8 », *Collider*, 27 mai 2015, <http://collider.com/sense8-j-michael-straczynski-talks-collaborating-with-the-wachowskis>

RADISH, Christina, « J.H. Wyman talks Almost Human », *Collider*, 2 janvier 2014, accessible à l'adresse <http://collider.com/j-h-wyman-almost-human-interview>

RADISH, Christina, « FRINGE Showrunner J.H. Wyman Talks the Show's Final Season, Character Arcs, Working Within a TV Budget and Giving Fans a Satisfying Conclusion », *Collider*, 28 septembre 2012, <http://collider.com/j-h-wyman-fringe-final-season-interview/198563>

RADISH, Christina, « J. J. Abrams Talks STAR TREK 2, the SUPER 8 Trailer, FOX's ALCATRAZ, ODD JOBS, PERSON OF INTEREST, UNDERCOVERS and FRINGE », *Collider*, 12 janvier 2011, <http://collider.com/j-j-abrams-interview-star-trek-2-super-8>

RHODES, Joe, « Shattering All Vestiges of Innocence », *The New York Times*, 15 juillet 2011, <http://www.nytimes.com/2011/07/17/arts/television/breaking-bad-returns-and-walter-whites-descent-continues.html>

ROMANO, Aja, « The demise of a social media platform: Tracking LiveJournal's decline », *The Daily Dot*, 6 septembre 2012, <http://www.dailydot.com/culture/livejournal-decline-timeline>

ROSS, Alex, « The Spooky Fill », *The New Yorker*, 17 mai 2010, <http://www.newyorker.com/magazine/2010/05/17/the-spooky-fill>

RYAN, Maureen, « "Battlestar Galactica" Executive Producer On Adama's Legacy 10 Years Later », *Huffington Post*, 12 mai 2013, http://www.huffingtonpost.com/2013/12/05/battlestargalactica-legacy_n_4391961.html

RYAN, Maureen, « Talking Battlestar Galactica's finale, Caprica and the Battlestar TV movie with Ron Moore », *Chicago Tribune*, 21 juin 2008, http://featuresblogs.chicagotribune.com/entertainment_tv/2008/07/talking-battles.html

SEPINWALL, Alan, « Lost: Damon Lindelof Q&A », *The Star-Ledger/NJ.com*, 20 janvier 2009, http://www.nj.com/entertainment/tv/index.ssf/2009/01/lost_damon_lindelof_qa.html

SNIERSON, Dan, « Damon Lindelof reveals details about his new HBO drama "The Leftovers" », *Entertainment Weekly*, 8 janvier 2014, <http://www.ew.com/article/2014/01/08/damon-lindelof-the-leftovers-hbo>

STANHOPE, Kate, « 'Mr. Robot' Creator on the Sony Hack, Antiheroes and the Dangers of Facebook », *The Hollywood Reporter*, 24 juin 2015, <http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/mr-robot-premiere-interview-creator-804638>

STERNBERG, John, « 15 Stats Brands Should Know About Tumblr », *Digiday*, 10 avril 2013, <http://digiday.com/brands/15-stats-brands-should-know-about-tumblr>

STUART, Keith, « Doctor Who Adventures - and the future of cross-platform entertainment », *The Guardian*, 8 avril 2010, <http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2010/apr/08/doctor-who-adventures-bbc>

SURETTE, Tim, « TV.com's The Gab: *Battlestar*, *Betty*, *Star Trek*, Morgan », TV.com, 12 mai 2007, <http://www.tv.com/news/tvcoms-the-gab-battlestar-betty-star-trek-morgan-9526>

THOMAS, Rachel, « An Interview with Michael Emerson », *About.com*, 2007, <http://tvdramas.about.com/od/lost/a/mikeemersonint.htm>

VANDERWERFF, Todd, « Netflix is accidentally inventing a new art form — not quite TV and not quite film », *Vox*, 30 juillet 2015, <http://www.vox.com/2015/7/29/9061833/netflix-binge-new-artform>

VANDERWERFF, Todd, « Person of Interest, CBS's techno-thriller, is the second coming of The X-Files », *Vox*, 4 février 2015, <http://www.vox.com/2014/9/24/6839009/person-of-interest-tv>

VANDERWERFF, Todd, « Daniel Knauf tells us his plan for the end of Carnivale », *The AV Club*, 22 février 2013, <http://www.avclub.com/article/daniel-knauf-tells-us-his-plan-for-the-end-of-icar-92877>

VANDERWERFF, Todd, « Daniel Knauf opens up about Carnivale's long, weird journey (1 of 2) », *The AV Club*, 21 février 2013, <http://www.avclub.com/article/daniel-knauf-opens-up-about-icarnivaleis-long-weir-92780>

VION-DURY, Philippe, « Tumblr détrônerait Facebook chez les jeunes Américains », *Rue89*, 15 janvier 2013, <http://rue89.nouvelobs.com/2013/01/15/tumblr-detrone-facebook-chez-les-jeunes-americains-238621>

WAGMEISTER, Elizabeth, « When is the Right Time to Pull the Plug on a Long-Running Show ? », *Variety*, 29 avril 2015, <http://variety.com/2015/tv/news/its-time-for-networks-to-decide-which-series-will-stay-and-which-will-make-way-for-new-shows-1201480937>

WEISS, Joanna, « 'Stargate' mysteries play like a 'Lost' in space », *The Boston Globe*, 2 octobre 2009, http://www.boston.com/ae/tv/articles/2009/10/02/stargate_mysteries_play_like_a_lost_in_space

WEST, Dave, « Davies: BBC has 'cocked up' 'Who' time », *Digital Spy*, 28 mars 2008, <http://www.digitalspy.co.uk/tv/s7/doctor-who/news/a92493/davies-bbc-has-cocked-up-who-time.html>

WIESELMAN, Jarett, « Fringe exec producer plays "What If?" », *New York Post*, 4 mars 2011, accessible en ligne à l'adresse <http://pagesix.com/2011/03/04/fringe-exec-producer-plays-what-if>

WILFORD, Denette, « 'Gravity Falls' Review: The Shack Is Back, And Scariest Ever Before », *Huffington Post Canada*, 23 août 2014, http://www.huffingtonpost.ca/denette-wilford/gravity-falls-review_b_5698467.html

WOERNER, Meredith, « Daniel Was Battlestar's Biggest Fiasco, Says Ron Moore », *io9*, 19 mars 2009, <http://io9.com/5175958/daniel-was-battlestars-biggest-fiasco-says-ron-moore>

WYATT, Edward, « ABC Sets Spring 2010 as the End for 'Lost' », *The New York Times*, 8 mai 2007, <http://www.nytimes.com/2007/05/08/arts/television/08lost.html>

ZEMLER, Emily, « The Lost Creators Come Clean », *Esquire*, 7 mai 2014, <http://www.esquire.com/entertainment/tv/interviews/a26345/lost-creators-interview>

COMMUNICATIONS

AMBAL, Julie, FAVARD, Florent, « *Guys, where are we ?* : trouver son chemin sur l'Île de Lost », *Mobilité dans les récits et les arts visuels de fantastique et de science-fiction*, CERLI, Fontainebleau, 21 novembre 2014

CORNILLON, Claire, « Commencer, recommencer : sur quelques séquences pré-génériques de Lost », journée d'études sur la série *Lost*, Rennes 2, 8 mars 2015

CORNILLON, Claire, « *The X-Files*, hybridation et fiction sérielle », colloque *Au-delà des frontières : Hybridation des formes et des genres dans les littératures de l'imaginaire contemporaines*, Bordeaux Montaigne, 15-17 octobre 2014, <http://webtv.u-bordeaux3.fr/thematique-humanites-1/the-x-files-hybridation-et-fiction-serielle-par-claire-cornillon>

CORNILLON, Claire, « *Lost*, fiction kaléidoscopique », colloque *Philosérie n°6 : Lost in philosophy*, Paris 1 Panthéon-Sorbonne, 4-5 juillet 2014

ESQUENAZI, Jean-Pierre, « Avoir une idée de / en séries télévisées », journée d'études *Auteurs/amateurs de séries télévisées*, Paris Diderot, 5 décembre 2014

FAVARD, Florent, « Showrunners, persona et mise en scène de l'auctorialité », journée d'études *Auteurs/amateurs de séries télévisées*, Paris Diderot, 5 décembre 2014

FAVARD, Florent, « *War Without End* : le devoir de mémoire dans *Babylon 5* », colloque *Guerres en séries*, UPJV, Amiens, 11-13 juin 2014

FAVARD, Florent, « La série feuilletonnante de science-fiction : le retour du cycle », Colloque *Télé en série*, Université de Montréal, 22-24 mai 2014

HATCHUEL, Sarah, THIELLEMENT, Pacôme, « "The Leftovers" : une série philosophique ? », *Séries Mania*, 6^e édition, 25 avril 2015, <http://www.dailymotion.com/video/x2o9bco>

LIFSCHUTZ, Vladimir, « La mise en scène de la révélation dans *Lost* ou l'extraordinaire normalité » (communication), journée d'études sur la série *Lost*, Rennes 2, 8 mars 2015

LUNDQVIST, Kee, « Meaningful Stories: The Process and Practices of Sense-Making » (communication), conférence annuelle du *Fan Studies Network*, University of East Anglia, 28 juin 2015

SEPULCHRE, Sarah, « Fan, amateur, addict... Comment les amateurs de séries se nomment et les pratiques culturelles que cela reflète », journée d'études *Auteurs/amateurs de séries télévisées*, Paris Diderot, 5 décembre 2014

Sont ici rassemblés les sites directement cités au sein du présent travail.

AMC, amc.com

Archive of American Television, emmytvlegends.org

Battlestar Wiki, en.battlestarwiki.org

Defiance Wiki, en.defiance-wiki.com/wiki/Main_Mission_list

FlashForward Wiki, flashforward.wikia.com/wiki/FlashForward_Wiki

Gateworld, gateworld.net

Gravity Falls Wiki, gravityfalls.wikia.com

How I Met Your Mother Wiki, how-i-met-your-mother.wikia.com

JMSNews, jmsnews.net

TED, ted.com

Lostpedia, The Lost Encyclopedia, lostpedia.wikia.com

Mike Quigley's Home Page, mjq.net

Republibot, republibot.com

Ruth's Ruthless Homepage, ruthless.zathras.de

The Living handbook of narratology, lhn.uni-hamburg.de

The Lost Wikia, lost.wikia.com

The Official Gillian Anderson Website, gilliananderson.ws

TVtropes, tvtropes.org

Vox Poetica, vox-poetica.org

Wikipedia, en.wikipedia.org

FICTIONS – VIDÉOGRAPHIE

Corpus principal

Babylon 5 (PTEN > TNT, 1993-1998)

Support physique

Intégrale *Babylon 5*, DVD (1993-2007 ; Warner Bros. Entertainment, 2009)

Battlestar Galactica (Sci-Fi, 2003-2009)

Caprica (Syfy, 2010)

Battlestar Galactica (ABC, 1978-1979)

Support physique

Intégrale *Battlestar Galactica*, Blu-Ray (2003-2010 ; Universal Studios, 2011)

Intégrale *Caprica*, Blu-Ray (2010 ; Universal Studios, 2011)

Intégrale *Battlestar Galactica (original series)*, DVD (1978-1979 ; Universal Studios, 2012)

Lost (ABC, 2004-2010)

Support physique

Intégrale *Lost* saison 1, DVD (2004-2005 ; Buena Vista Home Entertainment, 2005)
Intégrale *Lost* saison 2, DVD (2005-2006 ; Buena Vista Home Entertainment, 2006)
Intégrale *Lost* saison 3, DVD (2006-2007 ; Buena Vista Home Entertainment, 2007)
Intégrale *Lost* saison 4, DVD (2008 ; Buena Vista Home Entertainment, 2008)
Intégrale *Lost* saison 5, DVD (2009 ; Buena Vista Home Entertainment, 2009)
Intégrale *Lost* saison 6, DVD (2010 ; Buena Vista Home Entertainment, 2010)

Doctor Who (BBC, 1963-1989, 1996, 2005-présent)

Support physique

Intégrale *Doctor Who* Series 1-4, DVD (2005-2008 ; BBC Worldwide Ltd., 2009)
Doctor Who : The Complete specials, Blu-Ray (2009-2010 ; BBC Worldwide Ltd., 2010)
Doctor Who: The Complete fifth series, Blu-Ray (2010 ; BBC Worldwide Ltd., 2010)
Doctor Who: The Complete sixth series, Blu-Ray (2010-2011 ; BBC Worldwide Ltd., 2011)
Doctor Who: The Complete seventh series, Blu-Ray (2011-2013 ; BBC Worldwide Ltd., 2013)
Doctor Who : *The Day of the Doctor*, DVD (2013 ; BBC Worldwide Ltd., 2013)
Doctor Who: *The Time of the Doctor*, DVD (2013 ; BBC Worldwide Ltd., 2014)

Fringe (Fox, 2008-2013)

Support physique

Intégrale *Fringe* saison 1, Blu-Ray (2008-2009 ; Warner Bros. Entertainment, 2009)
Intégrale *Fringe* saison 2, Blu-Ray (2009-2010 ; Warner Bros. Entertainment, 2010)
Intégrale *Fringe* saison 3, Blu-Ray (2010-2011 ; Warner Bros. Entertainment, 2011)
Intégrale *Fringe* saison 4, Blu-Ray (2011-2012 ; Warner Bros. Entertainment, 2012)
Intégrale *Fringe* saison 5, Blu-Ray (2012-2013 ; Warner Bros. Entertainment, 2013)

Corpus secondaire

4400, The (USA Network, 2004-2007)
Alias (ABC, 2001-2006)
Alcatraz (Fox, 2012)
Blacklist, The (NBC, 2013-présent)
Breaking Bad (AMC, 2008-2013)
Buffy the Vampire Slayer (The WB>UPN, 1997-2003)
Castle (ABC, 2009-présent)
Continuum (Showcase, 2012-2015)
Defiance (Syfy, 2013-présent)
Event, The (NBC, 2010-2011)
Flashforward (ABC, 2009-2010)
Fugitive, The (ABC, 1963-1967)
Gravity Falls (Disney Channel, 2012-présent)
House (Fox, 2004-2012)
How I met your mother (CBS, 2005-2014)

Kaamelott (M6, 2005-2010)
Leftovers, The (HBO, 2014-présent)
MacGyver (ABC, 1985-1992)
Person of interest (CBS, 2011-présent)
Quantum Leap (NBC, 1989-1993)
Sense8 (Netflix, 2015-présent)
Sliders (Fox>Sci Fi, 1995-2000)
Stargate Universe (Syfy, 2009-2011)
Supernatural (The WB>The CW, 2005-présent)
X-Files, The (Fox, 1993-2002)

VIDÉOGRAPHIE – AUTRES

Inside the Writers Room with Lost, DVD (2009 ; Writer's Guild Foundation, 2009)
Des Doyle, *Showrunners, les coulisses des series TV américaines*, DVD (2014 ; Black Sheep Productions/Gimme Shelter, 2015)

FICTIONS – OUVRAGES

KING, Stephen, *La Tour Sombre, Tome VII*, Paris, J'ai Lu, 2005
KING, Stephen, *The Green Mile 1-6*, New York, Signet Books, mars-août 1996, publié simultanément en France par Libro
STRACZYNSKI (scénario), CHA, ZANIER, LASHLEY (dessin), *Rising Stars*, Acte 1/3, Delcourt, 2012 (version originale publiée par Image Comics, USA)
TOLKIEN, J.R.R., *The Lord of the Rings*, George Allen and Unwin, 1954-1955 (édition citée Gallimard Jeunesse, coll. « Folio junior », 2000)

IV. Annexe 1 – Lexique

- **Arc narratif composite** : arc narratif majeur composé de plusieurs arcs narratifs mineurs qui lui sont subordonnés.
- **Basculement (extradiégétique, intradiégétique)** : reconfiguration majeure de la série délimitant des *mouvements** d'une durée supérieure à une saison. On peut en trouver la raison à l'intérieur de la diégèse (les scénaristes décident que le récit doit changer de rythme, que le monde fictionnel doit être transfiguré, ...), ou bien dans le monde réel, dans le cas d'un aléa de la production notamment (départ d'acteur.ice.s, changement de *showrunner*, ...).
- **Cadre narratif** : structure du monde fictionnel qui justifie l'emploi d'une formule, d'une matrice, le rythme et le déploiement d'une série, le degré et les modalités d'interconnexion de ses épisodes. À ne pas confondre avec le *monde fictionnel restreint** : les deux notions peuvent se chevaucher, mais ne désignent pas la même chose. Le cadre narratif est par exemple le réseau de personnages, d'organisations, d'événements, qui constituent un moteur pour le récit. Exemple : l'action de *Buffy* se déroule principalement à Sunnydale, le *monde fictionnel restreint*, mais le cadre narratif de la série tient aussi à la mission imposée à la Tueuse de vampires par les Observateur.ice.s.
- **Commentaire prospectif** : Un.e scénariste (souvent le/la *showrunner*) annonce un plan sur cinq ans, et jure savoir comment l'histoire se termine. Généralement proféré lorsque la série en est à ses débuts.
- **Complétude rétroactive** : au-delà de l'usage de flashbacks, d'analepses (qui rentrent dans la catégorie des anachronies décrites par Genette), définit la capacité d'une série à sans cesse revenir sur des événements passés pour les enrichir sans modifier ce qui a déjà été actualisé. En revanche, la complétude rétroactive a souvent pour but de changer le point de vue des interprètes sur tel ou tel événement. Pistes possibles : voyage dans le temps, déjà-vu, réalités alternatives, ...
- « **Déformulation** » (**Vladimir Lifschutz**) : phénomène intervenant dans un épisode (très généralement le dernier) conçu pour offrir une conclusion à la série. Dans les dernières minutes de l'épisode, la série défait alors les points nodaux de sa formule, voir abandonne ou détruit le *monde fictionnel restreint**. Attention à l'effet *Scrubs* : la série peut se déformuler en anticipant une annulation, mais finalement être renouvelée.
- **Déformulation localisée** : phénomène pouvant intervenir à n'importe quel moment de la série. Celle-ci rompt alors de manière flagrante avec sa formule l'espace de quelques épisodes, ou bien reconfigure définitivement cette formule.
- **Degrés et modalités d'interconnexion des épisodes** : désigne les modalités avec lesquelles les épisodes peuvent être liés les uns aux autres (via *l'intrigue macroscopique** ; les répétitions et variations de la formule, de la matrice ; la thématique ; le développement d'un personnage ; la rétrospection du récit ; la récurrence d'un *signifiant mythologique** ; ...) et le degré, c'est-à-dire l'intensité de ces connexions, lorsqu'il s'agit de décrire la structure narrative.
- **Délayage narratif** : la fonction de respiration du récit qui se permet de mettre en retrait l'intrigue macroscopique pour aérer la tension narrative sur le long terme, par

exemple en usant d'épisodes plus indépendants, ou dont le ton est différent. L'abus de *délayage narratif* peut mener à des *épisodes de remplissage**.

- « **Densité narrative** » (**Henrik Örnebring**) : nombre d'arcs narratifs mobilisés par un épisode, sans compter *l'intrigue microscopique** ; plus largement, nombre d'arcs narratifs (excluant les intrigues microscopiques) mobilisés par une saison.
- **Dernier tour de manège** : une chaîne décide d'annuler une série, mais laisse aux scénaristes, sinon une saison entière, du moins suffisamment d'épisodes pour leur permettre, si besoin, de dénouer *l'intrigue macroscopique**, et plus simplement de clore la série selon leurs propres termes.
- **Dislocation** : phénomène subi par toute série qui dure plus longtemps qu'elle n'aurait dû et commence à perdre en élan narratif, à devenir monotone, à ne plus savoir se réinventer. Si la notion est subjective, liée au « *jump the shark* », il est possible de décrire objectivement des changements progressifs qui impactent le récit, comme le manque de tension narrative, le recyclage des intrigues, ou encore le départ des acteur.ice.s parties prenantes de l'identité de la série.
- **Effectif (emploi d'un arc narratif)** : l'arc narratif affecte, dans un épisode donné, au moins une scène dans laquelle au moins un personnage est forcé d'agir ou de réagir à la survenue de cet arc.
- **Effondrement** : souvent lié au *dernier tour de manège**, désigne un phénomène de forte amplitude (souvent, à l'échelle d'une mi-saison ou d'une saison entière) durant laquelle le récit fait *monter les enjeux** de manière dramatique ; le monde fictionnel peut aussi être impacté, voire être *déséquilibré**. Un effondrement peut aussi intervenir en milieu de série : lorsqu'un *showrunner* cède sa place après avoir conclu un arc narratif *majeur** marqué par la *montée des enjeux* (exemple : *Supernatural*), ou lorsque les scénaristes décident de provoquer un basculement si important qu'il amène le récit vers un « *all is lost moment* », où tout semble perdu pour les protagonistes, afin de mieux rebondir ensuite.
- **Élan narratif** : notion quelque peu subjective, mais qui peut être mesurée en fonction de la « densité narrative ». Par exemple, une série perd en élan narratif si elle abuse soudain du *délayage narratif**, et/ou qu'elle conclut des arcs narratifs *majeurs** sans en lancer d'autres.
- **Épisode de remplissage** : épisode, souvent « plat » narrativement parlant, perçu par la critique, les fans, voire les scénaristes, comme « inutile » pour l'intrigue macroscopique, le développement des personnages ou encore la matrice sérielle. Conséquence d'un *délayage narratif** trop important ou mal géré. Exemple : l'épisode du tatouage de Jack dans *Lost*.
- **Épisode récapitulatif extradiégétique** : épisode conçu par la chaîne comme un gigantesque résumé des épisodes précédents, et qui peut par exemple être diffusé en début de saison pour réactiver la mémoire à long terme des interprètes les moins assidu.e.s, et éventuellement attirer de nouvelles spectatrices qui préfèrent ne pas avoir à rattraper les cinq saisons précédentes. L'épisode récapitulatif extradiégétique est un paratexte.
- **Épisode récapitulatif intradiégétique** : épisode qui emploie le « rappel intradiégétique » (« *diegetic retelling* », au sens de Mittell), c'est-à-dire qui fait un long résumé des épisodes précédents via les dialogues des personnages.

- **Fil rouge matriciel** : versant structurel de la « matrice », question « presque » problématisée par l'intrigue, qui canalise la « matrice sérielle » et peut même peser dans le dénouement de la série. Souvent lié au développement d'un personnage, ou d'une relation conflictuelle entre personnages.
- **Furtif (emploi d'un arc narratif)** : l'arc narratif est mentionné (voire lancé) dans un épisode donné, mais de telle façon qu'il ne motive pas véritablement de réaction de la part des personnages. A souvent pour but de rafraîchir la mémoire des spectateur.ice.s. À noter qu'un nœud peut être furtif, notamment lorsqu'une question est problématisée au détour d'un dialogue, suffisamment intrigante pour les spectateur.ice.s, mais pas assez pour motiver intradiégétiquement une réaction marquée de la part des personnages. Un dénouement peut aussi être furtif si une question est clôturée « en passant », via un dialogue purement informatif. Les nœuds et dénouement furtifs sont rares au sein du corpus, mais pas impossibles.
- **Hail Mary** : un.e scénariste (souvent le/la *showrunner*) tente le tout pour le tout et multiplie les *commentaires prospectifs** dans l'espoir que la chaîne acceptera de négocier un *plan** ou un *dernier tour de manège** pour conclure la série. Souvent liée à des impératifs artistiques, et la peur d'arriver à court d'histoire, d'être poussé au *délayage narratif**.
- **Impact** : échelle d'influence d'un arc narratif, du *biographique** au *cosmographique**.
- **Incomplétude manifeste (du monde fictionnel)** : un ou plusieurs personnages (voire, l'intégralité des personnages du monde fictionnel) sont confrontés à une zone lacunaire du monde fictionnel, c'est-à-dire, au sens de Doležel, une zone sur laquelle le texte ne donne pas d'informations. Mais si les mondes fictionnels sont par définition incomplets, l'incomplétude manifeste est celle face à laquelle les personnages ne vont cesser de s'interroger. Elle peut être combinée à une « incomplétude stratégique du récit ». Dans *Homeland*, Carrie et Saul ne parviennent pas à connaître les agissements d'Abu Nazir pour l'année 2009 : c'est pour les deux agent.e.s une incomplétude manifeste de leur monde fictionnel. En revanche, les spectateur.ice.s savent depuis l'épisode précédent ce qui s'est passé cette année-là, puisque le récit a comblé une incomplétude stratégique en dévoilant un flashback.
- **« Incomplétude stratégique du récit » (Raphaël Baroni)** : le texte présente une zone lacunaire, qui ne tient pas de l'accident et n'a pas un caractère insignifiant. Cette rétention d'informations vise à créer une tension narrative, à générer curiosité, suspense, voire surprise. Lorsque, dans un épisode quelconque, un personnage ne met pas sa ceinture en entrant dans sa voiture, il s'agit d'une incomplétude insignifiante (l'action prendrait trop de temps, casserait le rythme de la scène). Lorsque la caméra se garde bien de filmer le *serial killer* sur le siège arrière, pour générer de la surprise, il s'agit d'une incomplétude stratégique.
- **Intrigue macroscopique ouverte** : intrigue à long terme qui ne cherche pas explicitement à se diriger vers un dénouement qui pourrait mettre un terme à la série. Dans *Alias*, tant qu'il y aura des antagonistes à la recherche des mille et un artefacts de Rambaldi, il y aura des épisodes.
- **Intrigue macroscopique téléologique (à promesse de dénouement)** : intrigue à long terme dont les enjeux impactent considérablement les personnages et/ou le monde fictionnel, et qui appellent explicitement un dénouement. Dans *Battlestar Galactica*, les Colons partent en quête de la Terre, ils ont un objectif précis conçu comme le

dénouement de l'intrigue de la série. Cela ne signifie pas que le récit ne puisse pas *basculer** suite à ce dénouement, et se reconfigurer, mais la série sera alors radicalement différente.

- **Intrigue microscopique** : intrigue bouclée dans le temps de l'épisode, voire de deux épisodes souvent consécutifs.
- **Matrice (Guillaume Soulez)** : question, je cite, qui « demande à être développée, réexaminée sous des angles différents » ; « le noyau sémantique et symbolique qui commande le récit et son horizon moral ou philosophique. » Ce qui, dans une série, use de la répétition comme potentiel pour le ou les thèmes du récit ; ce qui est interprété comme tel par les destinataires du récit.
- **Monde fictionnel déséquilibré** : monde fictionnel marqué par une montée dramatique des enjeux, rarement en faveur des protagonistes. Que l'on pense à la descente aux enfers de Walter White dans *Breaking Bad*, qui entraîne les autres personnages dans sa chute, ou, à une toute autre échelle, la lente prise de pouvoir de Samaritain dans *Person of Interest*.
- **Monde fictionnel homéostatique** : monde fictionnel déséquilibré lors des fins de saisons, voire des fins de mi-saisons, mais suffisamment souple pour retrouver une situation d'équilibre lorsque la série l'exige. Typique des séries où les antagonistes majeurs du récit attendent la fin de saison pour mettre leur plan à exécution, ou de celles qui emploient un antagoniste majeur par saison.
- **Monde fictionnel restreint** : partie du monde fictionnel la plus familière, la plus souvent occupée par les personnages. Les appartements de Monica, Chandler et Joey dans *Friends* ; la ville de *Sunnydale* dans *Buffy* ; la planète dans *Sense8*.
- **Montée des enjeux** : chaque saison peut tenter de proposer des enjeux encore plus élevés que la précédente pour renouveler l'intérêt. Typique, aussi, des séries à intrigue macroscopique qui prennent en compte l'expérience acquise par les personnages, leur proposant des antagonistes à leur mesure. *Supernatural* en est l'exemple canonique : montée des enjeux progressive durant les cinq premières saisons, au fil de l'arc narratif majeur ; puis montée plus itérative, saison après saison.
- **Mouvement** : segment d'une série télévisée, d'une durée supérieure à une saison, il est délimité par les *basculements** et isole des zones présentant une certaine unité, en termes d'avancée de l'intrigue, de rythme, de ton, de configuration du monde fictionnel, ...
- « **Mythalone** » (J. H. Wyman, Jeffrey Pinkner) : épisode relativement indépendant qui peut être visionné sans connaître la *mythologie** de la série, mais qui réserve, pour les spectateur.ice.s assidu.e.s, suffisamment de contenu lié à la mythologie pour avoir une importance à l'échelle de la série.
- **Mythologie** : le récit à l'échelle de la série télévisée. Désigne non seulement les arcs narratifs mais aussi les réseaux de symboles, la dynamique de saturation du monde fictionnel, jusqu'à la dimension purement encyclopédique du récit.
- « **Narration holographique** » (J. M. Straczynski) : tout ou partie des épisodes tisse des connexions avec d'autres épisodes, articulant la mythologie d'une façon qui peut d'abord paraître furtive. Le visionnage des épisodes rend souvent manifeste ces connexions qui échappent à la première lecture, et deviennent explicites via la répétition, l'accumulation, ...

- **Objectif** : les scénaristes savent dans les grandes lignes comment déployer l'histoire de la série ; un *plan** peut être utile pour savoir à quel rythme avancer, mais n'est pas obligatoire.
- **Plan (rare)** : La chaîne et les scénaristes (souvent le/la *showrunner*) conviennent d'une date de fin plus d'un an à l'avance. Si la chaîne n'accorde qu'une saison supplémentaire, il s'agit certes d'un plan, mais surtout d'un *dernier tour de manège**.
- **Potentiel proleptique (rêve ou vision)** : un personnage fait un rêve prémonitoire ou a une vision du futur. Encore faut-il que la série arrive à ce point du futur et actualise l'événement vu en rêve pour qu'il acquiert une « vraie » valeur proleptique – sans quoi il reste prospectif, possible narratif non-actualisé.
- **Question biographique** : arc narratif centré sur un personnage ou un petit groupe de personnages. Suivant la façon dont la série emploie cet arc, il peut s'agir d'une question majeure conditionnant un dénouement, ou au contraire d'une question modulable, qui peut se déployer de façon mécanique (viser les périodes de mesure d'audience, l'impact économique) ou organique (donner au récit un rythme de déploiement qui lui convient, moins soumis aux impératifs économiques).
- **Question cosmographique** : Question portant sur le monde fictionnel en tant que système informationnel, ou à tout le moins sur un grand réseau de personnages ; cette question, qui dépasse l'échelle de l'individu, a un impact non-négligeable sur le monde fictionnel. Ce type de question peut s'avérer plus compliqué à moduler au fil des saisons.
- **Question intermédiaire** : question qui ne s'inscrit pas dans une structure formée par une majeure et ses mineures, mais qui peut interagir librement avec elle ; il peut aussi s'agir d'une question qui n'a pas encore interagi avec les autres, une « balle perdue » dont on ne sait encore ce que les scénaristes vont en faire. Souvent liée à des questions biographiques.
- **Question itérative** : question qui demande une unique réponse, et avec laquelle la série joue sans jamais y répondre, jusqu'à ce que la réponse soit enfin donnée, en une fois.
- **Question majeure** : Question dont l'importance paraît capitale pour le récit, du point de vue de la spectatrice, ou de l'universitaire qui la relève. Elle peut structurer l'intégralité de l'intrigue macroscopique, se limiter à une saison, ou encore apparaître de façon sporadique. Des *questions mineures** peuvent lui être subordonnées.
- **Question mineure** : question qui apparaît subordonnée à une *question majeure**. Elle peut structurer l'intégralité de l'intrigue macroscopique, se limiter à une saison, ou encore apparaître de façon sporadique.
- **Question progressive** : question qui peut être résolue par étapes, clairement délimitées ou non, et qui donne l'impression d'avancer petit à petit vers une réponse complète. Typiquement, une enquête policière fait l'objet d'une question progressive au fur et à mesure que les indices sont rassemblés, les fausses pistes éliminées, les suspects écartés.
- **Résonance** : se produit lorsque deux éléments du récit, ou plus, se répondent à un niveau thématique, symbolique, voire purement factuel.
- **Rythme** : se dit d'une question structurant l'intrigue, qu'elle soit plutôt *itérative** ou *progressive**. Peut se dire plus largement de l'intrigue dans son ensemble, en fonction du rythme des questions.

- « **Semi-feuilletonnant formulaire/épisodique** » (**Claire Cornillon**) : la série semi-feuilletonnante résulte de l'hybridation des formes épisodiques et feuilletonnantes, alternant des épisodes possédant des degrés et des modalités d'interconnexion variés. Deux variantes se présentent : dans la semi-feuilletonnante formulaire, les épisodes les plus indépendants obéissent à une formule. Dans le semi-feuilletonnant épisodique, les épisodes les plus indépendants n'obéissent pas à une formule explicite.
- **Série-monde** : qui cherche en priorité à caractériser un monde fictionnel, souvent en porte-à-faux par rapport au monde réel (donc typique des séries des genres de l'imaginaire). La série-monde se nourrit d'abord d'un cadre narratif très riche propice à des aventures variées, souvent sur le mode du « semi-feuilletonnant » ; elle peut articuler une *intrigue macroscopique ouverte**. L'exploration et l'exploitation du monde fictionnel sont ses priorités.
- **Signifiant mythologique** : élément qui canalise et cristallise la mythologie, qui fonctionne comme une métonymie de tout ou partie de la mythologie. Peut être un constituant du monde fictionnel (un objet, un décor, un personnage), un motif, un mécanisme narratif particulier... Fonctionne comme un motif musical associé à un personnage ou un type d'événement dans un film, une série, un opéra...
- **Structure fractale** : à l'image des poupées russes, une série peut enchâsser ses thèmes majeurs, son développement matriciel, voir son intrigue, au sein d'unités plus réduites comme les saisons, l'épisode, voire la scène. La partie rejoue le tout. Exemple : dans *Fringe*, l'omniprésence des figures de « pères scientifiques » dans les enquêtes de la semaine évoque le *fil rouge matriciel** de la série, la relation entre Walter et son fils Peter.
- **Sublime narratif** : lorsque la série investit ses qualités intrinsèques – son temps long, son monde fictionnel dense, sa complexité narrative – pour générer des moments riches en tension narrative, intenses d'un point de vue émotionnel, ou encore, plus littéralement, évoquant un sens de la démesure narrative. Les moments de sublime narratif peuvent participer du *basculement**, de *l'effondrement**, de « l'effet spécial narratif » au sens de Mittell, ou même du dénouement.
- « **Superlogique** » (**Stephen King**) : l'éclair de génie qui caractérise, au-delà de l'écriture des formes closes, l'économie prospective du récit dans les fictions progressives. Si les scénaristes peuvent avoir un *objectif** et un *plan**, l'analyse génétique de la série peut aussi révéler des éclairs de superlogique, à l'image de l'Œil de Jupiter que les scénaristes de *Battlestar Galactica* ont soudain l'idée d'associer à Starbuck, pour rendre son développement biographique plus cohérent. La décision des scénaristes de *Lost* de garder Michael Emerson (Benjamin Linus) au casting, peut aussi être vue comme une intuition superlogique qui a porté ses fruits.
- **Syndrome du parapluie jaune** : tension qui naît de l'immanence du dénouement ; se produit quand la série à *intrigue macroscopique téléologique** insiste sur son dénouement futur (via un *signifiant mythologique** par exemple) tout en manipulant les publics, pour leur offrir les « satisfactions temporaires » dont parle David Lavery, et générer un maximum d'épisodes en retardant au maximum le dénouement. En un mot, le parapluie jaune est l'équivalent d'une carotte narrative.
- **Tableau récapitulatif** : diagramme narratif récapitulant la course de l'intrigue, anticipant sur son déroulement, ou explorant des possibles narratifs ; inséré dans la

diégèse, il met en abyme le travail d'inférences des interprètes, et mobilise leur mémoire à long terme.

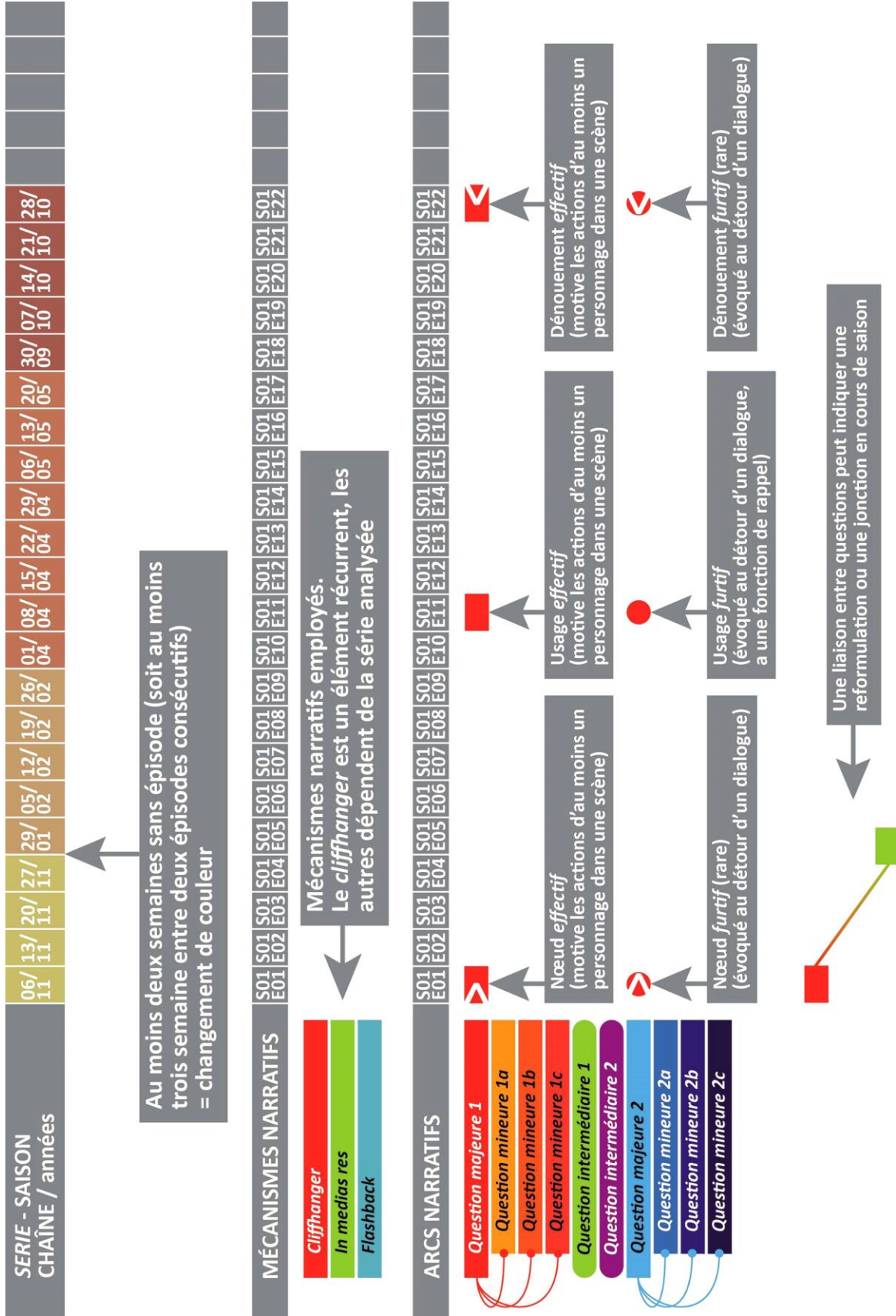
- ***Vrai nord*** : désigne le moment où la série semble trouver ses marques, atteindre un rythme de croisière, et prendre suffisamment d'assurance pour, éventuellement, déployer sa mythologie de façon plus explicite. Souvent situé en milieu ou fin de première saison.

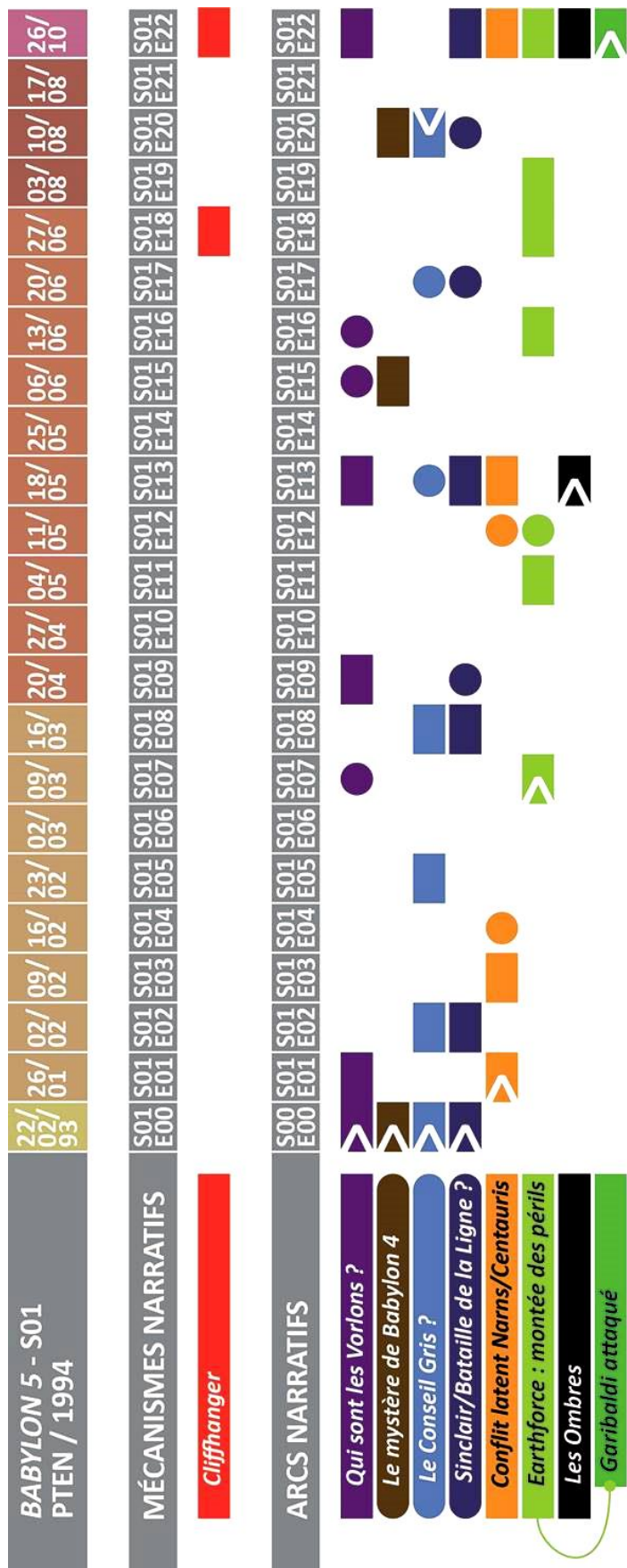
V. Annexe 2 – Diagrammes narratifs

Le premier diagramme donne la clé de lecture des suivants.

Sont présentées, dans l'ordre chronologique, les cinq séries du corpus principal. Quelques séries du corpus secondaire sont ensuite proposées, toujours dans l'ordre chronologique, lorsque le diagramme complète l'analyse faite dans le présent travail.

Diagramme de base





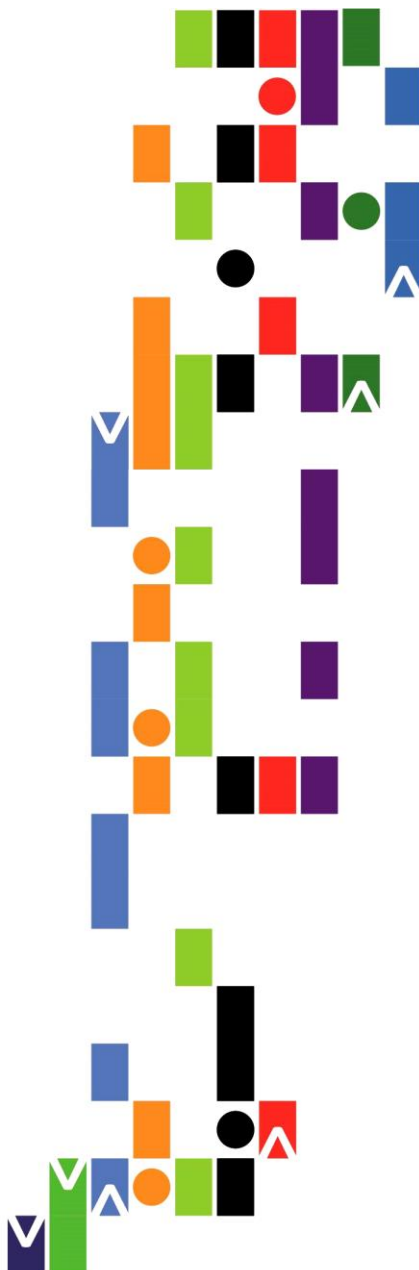
BABYLON 5 - S02 PTEN / 1994-1995	02/11	09/11	16/11	23/11	30/11	07/12	14/12	25/01	01/02	08/02	15/02	22/02	01/03	26/04	03/05	10/05	17/05	24/05	11/10	18/10	25/10	01/11
-------------------------------------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

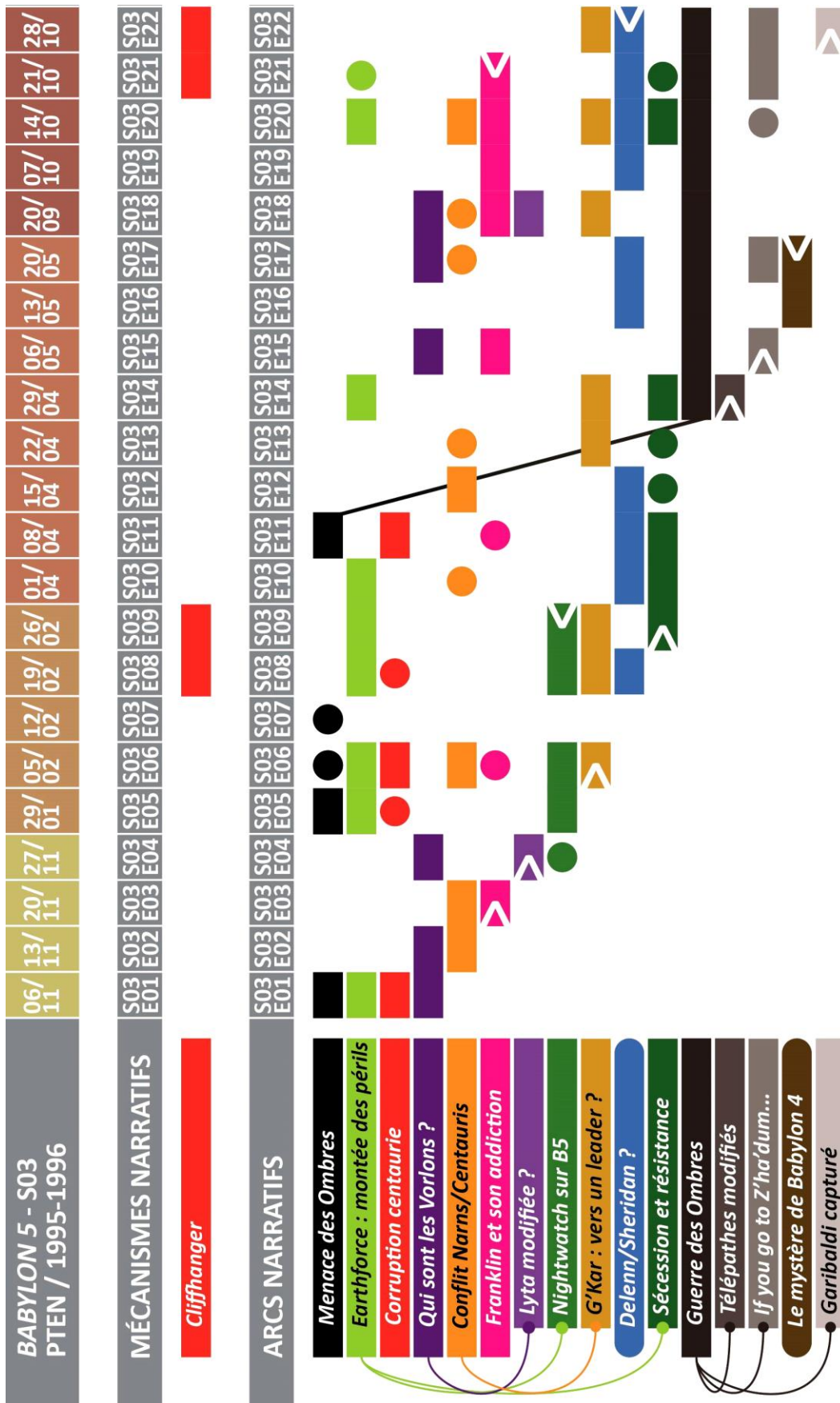
MÉCANISMES NARRATIFS	S02 E01	S02 E02	S02 E03	S02 E04	S02 E05	S02 E06	S02 E07	S02 E08	S02 E09	S02 E10	S02 E11	S02 E12	S02 E13	S02 E14	S02 E15	S02 E16	S02 E17	S02 E18	S02 E19	S02 E20	S02 E21	S02 E22
----------------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

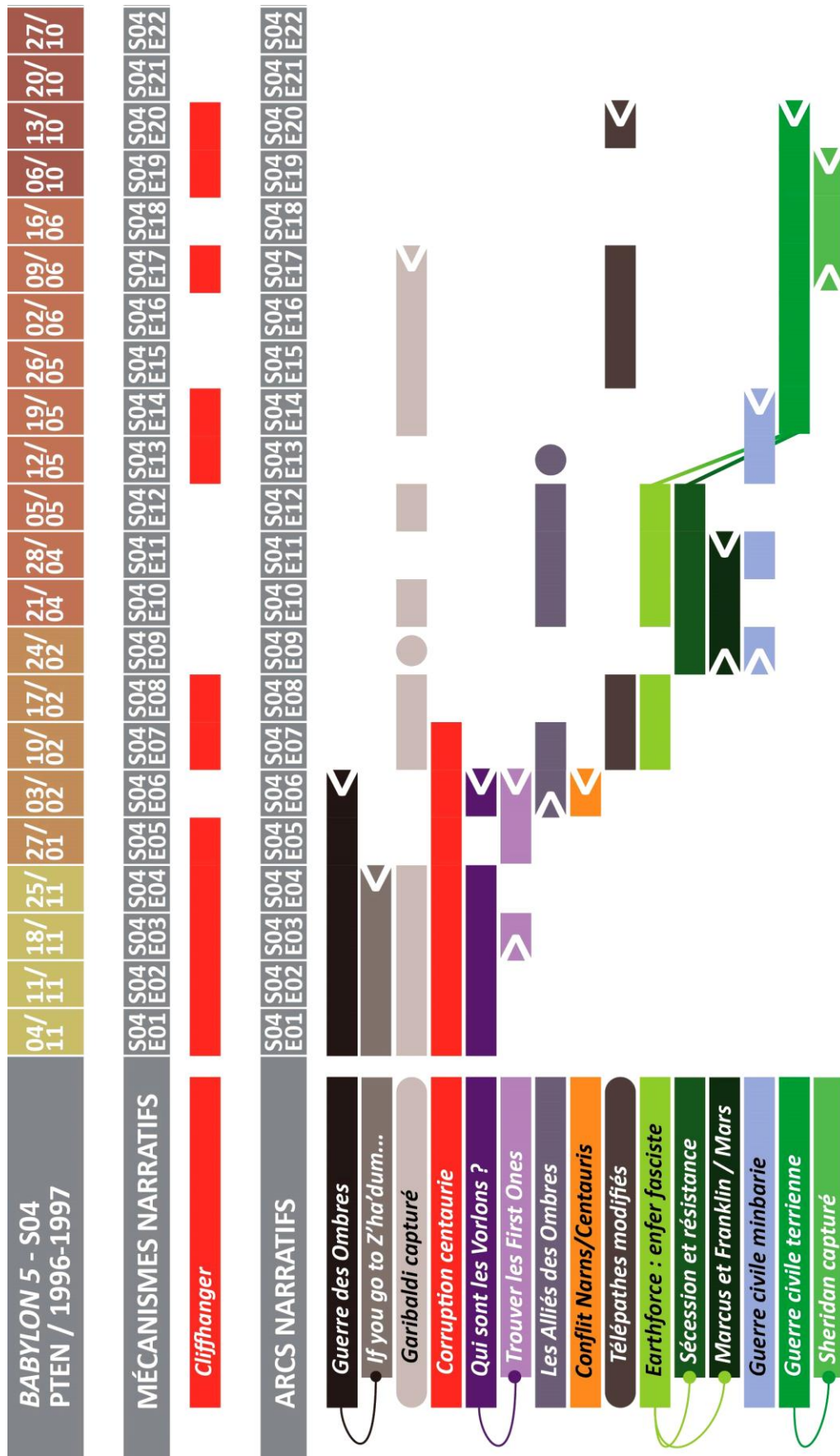
Cliffhanger

ARCS NARRATIFS	S02 E01	S02 E02	S02 E03	S02 E04	S02 E05	S02 E06	S02 E07	S02 E08	S02 E09	S02 E10	S02 E11	S02 E12	S02 E13	S02 E14	S02 E15	S02 E16	S02 E17	S02 E18	S02 E19	S02 E20	S02 E21	S02 E22
----------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

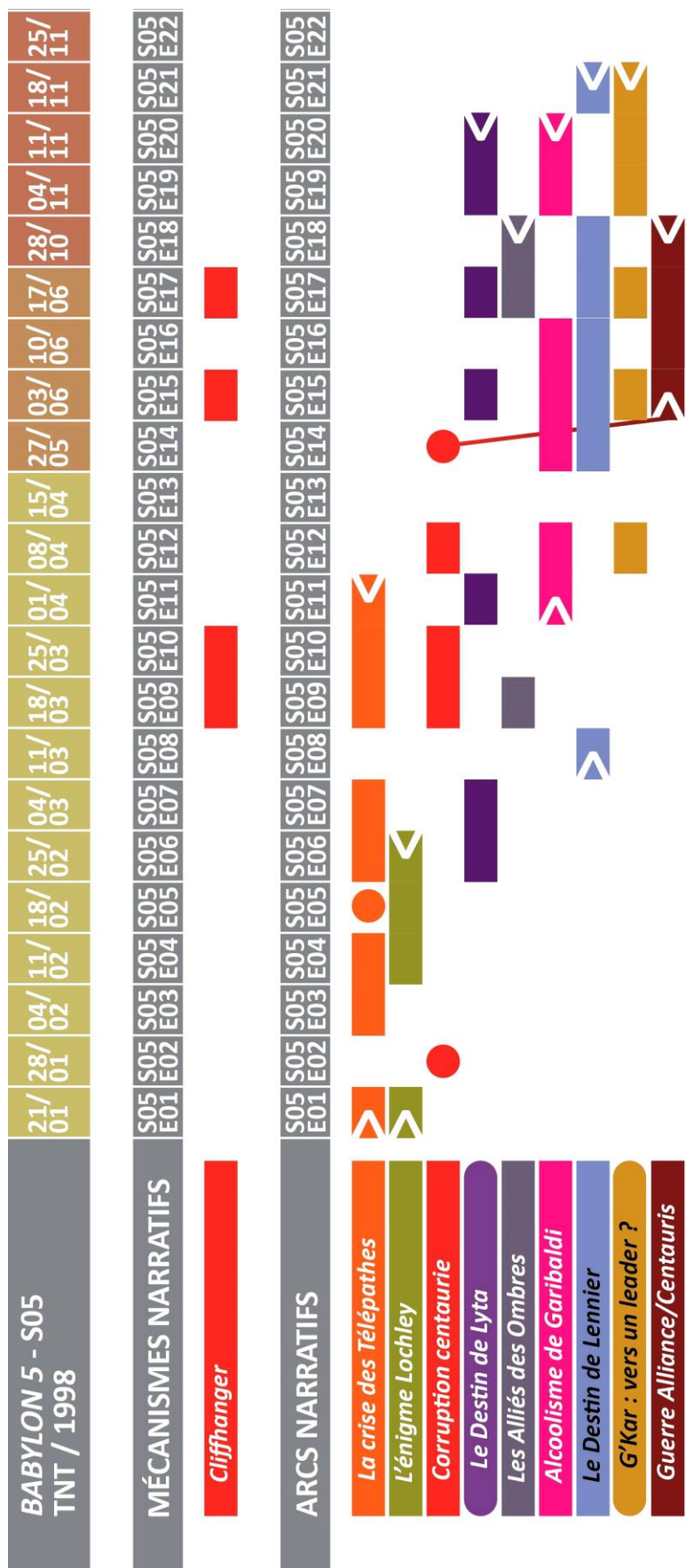
- Sinclair/Bataille de la Ligne ?
- Garibaldi attaqué
- Deleenn : nouvelle apparence
- Conflit Narns/Centauris
- Earthforce : montée des périls
- Les Ombres : révélation ?
- Corruption centaurie
- Qui sont les Vorlons ?
- Nightwatch sur B5
- Deleenn/Sheridan ?

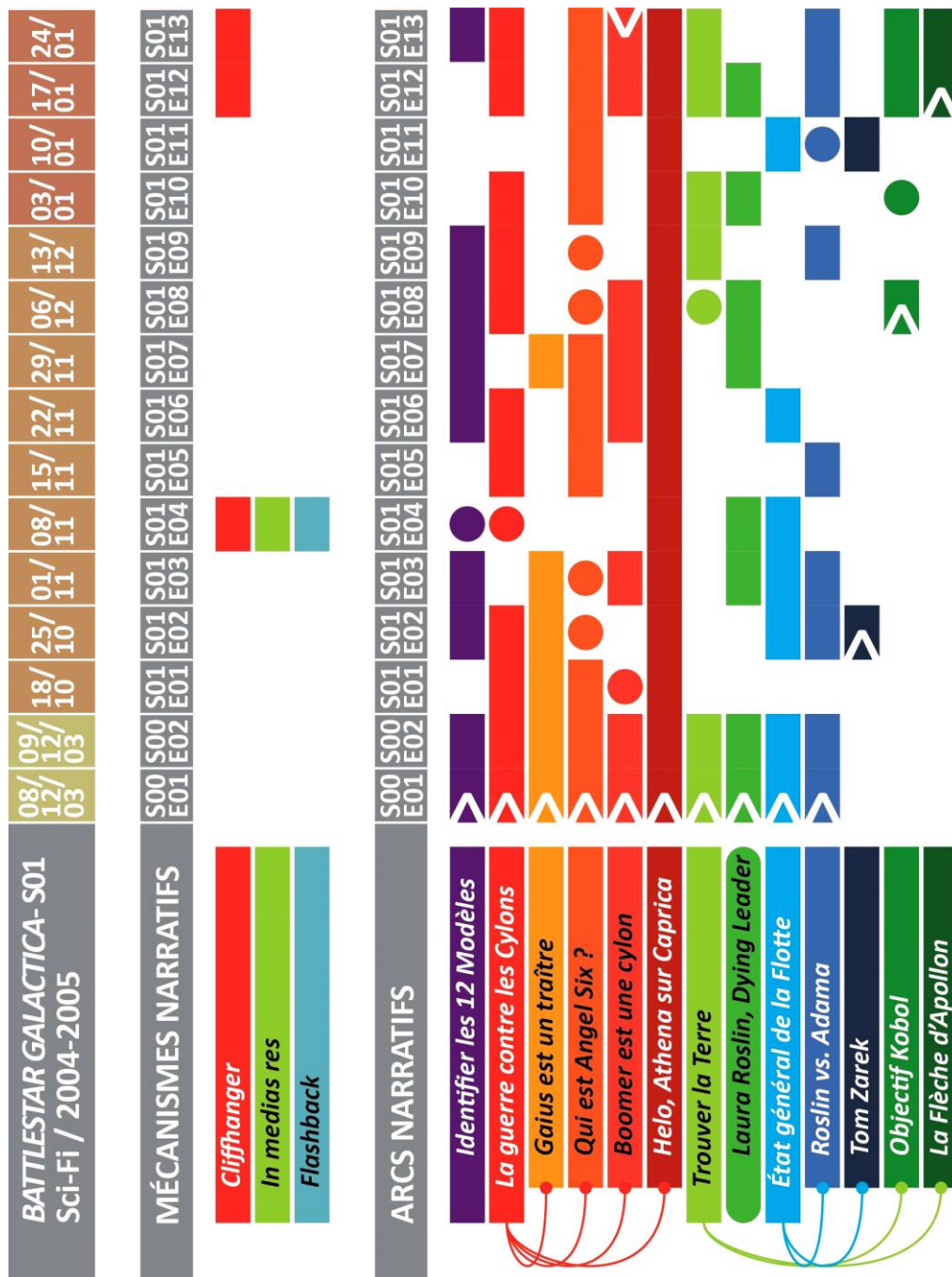




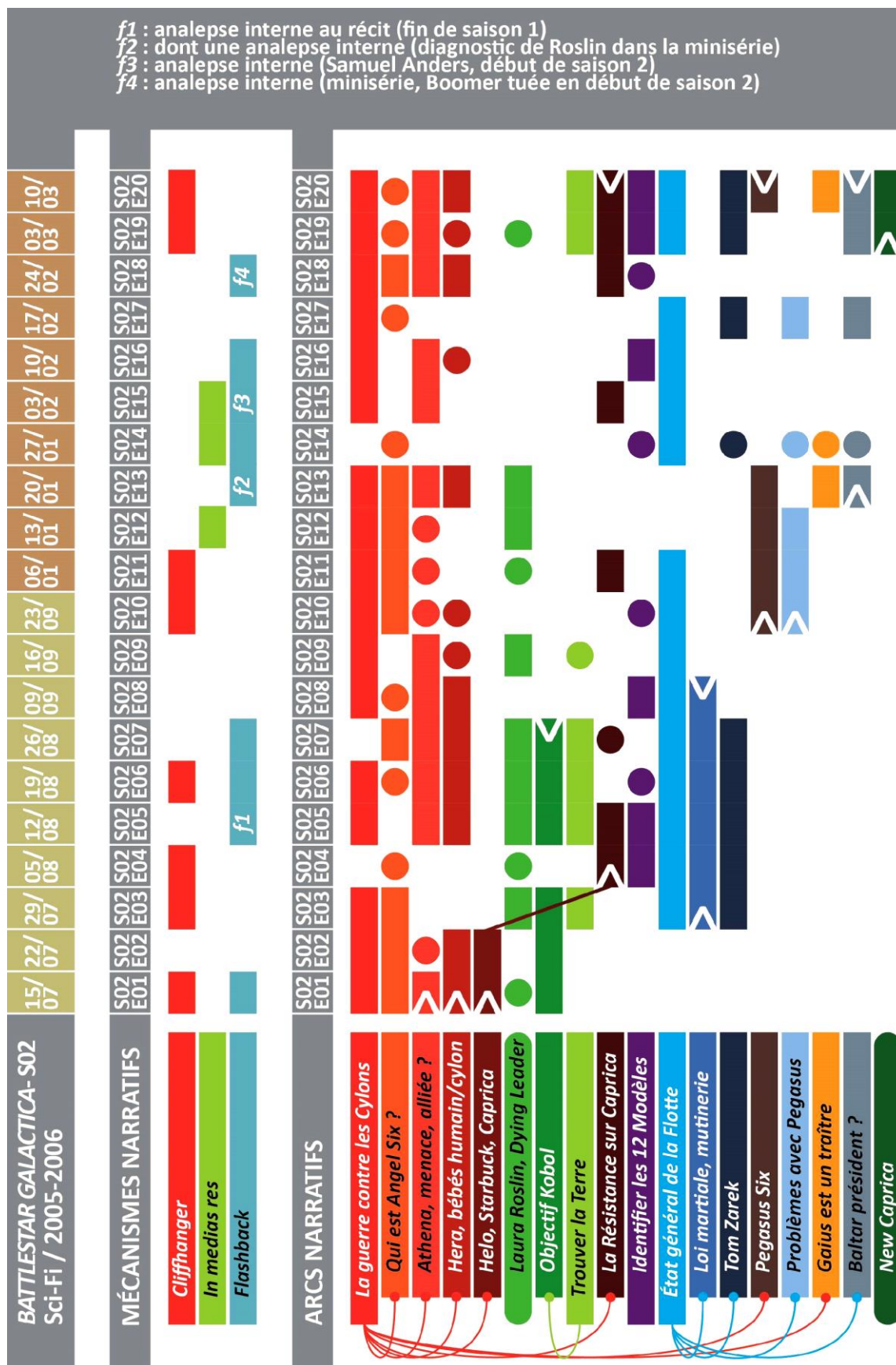


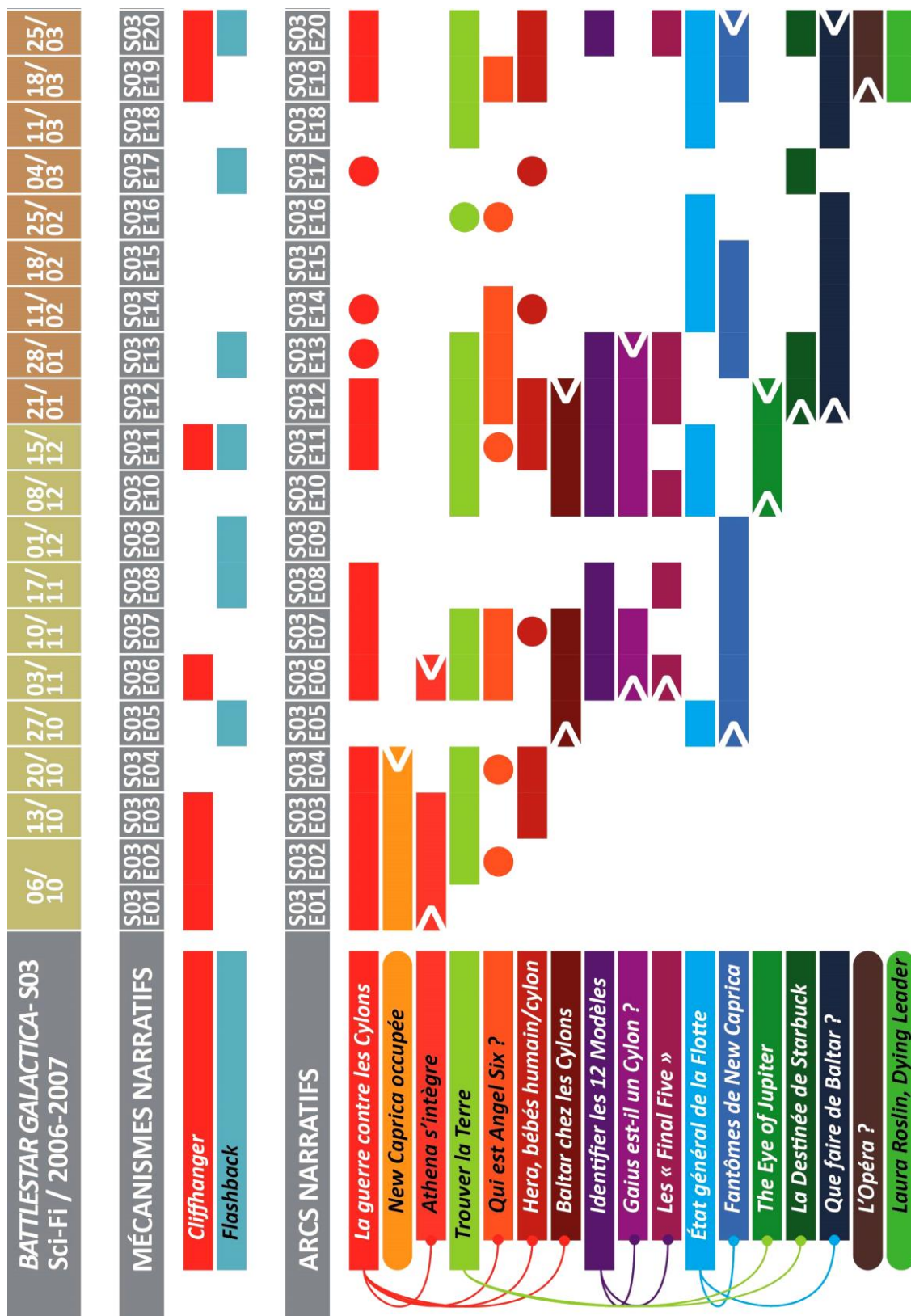
BABYLON 5 - S05

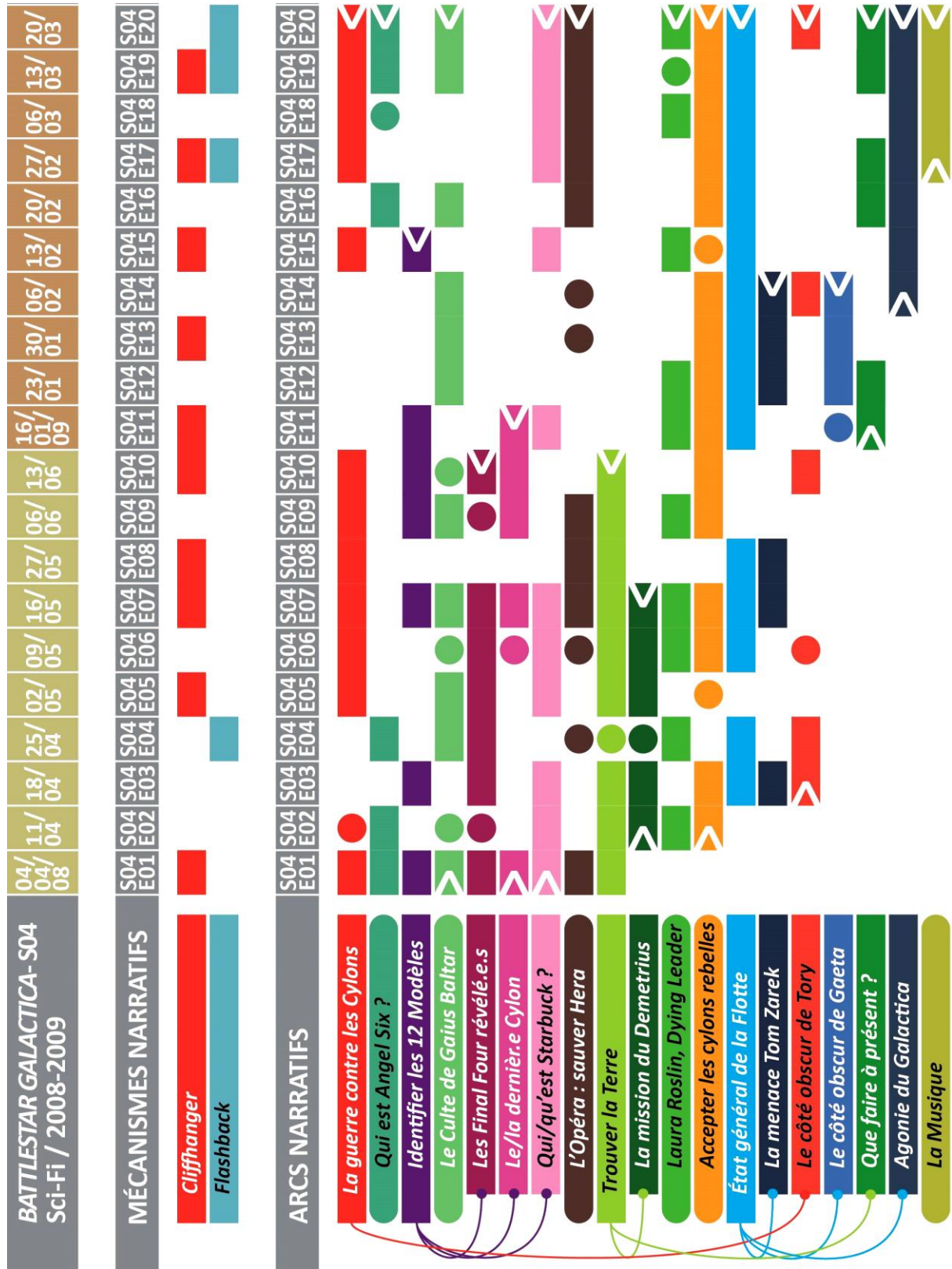




BATTLESTAR GALACTICA-S02





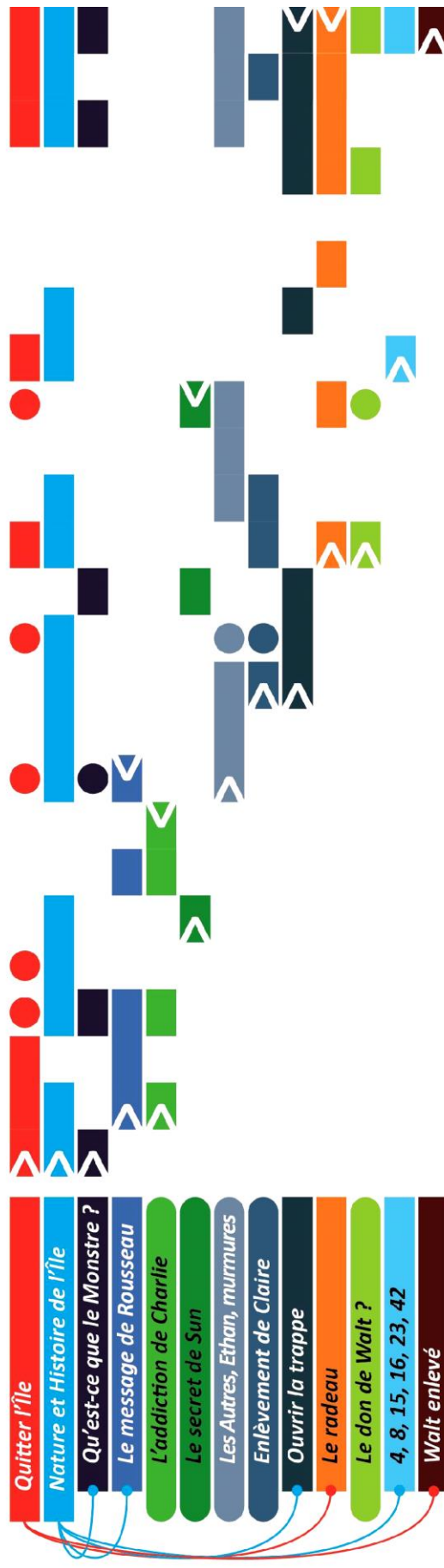


LOST - S01 ABC / 2004-2005	22/09	29/09	06/10	13/10	20/10	27/10	03/11	10/11	17/11	01/12	08/12	05/01	12/01	19/01	09/02	16/02	23/02	30/03	06/04	11/05	18/05	25/05
-------------------------------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

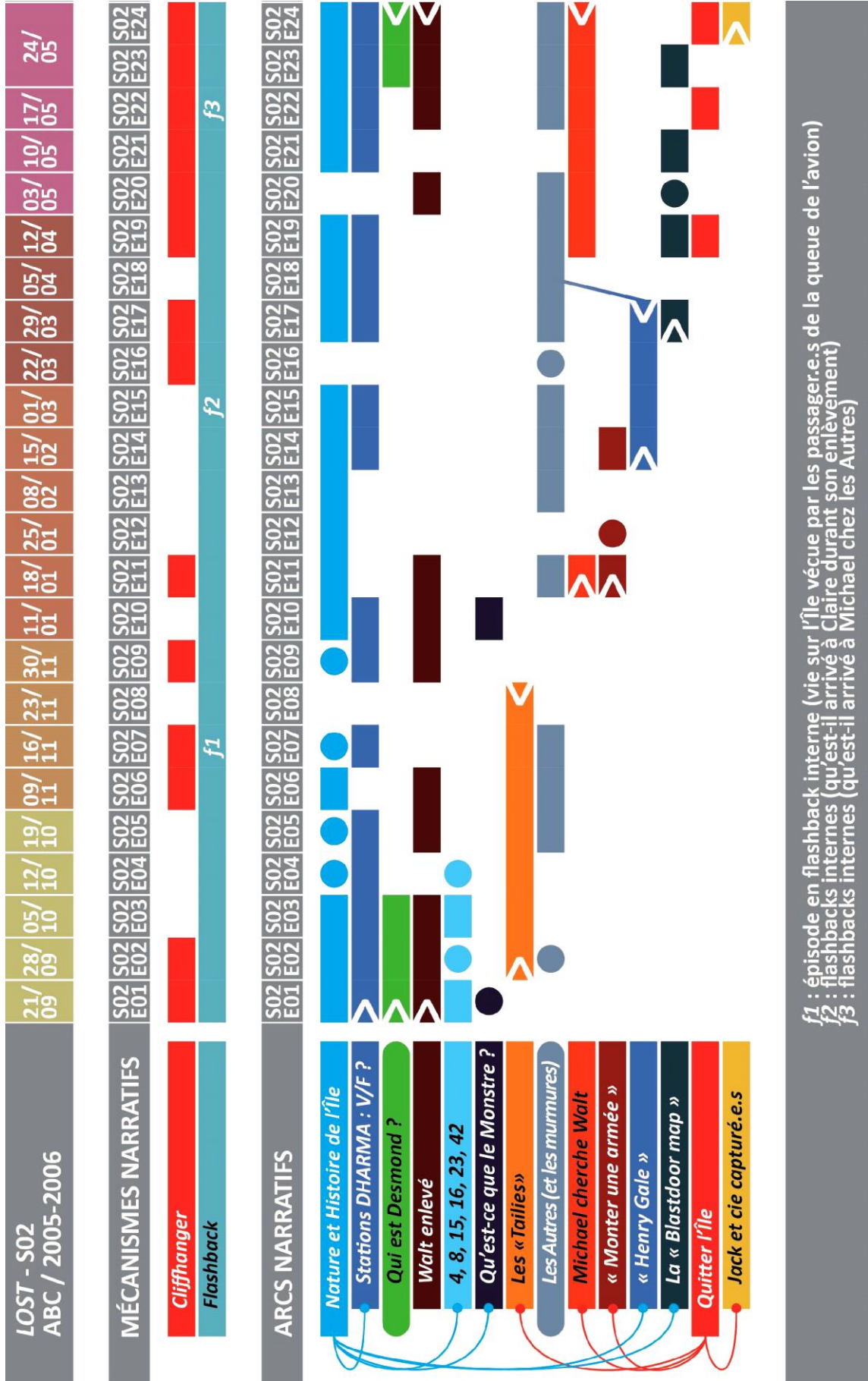
MÉCANISMES NARRATIFS	S01 E01	S01 E02	S01 E03	S01 E04	S01 E05	S01 E06	S01 E07	S01 E08	S01 E09	S01 E10	S01 E11	S01 E12	S01 E13	S01 E14	S01 E15	S01 E16	S01 E17	S01 E18	S01 E19	S01 E20	S01 E21	S01 E22	S01 E23	S01 E24	S01 E25
----------------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------



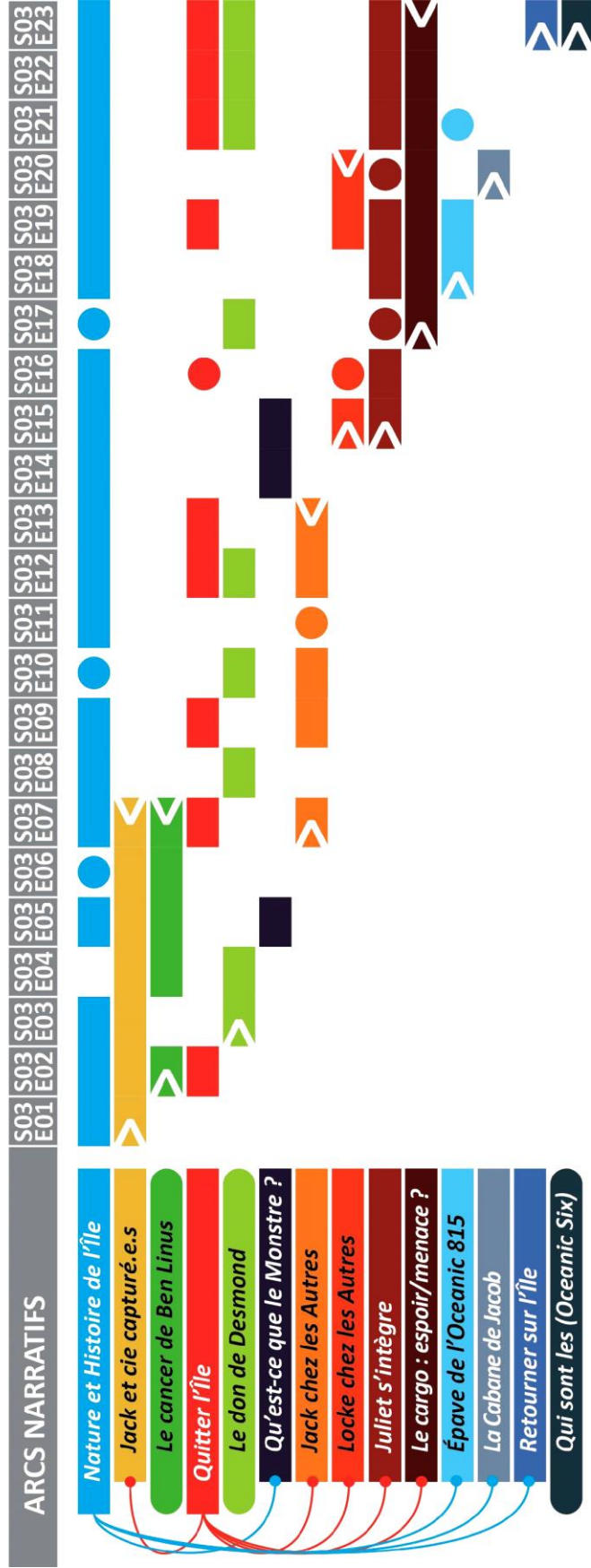
ARCS NARRATIFS	S01 E01	S01 E02	S01 E03	S01 E04	S01 E05	S01 E06	S01 E07	S01 E08	S01 E09	S01 E10	S01 E11	S01 E12	S01 E13	S01 E14	S01 E15	S01 E16	S01 E17	S01 E18	S01 E19	S01 E20	S01 E21	S01 E22	S01 E23	S01 E24	S01 E25
----------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------



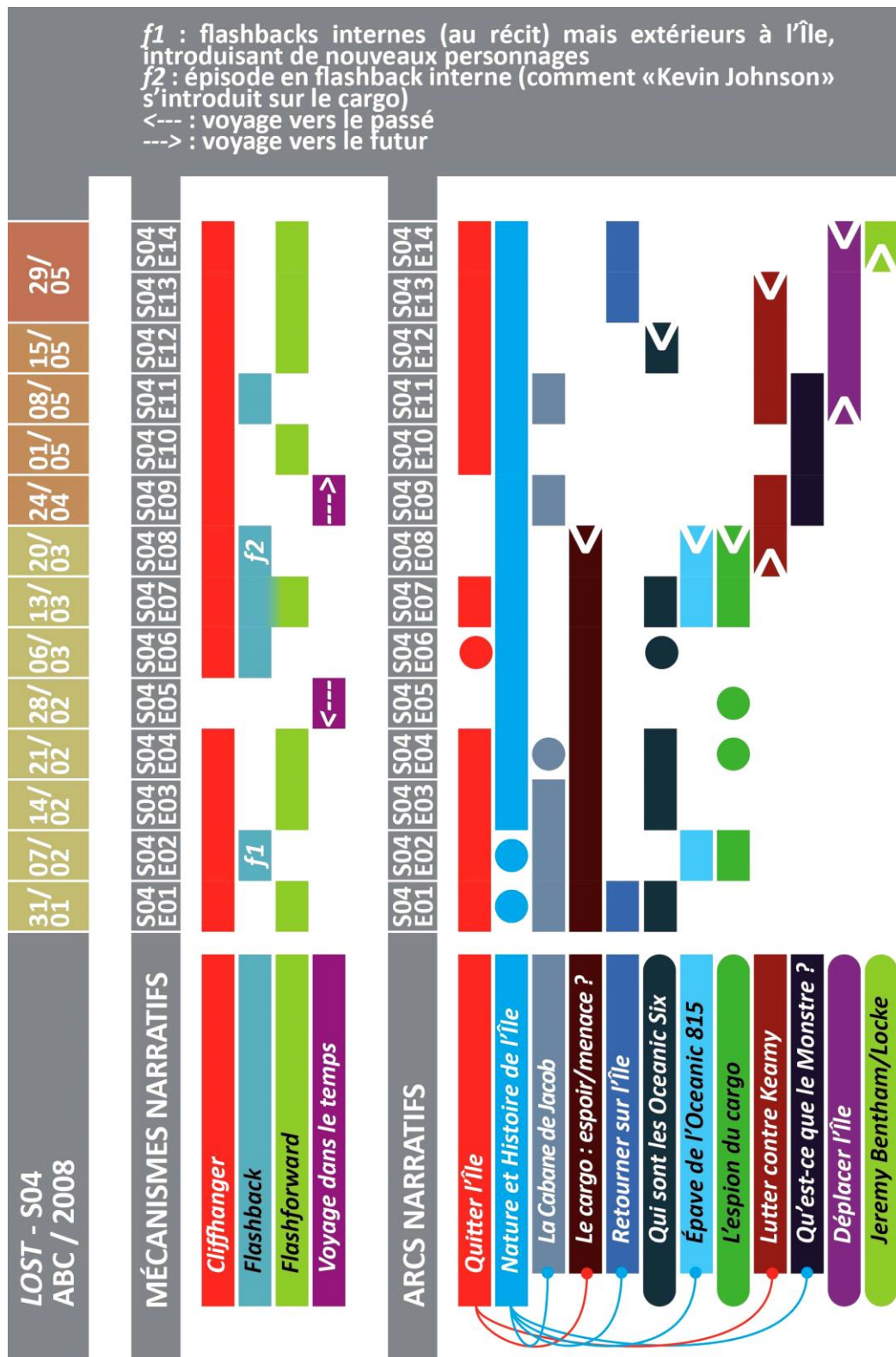
f1 ; f2 : flashbacks de courte portée sur le moment du crash à l'intérieur de l'avion

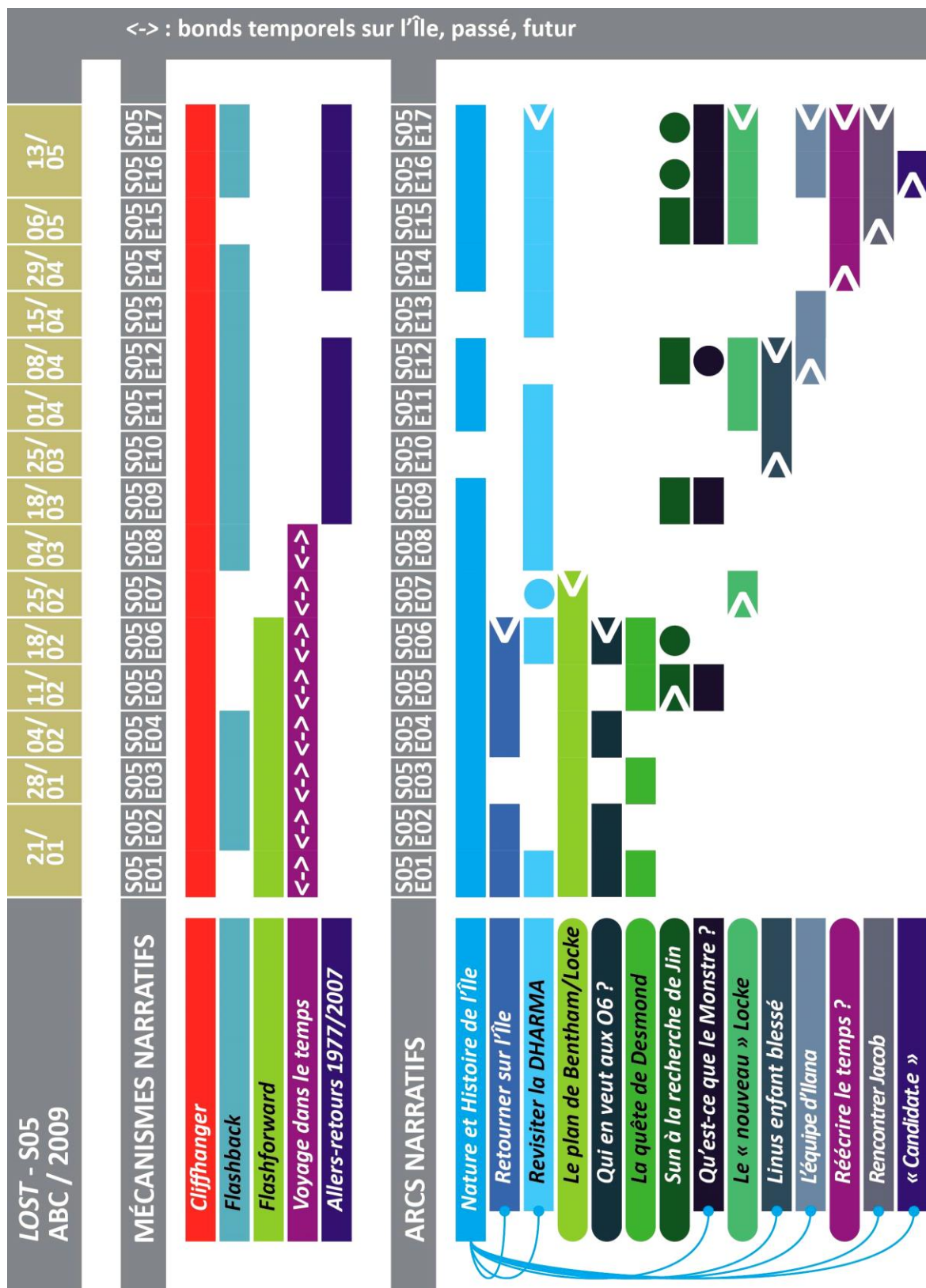


LOST - S03 ABC / 2006-2007														04/10	11/10	18/10	25/10	01/11	08/11	07/02	14/02	21/02	28/02	07/03	14/03	21/03	28/03	04/04	11/04	18/04	25/04	02/05	09/05	16/05	23/05
-------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------



f1 : flashbacks internes (vie sur l'île depuis le crash vue par Nikki et Paulo)
 f2 : flashbacks internes de courte portée sur la vie de Locke chez les Autres
 <--- : voyage vers le passé



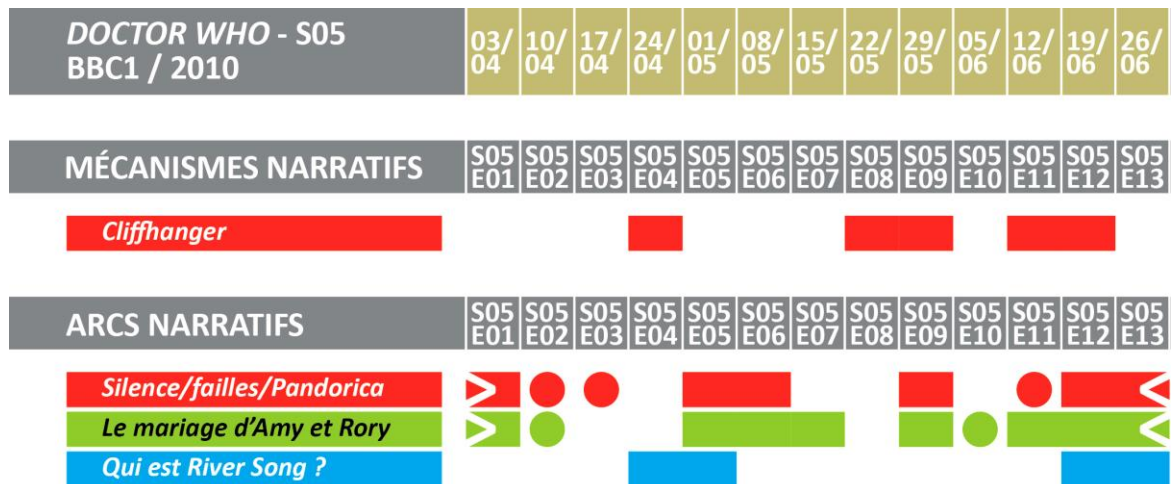


LOST - S06 ABC / 2010	02/02	09/02	16/02	23/02	02/03	09/03	16/03	23/03	30/03	06/04	13/04	20/04	04/05	11/05	18/05	23/05
--------------------------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

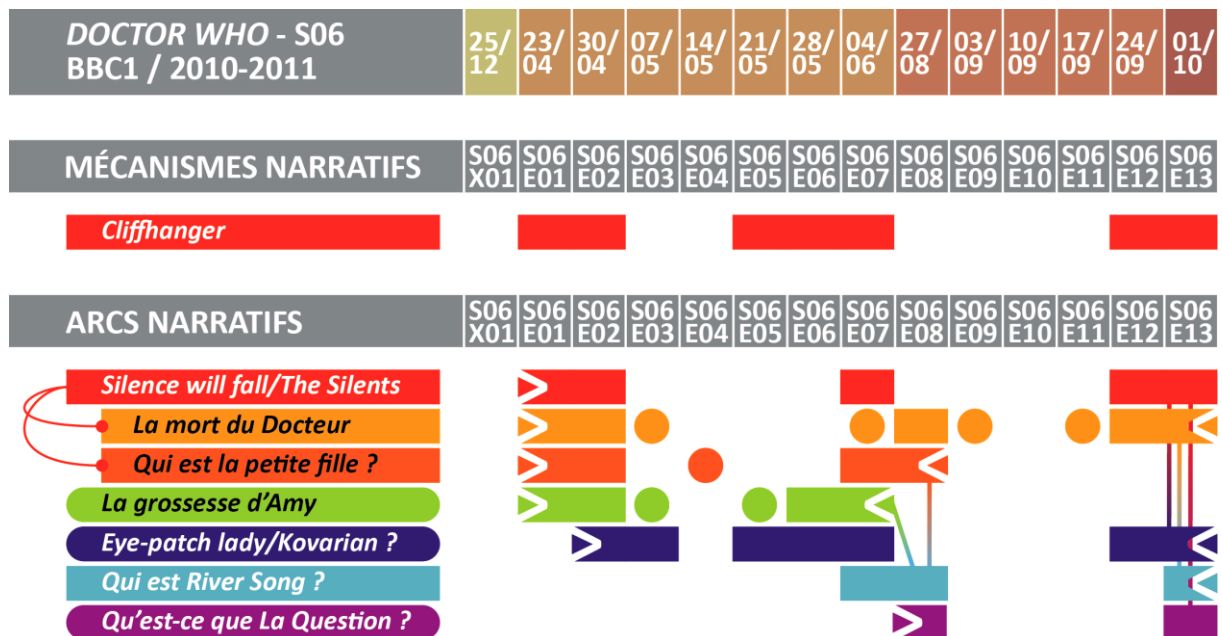
MÉCANISMES NARRATIFS	S06 E01	S06 E02	S06 E03	S06 E04	S06 E05	S06 E06	S06 E07	S06 E08	S06 E09	S06 E10	S06 E11	S06 E12	S06 E13	S06 E14	S06 E15	S06 E16	S06 E17	S06 E18
	<i>Cliffhanger</i>																	
	<i>Flashback</i>																	
	<i>Flashsideways</i>																	
	<i>Dont anamnèses</i>																	

ARCS NARRATIFS	S06 E01	S06 E02	S06 E03	S06 E04	S06 E05	S06 E06	S06 E07	S06 E08	S06 E09	S06 E10	S06 E11	S06 E12	S06 E13	S06 E14	S06 E15	S06 E16	S06 E17	S06 E18
	<i>Nature des flashsideways</i>																	
	<i>Monstre : nature, objectif</i>																	
	<i>Nature et Histoire de l'île</i>																	
	<i>« L'infection »</i>																	
	<i>Les candidat.e.s de Jacob</i>																	
	<i>Sun à la recherche de Jin</i>																	
	<i>Le plan de Widmore</i>																	
	<i>Double mission de Desmond</i>																	
	<i>Quitter l'île pour de bon</i>																	

DOCTOR WHO-S05

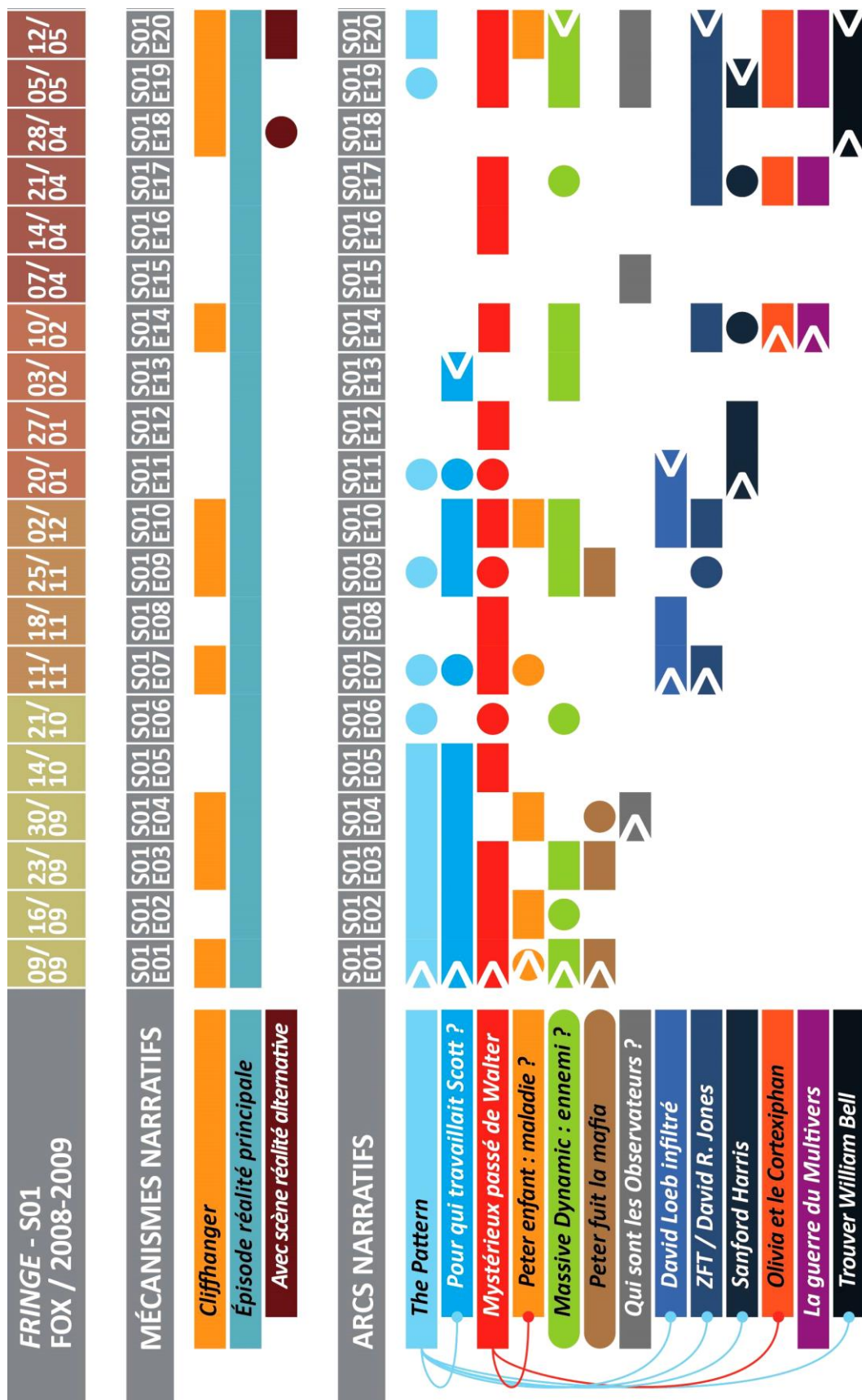


DOCTOR WHO-S06



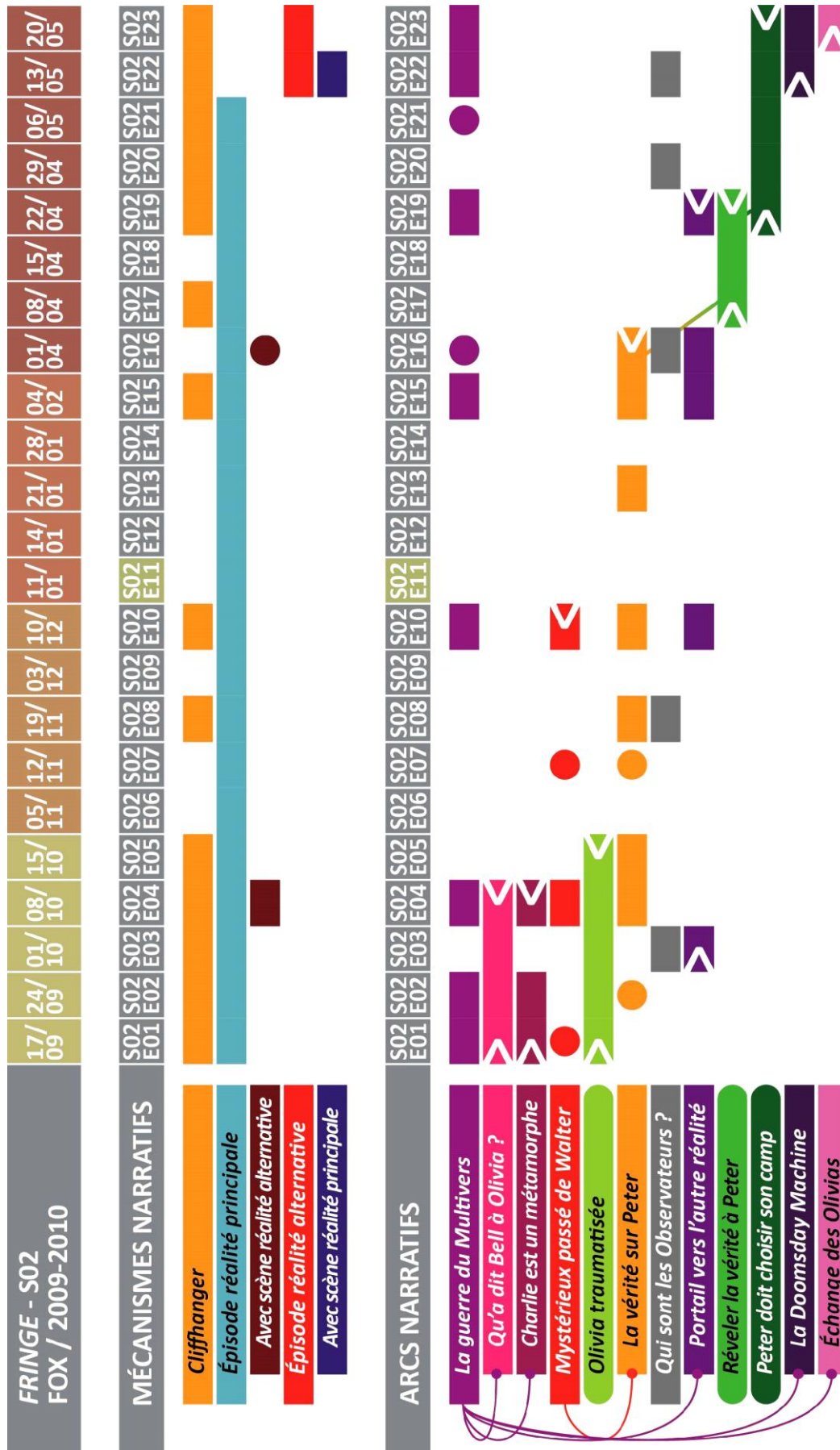
DOCTOR WHO-S07





FRINGE-S02

À noter que l'épisode S02E11 est un épisode produit pour la première saison et donc hors continuité

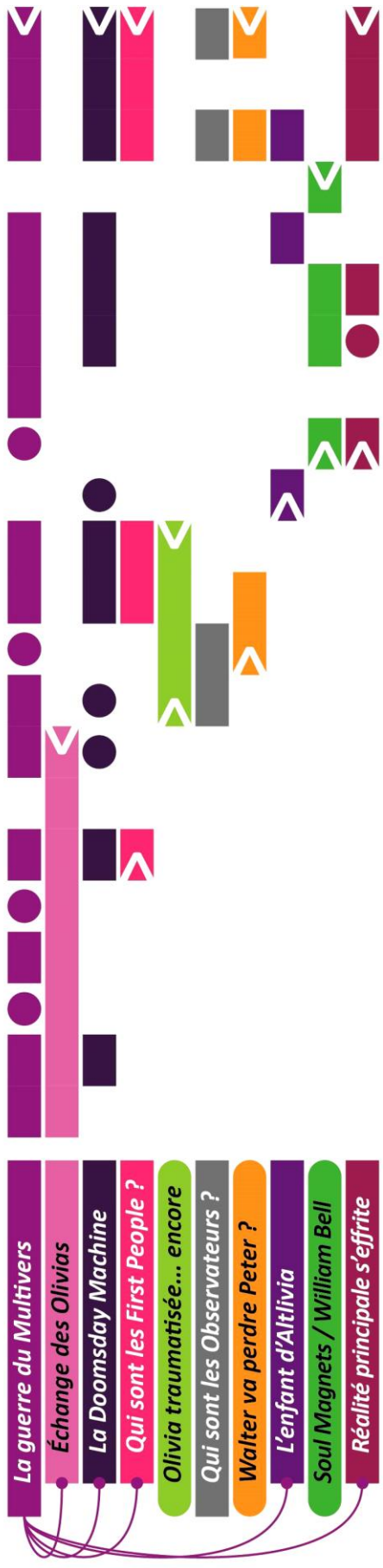


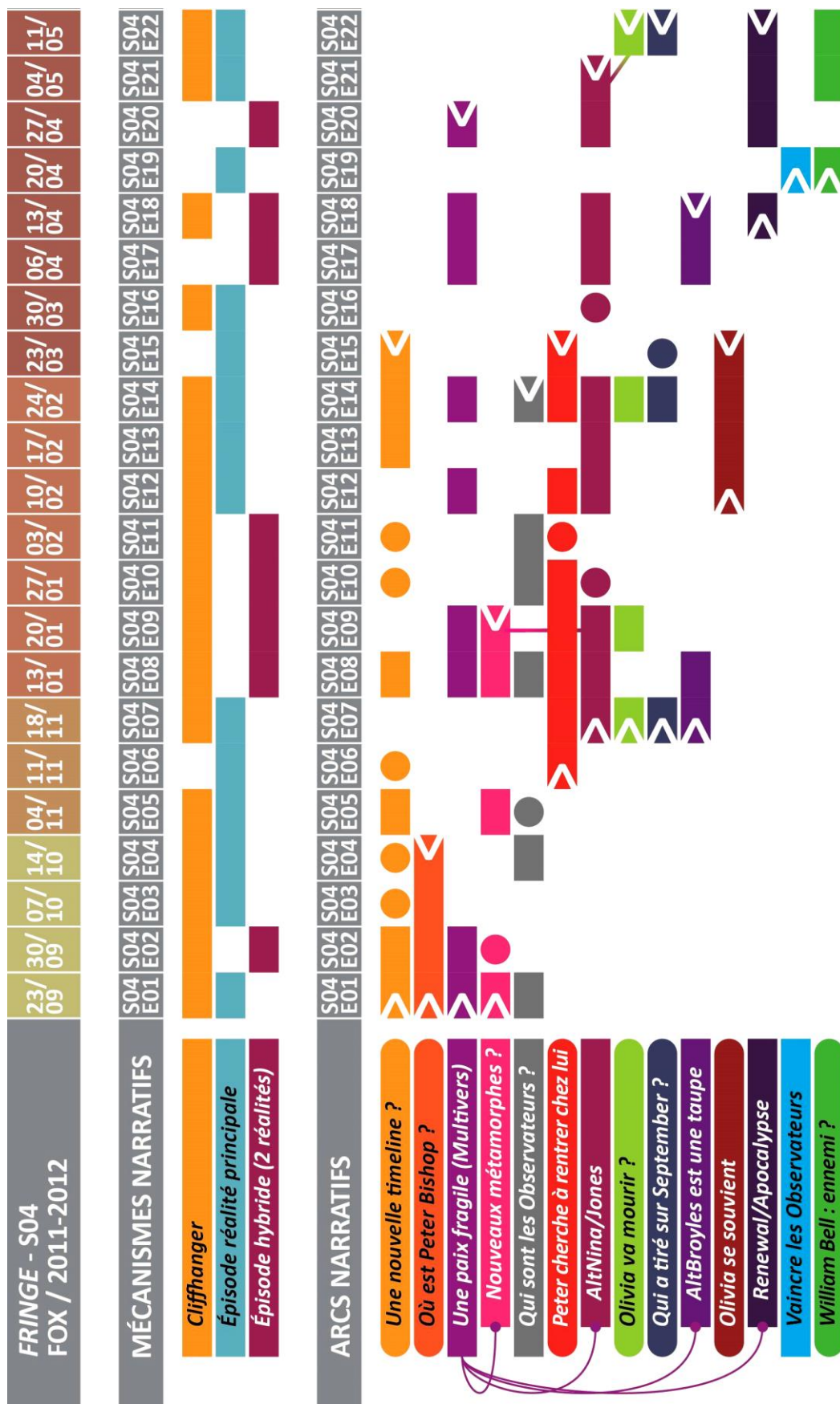
FRINGE - S03														23/09	30/09	07/10	14/10	04/11	11/11	18/11	02/12	09/12	21/01	28/01	04/02	11/02	18/02	25/02	11/03	18/03	25/03	15/04	22/04	29/04	06/05
FOX / 2010-2011														E01	E02	E03	E04	E05	E06	E07	E08	E09	E10	E11	E12	E13	E14	E15	E16	E17	E18	E19	E20	E21	E22

MÉCANISMES NARRATIFS																							
----------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



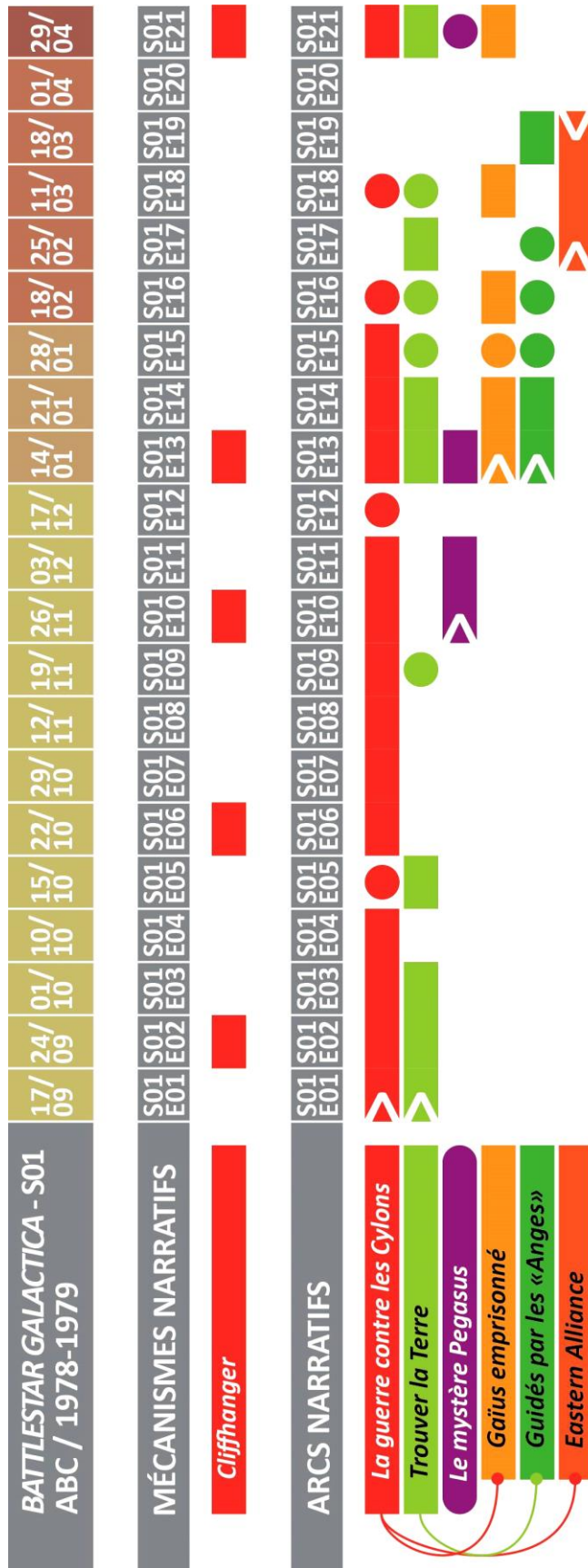
ARCS NARRATIFS																							
----------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

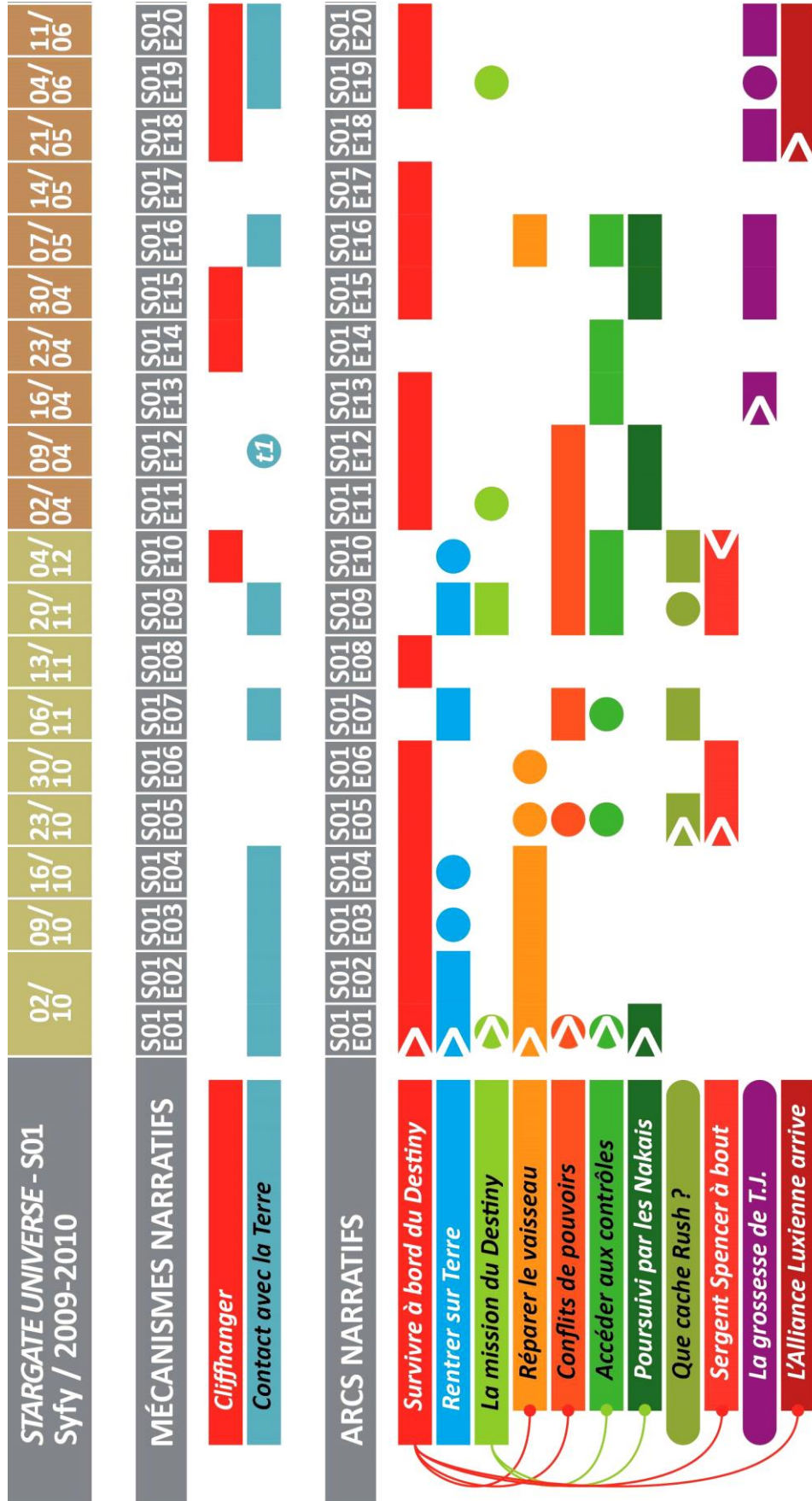




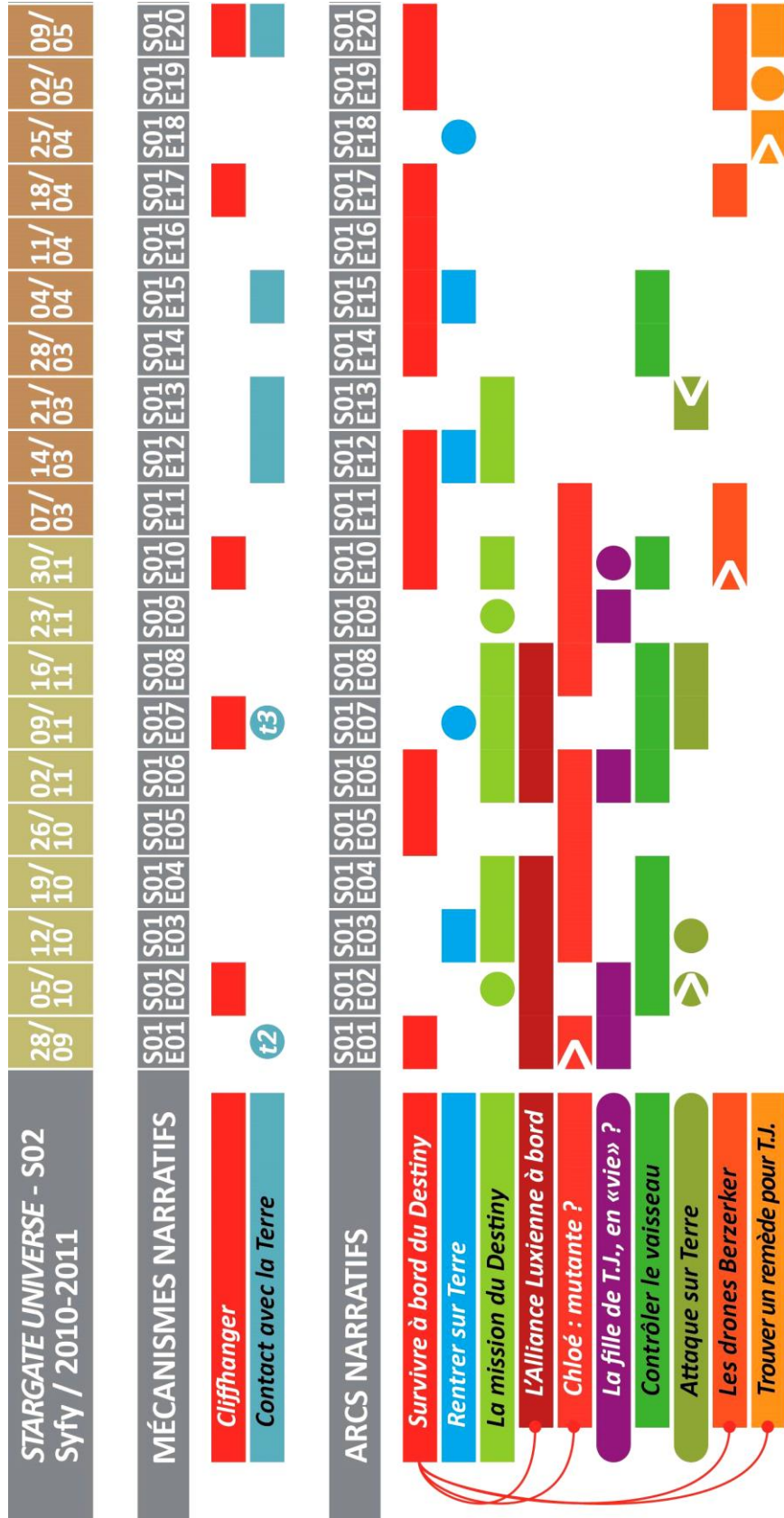


BATTLESTAR GALACTICA (série originale)

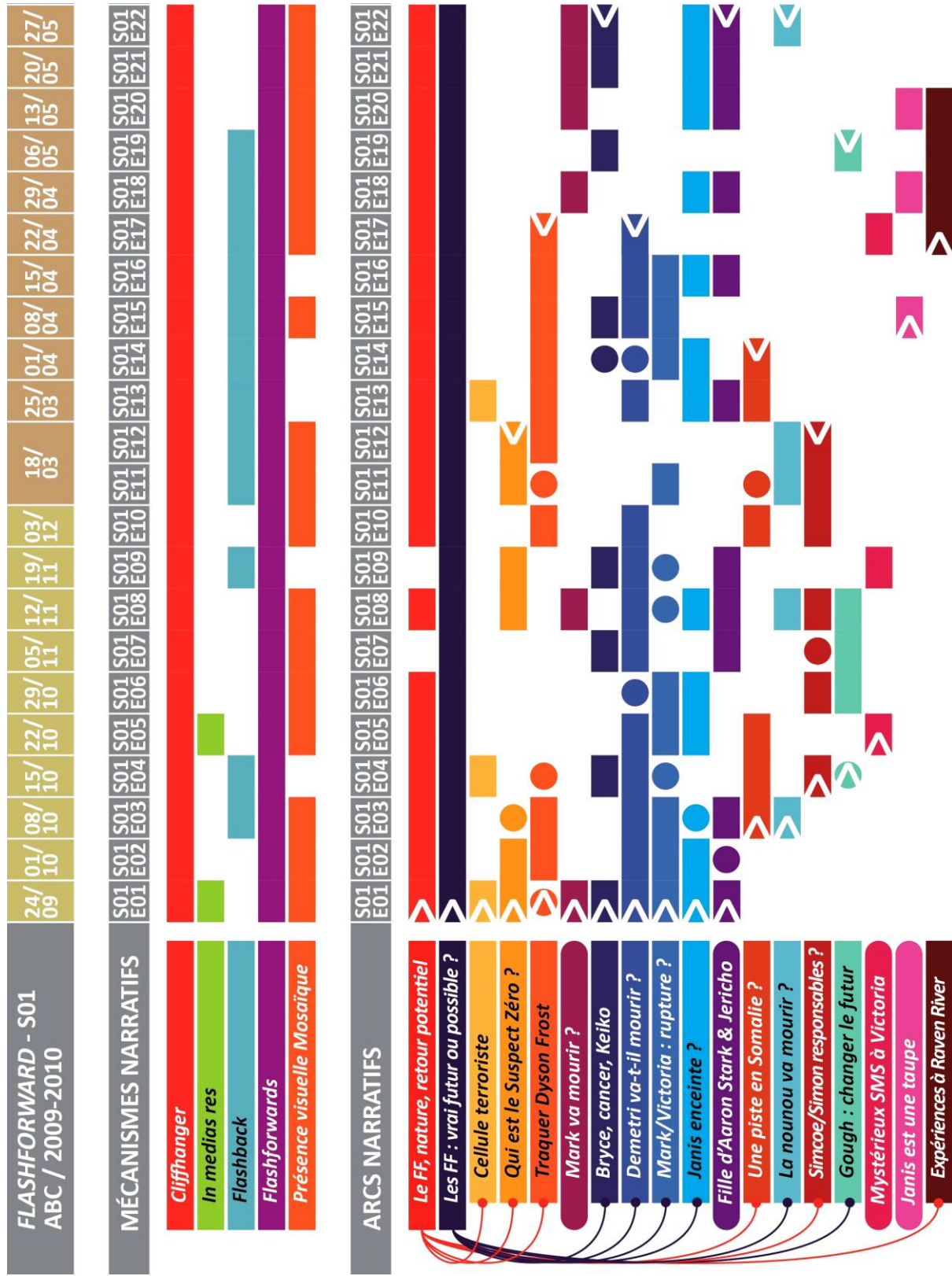


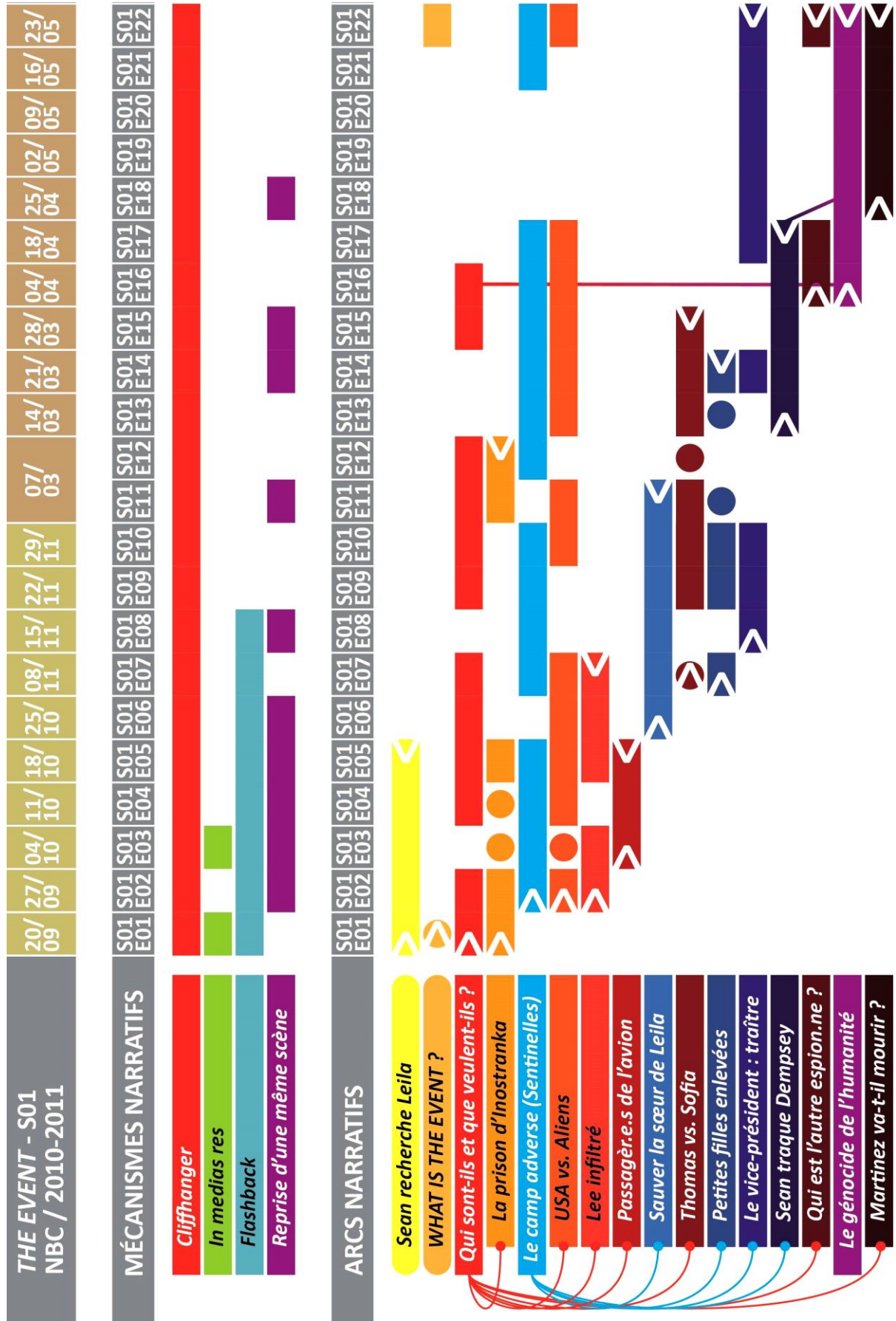


t2, t3 : j'isole les épisodes où le contact avec la Terre est furtif : c'est-à-dire quand un.e terrien.ne est à bord du Destiny mais que l'épisode ne montre pas la Terre, ni le processus de l'échange de corps permis par les pierres de communication.



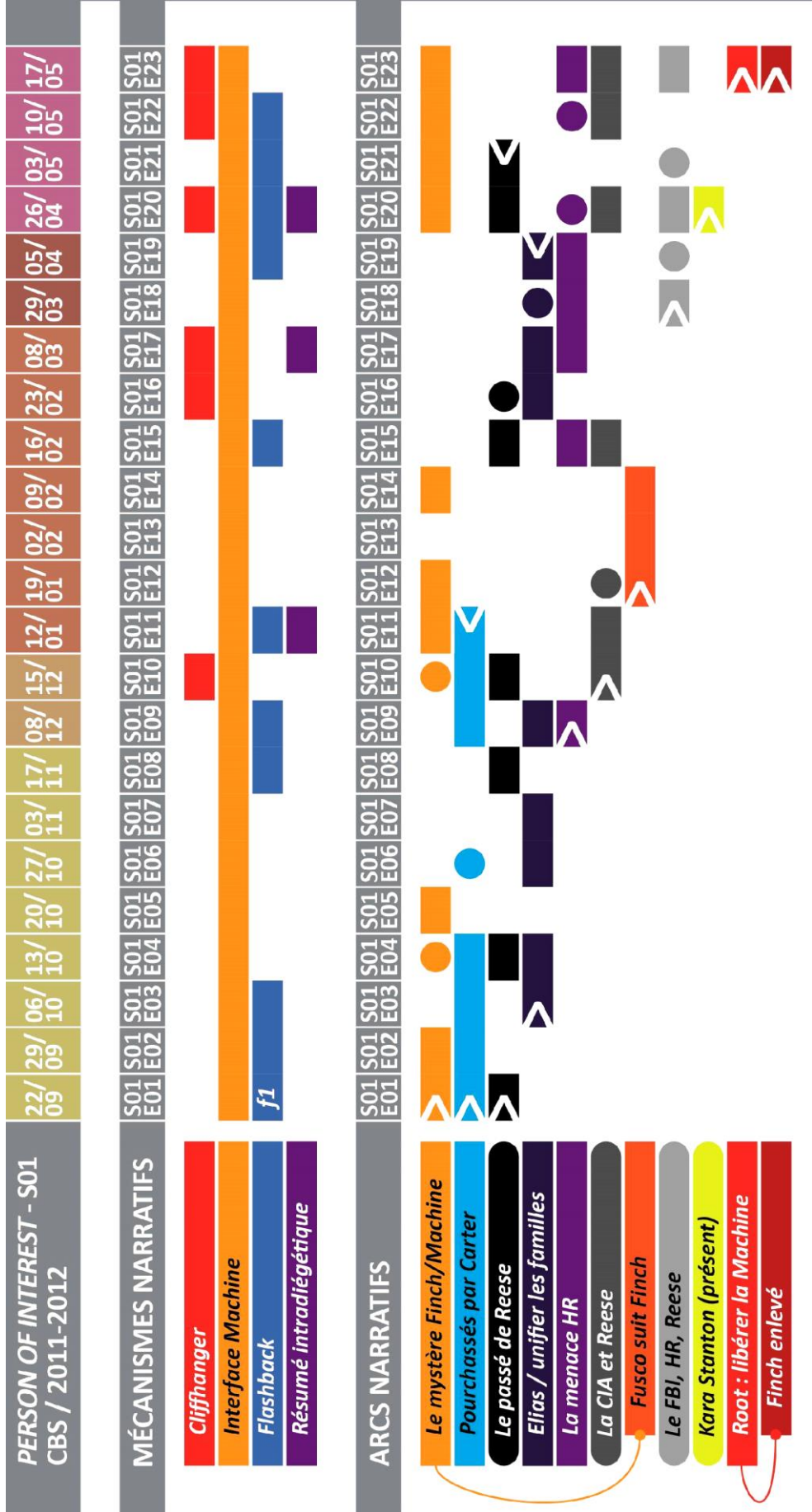
t2, t3 : j'isole les épisodes où le contact avec la Terre est furtif : c'est-à-dire quand un.e terrien.ne est à bord du Destiny mais que l'épisode ne montre pas la Terre, ni le processus de l'échange de corps permis par les pierres de communication.



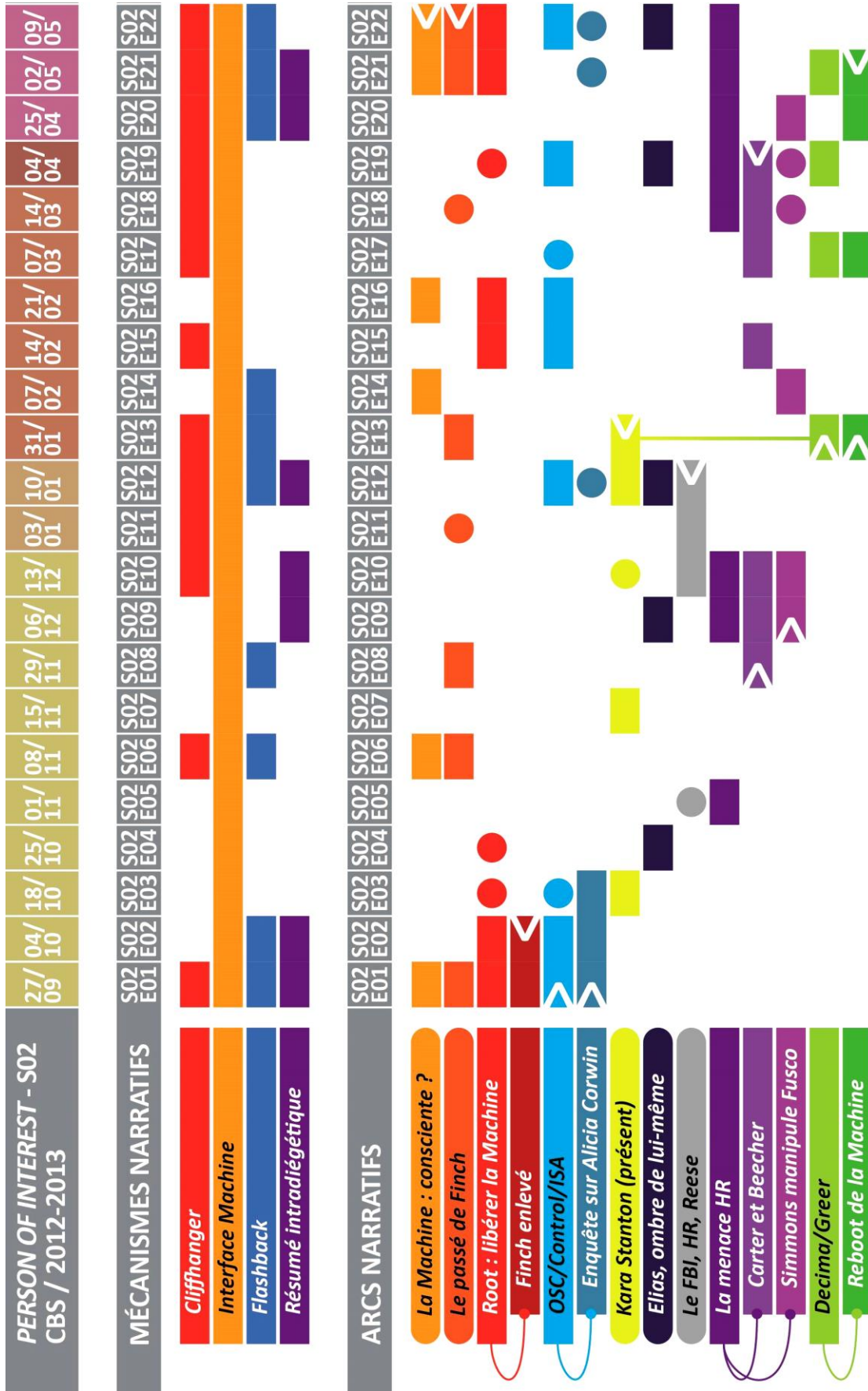


PERSON OF INTEREST-S01

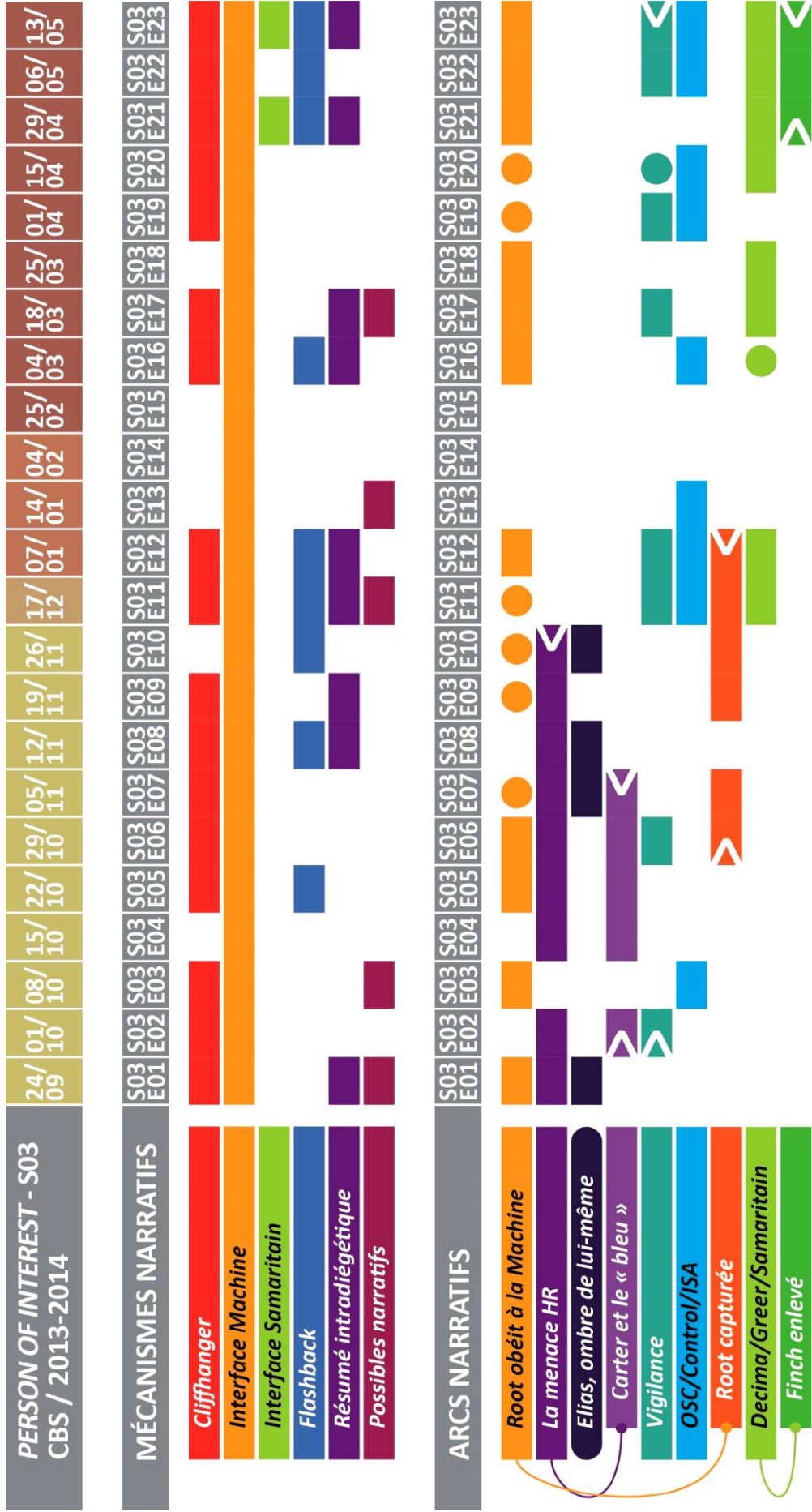
f1 = il s'agit là de l'un des deux seuls épisodes (des quatre premières saisons) à employer un flashback qui ne soit pas médiatisé par la Machine ou Samaritain, et qui soit ainsi présenté sans la classique transition précisant l'année du flashback.



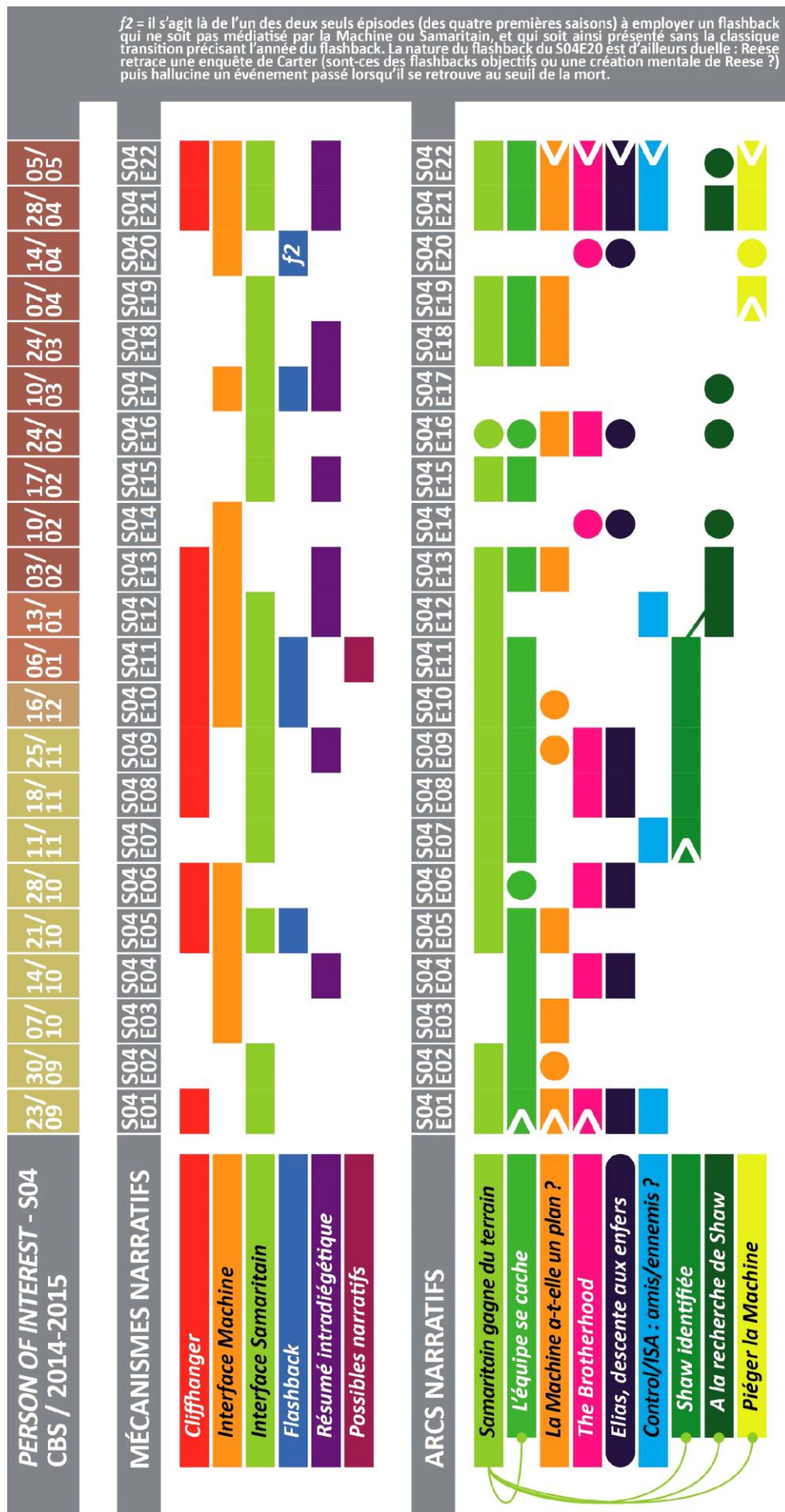
PERSON OF INTEREST-S02



PERSON OF INTEREST-S03



PERSON OF INTEREST-S04



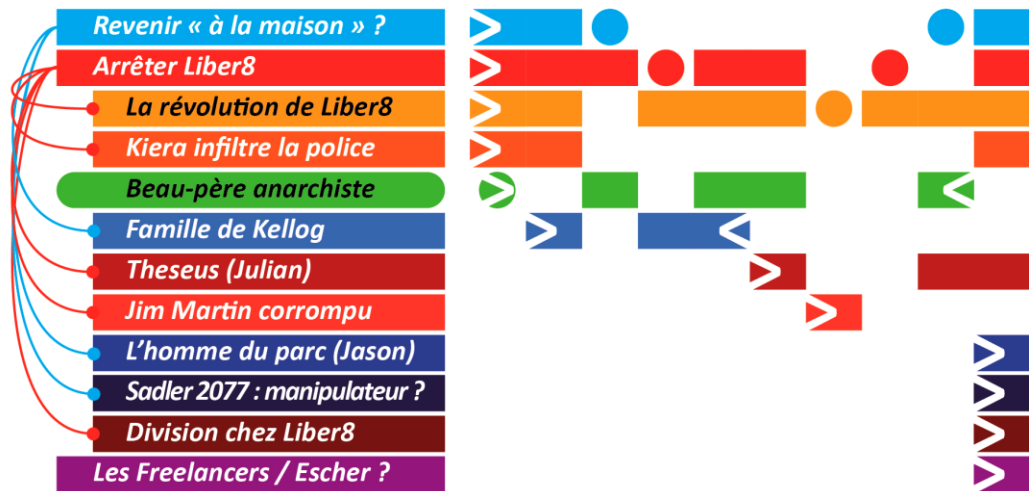
CONTINUUM-S01

CONTINUUM - S01 SHOWCASE / 2012	27/05	03/06	10/06	17/06	24/06	08/07	15/07	22/07	29/07	05/08
--	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

MÉCANISMES NARRATIFS	S01 E01	S01 E02	S01 E03	S01 E04	S01 E05	S01 E06	S01 E07	S01 E08	S01 E09	S01 E10
-----------------------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

Cliffhanger										
Flashback 2077										

ARCS NARRATIFS	S01 E01	S01 E02	S01 E03	S01 E04	S01 E05	S01 E06	S01 E07	S01 E08	S01 E09	S01 E10
-----------------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------



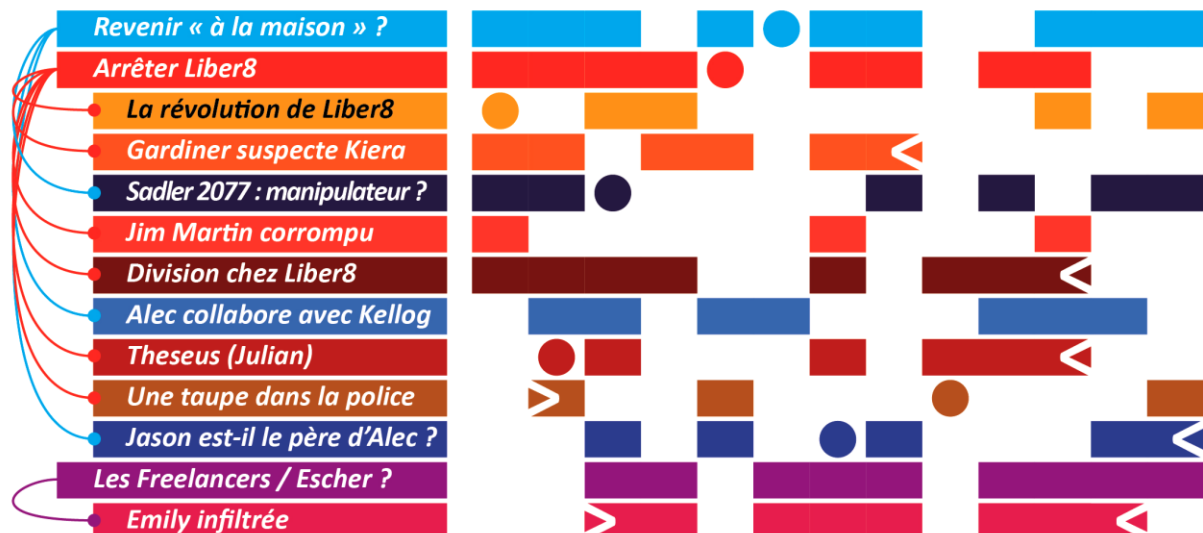
CONTINUUM-S02

CONTINUUM - S02 SHOWCASE / 2013	21/04	28/04	05/05	12/05	26/05	02/06	09/06	16/06	07/07	14/07	21/07	28/07	04/08
--	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

MÉCANISMES NARRATIFS	S02 E01	S02 E02	S02 E03	S02 E04	S02 E05	S02 E06	S02 E07	S02 E08	S02 E09	S02 E10	S02 E11	S02 E12	S02 E13
-----------------------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

Cliffhanger													
Flashback 2077													

ARCS NARRATIFS	S02 E01	S02 E02	S02 E03	S02 E04	S02 E05	S02 E06	S02 E07	S02 E08	S02 E09	S02 E10	S02 E11	S02 E12	S02 E13
-----------------------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------



CONTINUUM-S03

CONTINUUM - S03 SHOWCASE / 2014	21/ 04	28/ 04	05/ 05	12/ 05	26/ 05	02/ 06	09/ 06	16/ 06	07/ 07	14/ 07	21/ 07	28/ 07	04/ 08
--	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

MÉCANISMES NARRATIFS	S02 E01	S02 E02	S02 E03	S02 E04	S02 E05	S02 E06	S02 E07	S02 E08	S02 E09	S02 E10	S02 E11	S02 E12	S02 E13
Cliffhanger													
Flashback													

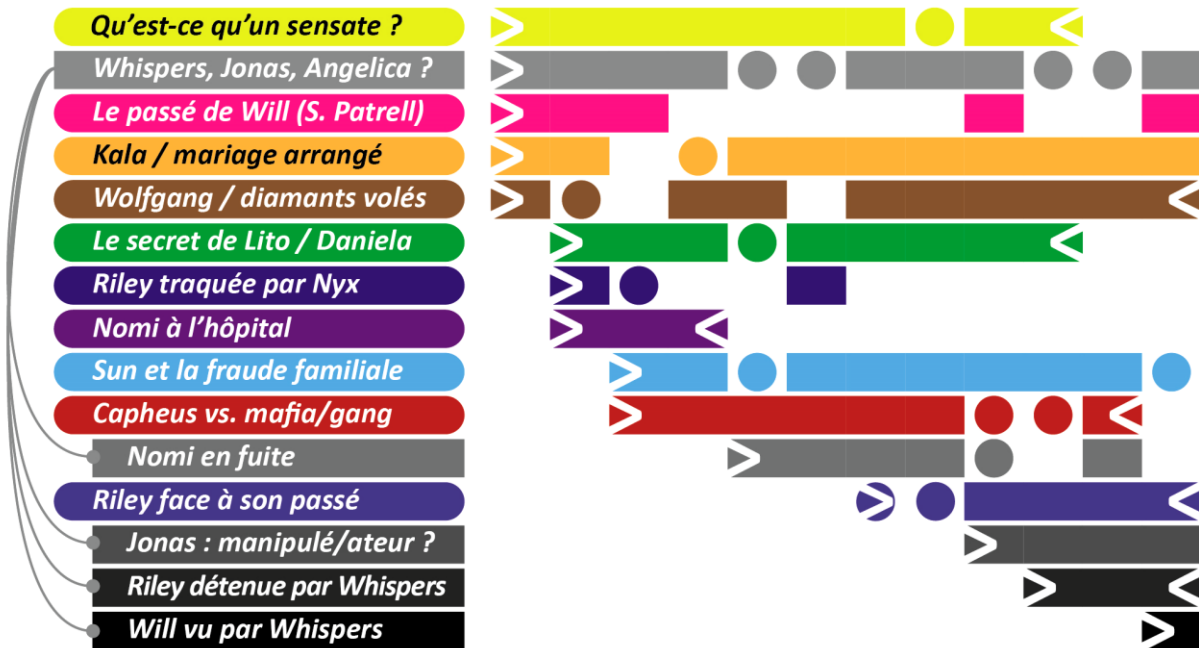
ARCS NARRATIFS	S02 E01	S02 E02	S02 E03	S02 E04	S02 E05	S02 E06	S02 E07	S02 E08	S02 E09	S02 E10	S02 E11	S02 E12	S02 E13
Protéger le Continuum													
Quel Alec choisir ?													
Qui a tué Kiera1 ?													
Jim Martin corrompu													
Emily est-elle dangereuse ?													
La révolution de Liber8													
Arrêter Liber8													
Mystérieux artefact													
Une taupe dans la police													
Alec1 : une menace ?													
Infiltration chez Liber8													
Qui est le Traveler ?													
Curtis : électron libre													
Kellog monte au sommet													
Qui est Brad Tonkin ?													
Dillon franchit la ligne													
Que faire de Liber8 ?													
Nouveaux venus ?													

SENSE8 - S01 Netflix / 2015	05/06
---------------------------------------	-------

MÉCANISMES NARRATIFS	S01 o01	S01 o02	S01 o03	S01 o04	S01 o05	S01 o06	S01 o07	S01 o08	S01 o09	S01 o10	S01 o11	S01 o12
----------------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------

<i>Cliffhanger</i>												
<i>Flashback</i>												

ARCS NARRATIFS	S01 o01	S01 o02	S01 o03	S01 o04	S01 o05	S01 o06	S01 o07	S01 o08	S01 o09	S01 o10	S01 o11	S01 o12
----------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------



VI. Annexe 3 – Traduction des dialogues

i

GARDIEN – Pourquoi ne pas l’avoir pris en cellule ?

DESMOND – Pour éviter la tentation, mon frère. J’ai lu tout ce que Monsieur Charles Dickens a pu écrire. En savourant chaque mot. J’ai lu tous ses livres, excepté celui-là. Je me le garde, pour que ce soit la dernière chose que je lise avant de mourir.

GARDIEN – C’est une jolie idée, à condition de savoir quand on va mourir.

ii

BUFFY – Je suis censée faire quelque chose.

FAITH – Oh que oui. Plein de choses. Little Miss Muffet dans 7-3-0.

BUFFY – Génial. Des énigmes.

iii

SINCLAIR – Est-ce une vision de ce qui sera, ou de ce qui pourrait être ?

LADIRA – Le futur change constamment. Nous le créons avec nos mots, nos actes et nos croyances. C’est un futur possible, commandant, et j’espère que pouvez encore l’éviter.

iv

CUDDY – Je sais que vous êtes en colère, mais ne risquez pas sa vie pour vous venger de moi.

HOUSE – Vraiment ? Tout tourne autour de vous.

CUDDY – Vous avez pris son parti contre le mien après la nouvelle de mon mariage.

HOUSE – Oui, c’est sûrement ça. Rien à voir avec votre pitoyable narcissisme.

CUDDY – Je ne vous aime pas. Vous devriez l’accepter et vivre votre vie au lieu d’empoisonner tout le monde.

HOUSE – Génial. J’ai droit à une leçon de vie d’une mère célibataire qui sort avec un homme-enfant.

CUDDY – Je vous emmerde. J’en ai assez de vous trouver des excuses. Assez de demander aux gens qu’ils vous prennent avec des pincettes et de gâcher leur vie pour vous éviter de sombrer. J’ai ma dose.

v

HOUSE – Fantastique ! N’approchez pas de ma patiente.

CUDDY – Vous vous accrochez à quoi, House? Vous risquez sa vie pour sauver sa jambe ? Pour vous, ça a bien marché, n’est-ce pas ? Vous avez quoi dans votre vie, franchement ? Dites-moi. J’avance. Wilson avance. Et vous... vous n’avez rien, House, rien.

vi

SHERIDAN – Les Vorlons posent toujours la même question, sans cesse la même : « qui êtes-vous ? » Et vous, pourquoi la question est toujours, « que voulez-vous ? » Je ne vous ai jamais entendu répondre à cette question. Qui êtes-vous ? Que voulez-vous ?

DELENN – Vous ne le savez pas, n’est-ce pas ? Vous vous battez entre vous depuis si longtemps que vous avez oublié. Vous avez perdu votre chemin. Comment voulez-vous nous guider, comment apprendrons-nous qui nous sommes et ce que nous voulons si vous-mêmes avez perdu la mémoire ?

[...]

SHERIDAN – Vous êtes piégés dans ce cycle comme nous le sommes aussi. Eh bien nous ne pouvons plus le supporter, nous nous en passerons et nous nous passerons de vous aussi ! Nous avons appris à nous débrouiller seuls. Nous commettrons des erreurs, mais ce seront nos propres erreurs, non les vôtres.

vii

SINCLAIR – Nous étions vaincus. Nous ne les avons pas arrêtés, ils se sont arrêtés d’eux-mêmes. Et je donnerais cher pour savoir pourquoi.

viii

DELENN – Commandant, jamais je ne vous dirais quelque chose si ce n'est pas dans votre intérêt.
SINCLAIR – Il faudra qu'on en reparle un de ces jours.

ix

LYTA – Une dernière chose, commandant. Pourquoi on l'appelle Babylon 5 ?
SINCLAIR – Babylon 1, 2 et 3 ont été sabotées et détruites. La numéro 4 a disparu sans laisser de traces 24h avant d'être opérationnelle. Encore aujourd'hui, personne ne sait ce qui lui est arrivé.
LYTA – Génial.

x

ZACK – Qu'avez-vous vu ?
SHERIDAN – Rien. Une ombre.

xi

IVANOVA – Nous sommes venus ici car Babylon 5 était notre dernier espoir de paix. À la fin de l'année 2259, nous savions qu'elle avait échoué. Mais en même temps, elle est devenue quelque chose de plus grand. Alors que la guerre faisait rage, elle est devenue notre dernier espoir de victoire. Parce que parfois, la paix est un autre mot pour la reddition, et parce que les secrets finissent toujours par être révélés.

xii

ARROWAY – Moi... j'ai besoin de preuves.
JOSS – Des preuves... [il marque une pause] Tu aimais ton père ? Ton père, tu l'aimais ?
ARROWAY – Oui. Beaucoup.
JOSS – Prouve-le.

xiii

LEOBEN – Tout ceci s'est déjà produit. Tout ceci se reproduira.
STARBUCK – Ne cite pas les Écritures.
LEOBEN – Vous vous agenouillez devant des idoles, leur demandez conseil et vous ne voyez pas que votre destinée est déjà écrite. Chacun de nous joue un rôle, chaque fois un rôle différent. La dernière fois, j'étais l'interrogateur et vous étiez le prisonnier. Les rôles changent, l'histoire reste la même.

xiv

MORDEN – Si la grandeur de la République centaurie n'a aucune importance pour vous, que vous faut-il ? Que voulez-vous ?
VIR – J'aimerais vivre assez longtemps pour être présent quand ils vous couperont la tête et la planteront sur une pique, dans l'espoir d'avertir les futures générations que certains services coûtent bien trop cher. Je veux regarder vos yeux sans vie et vous faire un petit signe, comme ceci. Vous et vos associés pourraient arranger ça pour moi monsieur Morden ?

xv

DELENN – Regardez les vagues, chacune bougeant à sa façon. Prévisible. Constante. Mais lâchez une seule pierre et voyez comme le motif change. Tout est altéré. [...] J'apprécie cet endroit. Chez moi, il y a des livres, des milliers de pages, évoquant le pouvoir d'un seul esprit de changer l'univers. Mais rien ne le dit aussi clairement que ceci.

xvi

LADIRA – Le futur change constamment. Nous le créons avec nos mots, nos actes et nos croyances.

xvii

IVANOVA – J'espère qu'il y a une partie de toi qui peut encore m'entendre.

TALIA (CONTROL) – Toujours si romantique. Le programme est terminé. La Talia que tu connaissais n'existe plus. Il n'y a que moi. [...] Et tu as cru tout ce qu'elle te disait, tout ce que tu voulais entendre, tout ce que je murmurais à son oreille pendant qu'elle dormait. Tout ce qui la rapprocherait de toi, et de ce que tu savais. Tu devrais voir ta tête, ma chère amie, Susan.

IVANOVA – Vous avez raison. La Talia que je connaissais est morte.

xviii

SHERIDAN – Cette folie a assez duré. Je me fiche de savoir si on est prêts ou pas, qu'on soit assez nombreux ou pas, ni assez armés. Je me fiche de ce que dira ISN [chaîne de télévision]. On doit arrêter ce massacre. Si la Terre veut nous déclarer la guerre, nous attaquerons Clark. Prévenez les autres. On va riposter, et on va riposter vigoureusement.

IVANOVA – Vous vouliez éviter des tirs fratricides. Ils ont exécuté les ordres qu'on leur a donnés.

SHERIDAN – Un équipage qui exécute un tel ordre est coupable de crime de guerre. Ils méritent ce qui les attend. On est en guerre, Susan. Si quelqu'un a envie de se joindre à nous, c'est parfait. Mais s'ils veulent nous barrer la route, on les anéantit. S'ils détruisent un de nos vaisseaux, on en détruit trois des leurs. On ne faiblira pas, on ne s'arrêtera pas. On va commencer par les colonies, puis Mars... et la Terre. Que Dieu vienne en aide à ceux qui seront sur notre chemin.

xix

LONDO – Dans les mois, les années qui viennent, vous entendrez peut-être des rumeurs étranges à mon sujet, sur mon comportement. L'ivresse du pouvoir, dit-on. Et je... je voulais juste...

G'KAR – Je comprends.

LONDO – Peut-être. Et peut-être que vous ne comprenez pas aussi bien que vous ne le pensez. Priez pour ne jamais comprendre, G'Kar. [...] N'est-ce pas étrange ? Lorsque nous nous sommes rencontrés, je n'avais aucun pouvoir et tous les choix au monde. À présent j'ai tout le pouvoir et plus aucun choix. Plus aucun choix.

G'KAR – Mollari. Comprenez que je ne pourrai jamais pardonner à votre peuple pour ce qu'il a fait à mon monde. Mon peuple ne pourra jamais pardonner le vôtre. Mais je vous pardonne.

xx

ELRIC – Lorsque je vous regarde, ambassadeur, je vois une main gigantesque sortant d'une étoile. Cette main est la vôtre, et partout j'entends des millions de voix appelant votre nom.

LONDO – Mes adeptes ?

ELRIC – Vos victimes.

xxi

MORELLA – Vous aurez encore trois occasions d'éviter le feu qui vous attend à la fin de votre voyage. Vous avez déjà manqué deux autres opportunités. Vous devez sauver l'œil qui ne voit pas. Vous ne devez pas tuer celui qui est déjà mort. Et enfin, vous devez vous soumettre à votre plus grande peur en sachant que cela vous détruira.

xxii

ROSLIN – [...] Vous rendriez service à votre Flotte en vous rappelant parfois que les Cylons sont une menace à la survie de la race humaine.

HELO – Je parle du bien et du mal. Je parle de perdre une partie de notre âme. Mais personne ne veut entendre ça. Ramenons ça à moi. Oui, je suis marié à une Cylon... qui a vécu l'enfer pour nous, je ne sais combien de fois. [...] Comment sait-on qu'il n'y en a pas d'autres comme elle ? Elle a fait un choix. C'est une personne. Ils forment un peuple. Les exterminer avec une arme biologique est un crime contre... est un crime contre l'humanité.

xxiii

LOCKE – Je crois que c'est pour ça que nous voyons les choses différemment, Jack, parce que vous êtes un homme de science.

JACK – Oui, et ça veut dire que vous êtes quoi, vous ?

LOCKE – Moi je suis un homme de foi. Vous croyez sincèrement que tout ceci n'est qu'un accident ? Que nous, un groupe d'inconnus, nous ayons pu survivre à un crash, la plupart avec des blessures superficielles ? Vous croyez que nous nous sommes écrasés ici par pure coïncidence, sur cette île, précisément ? Non, nous avons tous été amenés ici pour une raison. Chacun de nous a été amené pour une raison.

JACK – Amenés ? Et qui nous a amenés ici ?

LOCKE – L'île. L'île nous a amenés ici. Ce n'est pas un lieu ordinaire, vous avez eu l'occasion de le voir. L'île vous a choisi vous aussi, Jack. C'est le destin.

xxiv

TIGH – C'est une blague que la Flotte vous joue. Pour votre départ à la retraite.

ADAMA – Je ne crois pas. [Adama s'adresse à l'équipage] Ici le commandant. Nous venons d'être informés d'une attaque cylon en cours contre nos mondes. [...] Comment ? Pourquoi ? Cela n'a plus vraiment d'importance maintenant. L'important, c'est qu'à partir de cet instant, nous sommes en guerre. Vous vous êtes entraînés pour ça. Vous êtes prêts. Remplissez vos fonctions, faites confiance à vos camarades... et nous nous en sortirons tous.

xxv

ROSLIN – Je ne sais pas combien de fois je vais devoir vous le répéter, mais la guerre est finie.

ADAMA – Elle n'a pas commencé.

ROSLIN – C'est de la folie.

ADAMA – Vous préférez nous voir fuir ?

ROSLIN – Exactement. Quittons ce système sans nous retourner.

ADAMA – Pour aller où ?

ROSLIN – Je ne sais pas. Un autre système stellaire, un endroit où les Cylons ne nous trouveront pas.

ADAMA – Fuyez si vous voulez. Ce vaisseau résistera et se battra.

xxvi

ADAMA – Ce sont eux les chanceux ? C'est ce que vous pensez, n'est-ce pas ? Nous sommes loin de chez nous. Nous sommes loin au-delà de la Ligne Rouge, dans l'espace inconnu. Réserves et carburant en quantités limitées. Pas d'alliés. Et maintenant, pas d'espoir ! Il aurait peut-être mieux valu mourir rapidement dans les colonies avec nos familles au lieu de mourir ici à petit feu dans le vide de l'espace obscur. Où aller ? Que faire ? "La vie commença ailleurs." Ce sont les premiers mots des Rouleaux Sacrés. Ils nous viennent directement des Seigneurs de Kobol, il y a d'innombrables siècles. Et ils ont clairement dit que nous n'étions pas seuls dans l'univers. Elosha, il y a une treizième colonie de la race humaine, n'est-ce pas ?

ELOSHA – Oui. Les Rouleaux nous disent qu'une treizième tribu est partie au début. Après un long voyage, ils ont colonisé une planète appelée Terre qui gravitait autour d'une étoile lointaine et inconnue.

ADAMA – Elle n'est pas inconnue. Je sais où elle est ! La Terre... Notre secret le mieux gardé. Seuls les plus hauts gradés de la flotte en connaissaient l'emplacement et nous n'avons pas osé en faire part au public. Pas tant que les Cylons nous menaçaient. Car maintenant, nous avons un refuge où aller. Un refuge dont les Cylons ne savent rien ! Ce ne sera pas un voyage facile. Il sera long et ardu. Mais je vous promets une chose. Sur la mémoire de ceux qui reposent devant vous, nous la trouverons. Et la Terre deviendra notre nouvelle patrie. Ainsi le disons-nous tous !

xxvii

ADAMA – Vous avez raison. Il n'y a pas de Terre, c'est une légende.

ROSLIN – Alors, pourquoi ?

ADAMA – Parce qu'il ne suffit pas de survivre. Il faut une raison de vivre. Ce sera la Terre.

xxviii

SHANNON – C'est un gros ours.

BOONE – C'est ça qui a tué le pilote ?

CHARLIE – Non. Non, celui-là, c'est juste une miniature comparé à l'autre.

KATE – C'est pas n'importe quel ours. C'est un ours polaire.

xxix

BOONE – Ça peut pas être un ours polaire.

SAYID ET KATE – C'est un ours polaire.

SHANNON – Oui mais... en principe les ours polaires ne vivent pas dans la jungle.

CHARLIE – Très bonne remarque.

SAYID – Non, les ours polaires ne vivent pas dans les régions tropicales.

BOONE – Celui-là y vit.

xxx

SAYID – Les itérations. C'est un appel de détresse. Un appel au secours, un SOS. Si le compteur est exact, ce message se répète indéfiniment... depuis seize ans.

BOONE – Quelqu'un d'autre a échoué sur cette île ?

KATE – Ils ont dû venir les chercher depuis.

SAWYER – Dans ce cas pourquoi ça continue à émettre ?

CHARLIE – Où est-ce qu'on est tombés ?

xxx

RIVER – Tu feins très bien de ne pas me connaître. Je suppose qu'il y a une raison ?

LE DOCTEUR – Une très bonne raison en fait.

RIVER – D'accord, sortons le journal. On en est où cette fois ? À en juger par ton visage, je dirais que ce sont les premiers jours pour toi, n'est-ce pas ? Donc... le crash du Byzantium, on l'a déjà fait ? Apparemment ça ne te rappelle rien. Voyons voir... le pique-nique à Asgard ? On est déjà allés à Asgard ? De toute évidence, non. Bon sang ! Ça doit être au tout début alors. Vivre avec un voyageur dans le temps, je ne pensais pas que ce serait si dur. Regarde-toi... Tu es jeune.

LE DOCTEUR – Non, je ne le suis pas.

RIVER – Oh que si tu l'es. Je ne t'ai jamais vu aussi jeune.

LE DOCTEUR – Vous m'avez déjà vu ?

RIVER – Docteur, dis-moi que tu sais qui je suis, je t'en prie.

LE DOCTEUR – Qui êtes-vous ?

xxx

LE DOCTEUR – Vous m'avez attaché ? D'où vous tenez ces menottes ?

RIVER – *Spoilers.*

[...]

LE DOCTEUR – River, je vous en prie, non.

RIVER – Ce qui est drôle, c'est que vous avez toujours su comment j'allais mourir. Chaque fois qu'on a été ensemble, vous saviez que j'allais venir ici. [...]

LE DOCTEUR – Vous pouvez me laisser faire.

RIVER – Si vous mourez ici, jamais je ne ferai votre connaissance.

LE DOCTEUR – Le temps peut être réécrit.

RIVER – Pas ces moments. Pas une seule ligne. Je vous l'interdis. Tout va bien, rien n'est fini pour vous. Vous allez me revoir. Vous avez tant de choses à accomplir. Vous et moi, le temps et l'espace. Nous avons l'avenir devant nous.

LE DOCTEUR – River, vous connaissez mon nom. Vous m'avez murmuré mon nom à l'oreille. Une seule raison m'aurait poussé à révéler mon nom. Il n'y a qu'un moment où je pourrais.

RIVER – Chut. *Spoilers.*

xxx

WALTER – Nous croyons comprendre la réalité. Mais notre univers n'en est qu'un parmi d'autres. La vérité encore largement ignorée est que le moyen de voyager entre eux a été découvert par des êtres comparables à nous, mais dont la civilisation est plus avancée. Les conséquences néfastes de leurs visites seront irréversibles pour notre monde et le leur. Cela commencera par une série d'événements insolites, difficiles à percevoir au départ, mais qui proliféreront comme un cancer, jusqu'à ce qu'il ne puisse plus y avoir le moindre doute sur le fait qu'un seul des deux mondes survivra : le nôtre, ou le leur.

xxx

LOCKE – Tu ne sens rien ?

BOONE – Sentir quoi ?

LOCKE – Ça.

xxx

Boone – C'est quoi ce truc ?

Locke – Nous allons bientôt le savoir.

xxxvi FUTUR TED – Les enfants, je vais vous raconter une histoire incroyable. Comment j’ai rencontré votre mère.

FILS – Tu nous punis, ou quoi ?

FUTUR TED – Non.

FILLE – Ça va être long ?

FUTUR TED – Oui.

xxxvii FUTUR TED – Et c’est ainsi que j’ai rencontré tante Robin.

FILS – Tante Robin ?

FILLE – Tu devais nous parler de maman !

FUTUR TED – Calmez-vous, j’y arrive. Mais comme je vous l’ai dit : c’est une longue histoire.

xxxviii FUTUR TED – Les enfants, il y a plusieurs versions sur ma rencontre avec votre mère. Vous connaissez la courte, celle avec le parapluie jaune. Mais il y en a une plus longue. L’histoire de ce que je devais devenir avant de la rencontrer.

xxxix BEN – Oh, vous avez vraiment du mal à vous faire confiance. Je comprends pourquoi elle ne vous a rien dit, vu que vous passez votre temps à vous engueuler. Maintenant, si j’étais l’un d’eux – ces personnes que vous considérez comme vos ennemis – qu’est-ce que je ferais ? Il n’y aurait pas de dirigeable. J’aurais dessiné une carte qui les mènerait dans un endroit retiré, comme une grotte ou un sous-bois. Un bon endroit pour un piège, une embuscade. Et vos amis seraient accueillis par des gens de mon groupe. Ils se serviraient d’eux comme monnaie d’échange. Une chance que je ne sois pas l’un d’entre eux, hein ? Vous n’auriez pas un peu de lait ?

xl JACK – Où sont Kate et Sawyer?

BEN – Ils vont bien, ils ne sont pas loin. C’est tout ce que je peux vous dire.

JACK – Vous pouvez me dire ce que vous voulez.

BEN – C’est juste. C’est tout ce que je souhaite vous dire. Je vais être très clair, Jack. Si vous coopérez, nous vous renvoyons chez vous.

JACK – Coopérer ?

BEN – Je vous le dirais en temps utile...

JACK – Dites-le moi maintenant.

BEN – Patience, Jack. Patience.

xli BEN – John, écoutez. J’ai des informations. J’ai des réponses.

LOCKE – Qu’est-ce que le Monstre ?

BEN – Quoi ?

LOCKE – La fumée noire, le Monstre, qu’est-ce que c’est ?

BEN – Je n’en sais rien.

LOCKE – Adieu, Benjamin.

xlii JULIET – Ben. C’est un homme formidable.

JULIET (ECRAN) – Ben est un menteur

JULIET – Je sais que pour vous c'est difficile à croire mais c'est vrai.
JULIET (ECRAN) – Et il est très dangereux
JULIET – Vous devez avoir l'impression de ne pas avoir le choix. Pourtant vous l'avez. Le libre-arbitre, c'est tout ce qu'on a, n'est-ce pas ?
JULIET (ECRAN) – Certains d'entre nous veulent du changement / Mais ça doit passer pour un accident

xliii

DORAL – Madame la Présidente, il reste des milliers de gens dans les vaisseaux supralumineux. On ne peut pas les abandonner.

PILOTE – Je suis d'accord. Utilisons chaque seconde pour en transférer un maximum. On fera le bond dès qu'on détectera des Cylons.

APOLLO – On est des cibles faciles. Ils vont bondir au milieu de nous et nous anéantir avant qu'on puisse réagir.

DORAL – On ne peut pas sacrifier des milliers de gens.

APOLLO – Mais on en sauvera des dizaines de milliers. Désolé d'en faire une question de chiffres mais il s'agit de la survie de l'humanité. On n'a pas le luxe de prendre des risques car si on perd, on perd tout.

xliv

CASSIDY – Comment mesurer la perte ? [...] Quand l'échelle utilisée devient trop difficile à appréhender, on utilise les nombres. Combien de morts ? Combien de mutilés ? Combien de disparus ? Et quand ces nombres deviennent trop grands pour être appréhendés, comme ce fut le cas, il y a deux ans, nous devons les inverser. Nous avons commencé à compter les vivants, ceux d'entre nous qui ont survécu, pour perpétuer l'histoire de la race humaine. [Elle écrit] 44 035. Le décompte total des survivants des Douze Colonies qui se sont installés sur New Caprica sous le gouvernement de Gaius Baltar. [Elle écrit] 38 838. Notre population le jour de notre évasion. Et le dernier chiffre... Celui que personne ne veut affronter. [Elle écrit] 5 197. 5 197 des nôtres tués, abandonnés ou tout simplement disparus. 5 197 sur tout ce qui reste de la race humaine... disparus.

xlv

SALLY – Comment pouvez-vous avoir une copie de la transcription ? Elle est en train d'être écrite.

LE DOCTEUR – Je vous l'ai dit, je suis un voyageur temporel. Je l'ai eue dans le futur.

xlvi

LE DOCTEUR – On croit que le temps est une simple progression de cause à effet, mais en réalité, d'un point de vue non linéaire et non subjectif, c'est plutôt une sorte de balle où le temps s'entremêle dans un mélomélo complexe.

xlvii

JACK – Je prends beaucoup l'avion.

KATE – Quoi ?

JACK – Avec le passe permanent qu'ils nous ont offert, je voyage tout le temps. Tous les vendredi soir je... je prends l'avion et je vais à Tokyo, Singapour, Sydney. Je descends, je bois un verre, et je rentre à la maison.

KATE – Pourquoi ?

JACK – Parce que je veux que l'avion s'écrase, Kate. Je me fiche des autres passagers. À la moindre petite secousse ou turbulence, je ferme les yeux, et je prie pour y retourner.

KATE – Ça ne va rien changer.

JACK – Non, j'en ai assez de mentir. On a fait une erreur.

[...]

JACK – Nous n'étions pas censés partir.

xlviii

BEN – Jack ! Vous croyez être en train de sauver les autres. Mais vous devez arrêter ça tout de suite. Vous commettez une grave erreur.

JACK – Mon erreur ça a été de vous écouter.

BEN – C'est votre dernière chance. Croyez-moi, si vous passez cet appel, ce sera le début de la fin.

xlix

RICHARD – La prochaine fois qu'on se verra, je ne vous reconnaitrai pas. Alors, vous me donnerez ceci.

LOCKE – Qu'est-ce que c'est ?

RICHARD – Une boussole.

LOCKE – À quoi elle sert ?

RICHARD – À indiquer le nord, John

i

RICHARD – Je vous ai donné ça ?

LOCKE – Oui.

RICHARD – Après qu'on vous a tiré dans la jambe et que je sois apparu dans la jungle pour vous soigner ?

LOCKE – C'est ça.

RICHARD – Pourquoi je ne me souviens de rien du tout ?

LOCKE – Parce que ce n'est pas encore arrivé.

ii

MILES – Ça vous a traversé l'esprit que votre pote était justement à l'origine de l'incident qu'il voulait éviter ? Que c'était peut-être l'explosion de la bombe, le fameux Incident ? Et que le mieux à faire est peut-être de ne rien faire ?

[Personne ne répond.]

MILES – Je suis content que vous y ayez tous réfléchi.

iii

HURLEY – Si j'ai bien compris, tout ça s'est déjà produit.

MILES – Oui.

HURLEY – Donc la conversation qu'on a maintenant, on l'a déjà eue.

MILES – Oui !

HURLEY – Qu'est-ce que je vais dire maintenant ?

MILES – J'en sais rien.

HURLEY – Ha ! Alors ta théorie ne vaut pas un clou !

MILES – Pour la millième fois, espèce d'abruti, la conversation s'est déjà produite, mais pas pour toi et moi. Pour toi et moi, elle est en train d'arriver.

HURLEY – OK, alors dis-moi un truc : si tout ceci c'est déjà produit, pourquoi je ne m'en rappelle pas ?

MILES – Parce qu'à partir du moment où Ben a tourné la roue [fin de saison 4] le temps a cessé d'être une ligne droite pour nous. Tout ce qui a pu nous arriver dans le passé ou dans le futur, tout ça est arrivé avant ce que nous sommes en train de vivre.

HURLEY – Répète ça ?

MILES – Tue-moi. S'il te plaît, tue-moi !

HURLEY – Ahah Comment veux-tu que je te tue ? Parce que si je te tue en 1977, tu reviendras jamais sur l'île en cargo dans trente ans.

MILES – Je peux mourir, parce que je suis déjà venu sur l'île en cargo. Chacun de nous peut mourir parce ce que nous vivons est notre présent.

HURLEY – Mais tu as dit que Ben pouvait pas mourir parce que plus tard il deviendra le chef des Autres.

MILES – Parce ce que nous vivons en ce moment, c'est son passé.

iiii

LOCKE (LE MONSTRE) – Veux-tu savoir ce qu'il pensait alors que tu l'étranglais, Benjamin ? Quelle a été la dernière pensée qui lui a traversé l'esprit ? « Je ne comprends pas ». As-tu déjà entendu une chose aussi triste ? Mais au fond, c'est cohérent. Parce que quand il est arrivé pour la première fois sur l'Île, c'était un homme malheureux. Une victime, qui ne supportait pas qu'on lui dise ce qu'il ne pouvait pas faire, quand bien même c'était vrai. Il était faible, pitoyable et irrémédiablement brisé. Malgré tout il y avait une chose admirable chez lui. Il était le seul d'entre eux à ne pas vouloir partir. Le seul à avoir compris à quel point la vie qu'il avait menée jusque-là était misérable.

liv LE DOCTEUR – Tu seras plus en sécurité ici qu’avec nous. Je serai de retour le plus vite possible, je te le promets.
AMY – Vous dites toujours ça.
LE DOCTEUR – Je reviens toujours.

lv LE DOCTEUR – Amy, tu dois commencer à me faire confiance, c’est très important.
AMY – Mais vous ne me dites pas toujours la vérité.
LE DOCTEUR – Je ne te demanderais pas de me faire confiance si c’était le cas.
AMY – Docteur. La fissure dans mon mur, qu’est-ce qu’elle fait ici ?
LE DOCTEUR – J’en sais rien encore, mais j’y réfléchis. Bon, écoute. Rappelle-toi de ce que je t’ai dit quand tu avais sept ans.
AMY – Qu’est-ce que vous m’avez dit ?
LE DOCTEUR – Non, non, je ne te le répéterai pas. C’est à toi de t’en souvenir.
AMY – Me souvenir de quoi ? Docteur ? Docteur ?

lvi RIVER – La dernière fois que je vous ai vu, le futur vous, je me souviens, vous étiez devant la porte de chez moi, bien habillé, les cheveux coupés. Vous m’avez emmenée à Darillium pour voir les Tours chantantes. Quelle soirée extraordinaire. Les Tours chantaient et vous pleuriez. Vous ne m’avez jamais dit pourquoi, mais je suppose que vous saviez que c’était l’heure. Mon heure. L’heure de venir à la Bibliothèque.

lvii LE DOCTEUR – La première fois que nous l’avons rencontrée à la Bibliothèque, lorsqu’elle est...
L’AUTRE DOCTEUR – Morte, oui.
LE DOCTEUR – Elle a dit que la dernière fois qu’elle nous avait vu, c’était à Darillium. C’est maintenant ?
L’AUTRE DOCTEUR – *Spoilers.*

lviii LE DOCTEUR – Bien, River, je vais te murmurer quelque chose à l’oreille et tu devras t’en souvenir très précisément et ne le répéter à personne.

lix LE DOCTEUR – River, vous connaissez mon nom. Vous m’avez murmuré mon nom à l’oreille. Une seule raison m’aurait poussé à révéler mon nom. Il n’y a qu’un moment où je pourrais.
RIVER – Chut. *Spoilers.*

lx LE DOCTEUR – Je viens de te dire mon nom. Nous y voilà, River Song. [...] Chère épouse, j’ai une demande à te faire. Ce monde est en train de mourir par ma faute. Je ne le supporterai pas un jour de plus. S’il te plaît, aide-moi. C’est la seule solution.

lxi RIVER – Tu ne veux pas savoir ce qu’il m’a dit à l’oreille ?
AMY – Son nom.
RIVER – Non, pas son nom.
AMY – Il a dit que c’était son nom.
RIVER – Règle numéro Un ?
AMY – Le Docteur ment.
RIVER – Moi aussi. Tout le temps. Je suis obligée. *Spoilers.* [...]
AMY – Qu’a-t-il dit à ton Oreille ?
RIVER – Oh, cet homme. Toujours une longueur d’avance. Toujours un plan.
AMY – River, qu’est-ce qu’il t’a dit ?

lxii

ADAMA – Que fais-tu ? Tu comptes juste baisser les bras ? Tu es celle qui m'a fait croire en tout ça.

ROSLIN – Tu n'aurais pas dû m'écouter. Quand les Cylons ont attaqué, tu aurais dû tenir bon et combattre. Parce que j'avais tort. Sur toute la ligne. Et ceux qui m'ont écoutée, qui m'ont fait confiance, et m'ont suivie, tous ces gens sont morts.

lxiii

CHUCK (VOIX OVER) – Pas de doute, les fins sont dures. Mais après tout... rien ne finit jamais vraiment, n'est-ce pas ?

lxiv

HURLEY – J'avais complètement oublié qu'ils étaient là. Attends un peu. Et si on avait fait un autre voyage dans le temps et atterri au temps des dinosaures ? On serait morts et on nous aurait enterrés ici. Si ça se trouve, ces squelettes c'est nous ? [Jack s'approche des débris d'un cercueil] Qu'est-ce que c'est ?

JACK – Je t'ai raconté comment j'ai découvert cet endroit ?

HURLEY – En cherchant de l'eau ?

JACK – Non. En courant après le fantôme de mon père. Il m'a amené ici. C'était son cercueil. Avant que je le réduise en miettes.

HURLEY – Pourquoi t'as fait ça ?

JACK – Parce qu'il n'était pas dedans.

lxv

LOCKE – Ça vous rappelle quelque chose, Jack ?

JACK – Quoi ?

LOCKE – Desmond. Descendant dans un trou. S'il y avait un bouton à pousser en bas, nous pourrions nous disputer pour savoir si le pousser ou pas. Comme au bon vieux temps.

lxvi

JACK – Vous n'êtes pas John Locke. Vous salissez sa mémoire en portant son visage, mais vous n'êtes pas lui. Il avait raison sur presque tout. J'aurais aimé lui dire quand il était encore en vie.

lxvii

MULDER – Nous étions dans une chambre de motel comme celle-ci lors de notre première affaire, et j'ai essayé de te convaincre que tout était vrai. C'est bien la seule chose que j'aie réussi à faire.

[...]

SCULLY – Pourquoi renoncer ? Pourquoi je renoncerais, et toi non ? Mulder, tu dis que tu as échoué mais on échoue que si l'on abandonne. Et je te connais : tu n'abandonneras pas. C'est ce que j'ai vu en toi la première fois. C'est ce qui m'a convaincue... et si c'était à refaire, je le referais.

lxviii

DESMOND – Ça n'a pas d'importance, tu sais.

JACK – Pardon ?

DESMOND – Qu'il détruise l'île, ou que tu le tues. Aucune importance. Vous allez me descendre vers la lumière, et je m'en irai ailleurs. Un endroit où on peut être avec ceux que nous aimons, et on n'aura plus à se préoccuper de l'Île. Et tu connais la meilleure, Jack ?

JACK – Quoi ?

DESMOND – Tu t'y trouves toi aussi. Nous étions assis côte à côte sur le vol Oceanic 815. Il ne s'est jamais écrasé. Nous avons discuté. T'avais l'air heureux. J'arriverai peut-être à t'emmener avec moi.

JACK – Desmond, j'ai déjà essayé. Il n'y a ni raccourci ni seconde chance. Ce qui est arrivé est arrivé. Crois-moi, je sais de quoi je parle. Tout ce qu'on fait est important.

lxix

JACK – Tu es réel ?

CHRISTIAN – Oui, évidemment. Tout est réel. Moi, toi, tout ce qui a pu t'arriver est réel. Tous ces gens dans l'église... ils sont réels aussi.

JACK – Ils sont morts eux aussi ?

CHRISTIAN – Tout le monde meurt un jour, fiston.

lxx

CLAUDIA – Où sont les autres ?

LA MERE – Il n’y a que moi.

CLAUDIA – Comment es-tu arrivée ici ?

LA MERE – De la même façon que toi. Par accident.

CLAUDIA – Depuis quand–

LA MERE – Chacune de mes réponses ne fera qu’appeler une autre question.

lxxi

STARBUCK – Par les Dieux. Vous ne pourriez pas arrêter de jouer toujours le même morceau pourri ?

SLICK – Je ne joue pas le même morceau pourri. Je la compose. Je suis dessus depuis quatre jours. Je galère.

STARBUCK – Alors arrêtez. À quoi bon ?

SLICK – À quoi bon ? Apporter un peu de grâce et de beauté à une existence laide et brutale.

STARBUCK – Oh, vous foutez pas de moi.

lxxii

MATT JAMISON – Emily. La petite fille qui était ici, vous savez ce qui s’est passé ?

INFIRMIER – Elle s’est réveillée, a demandé un Sprite.

MATT JAMISON – Elle va bien ?

INFIRMIER – Je suppose. Vous la connaissez ?

MATT JAMISON [surpris et ravi] – Non, je faisais simplement des visites, mais avec ma congrégation, nous avons prié pour elle ce matin.

INFIRMIER – Elle s’est réveillée hier soir.

lxxiii

MATT JAMISON – [...] quelqu’un doit montrer ces gens pour ce qu’ils étaient vraiment, parce que si nous ne pouvons plus séparer les innocents des coupables, alors tout ce qui nous est arrivé, toute notre souffrance, n’a aucun sens.

lxxiv

NORA DURST – Tu sais ce que c’était ?

MATT JAMISON – C’était un test. Pas pour ce qui était advenu avant, mais pour ce qui est venu ensuite. C’est maintenant que nous sommes testés.

NORA DURST – Eh bien si c’est un test, je crois que tu es en train de le louper.

lxxv

DR CHANG – Bonjour. Je suis le docteur Marvin Candle et... Vous savez quoi ? Laissons tomber ce petit jeu. Si vous regardez ceci, vous savez déjà que mon vrai nom est Pierre Chang.

lxxvi

FUTUR TED – Et voilà les enfants, c’est comme ça que j’ai rencontré votre mère.

LES ENFANTS – Quoi ?

FUTUR TED – Je plaisante.

lxxvii

HECTOR – Attendez. Vous ne pouvez pas partir comme ça, on a droit à des réponses.

BEN – Bien. Avant que je ne parte, vous avez chacun droit à une question, et une seule. Réfléchissez bien.

GLEN – Où sont envoyées ces palettes ? Où vont-elles ?

BEN – Une île.

GLEN – Comment est-ce possible ? Les coordonnées changent à chaque fois.

BEN – L’île bouge.

GLEN – Comment l’île peut–

BEN – Une seule question. À votre tour.

HECTOR – On est à Guam. Donc cette île est quelque part dans les tropiques, n’est-ce pas ? Alors expliquez-moi les « biscuits pour ours polaires ». Comment peut-il y avoir un ours polaire sur une île tropicale ?

BEN – En fait, c’est ours polaires, au pluriel.

lxxviii

BROYLES – On appelle ces phénomènes le Projet. Le monde entier est leur labo. Vous l’avez vu, vous le savez.

OLIVIA – Je ne veux pas le savoir. J’ai déjà un boulot.

[...]

BROYLES – Regardez autour de vous. Tous ces gens qui mènent leur vie sans se douter de ce qui se passe.

lxxix

MARK – Mosaïque. C’est le nom de l’enquête sur laquelle je travaillais dans ma vision. Ça avait un rapport avec ce qui a causé tout ça.

STAN – Tu as vu quelque chose d’utile dans ta vision ?

MARK – Des photos, des noms, des gens. Si on a vraiment vu le futur, alors je suppose que ce sont des pistes, mais aucune ne fait sens pour le moment.

lxxx

VAUGHN – Voilà au milieu de quoi vous êtes. Si on voulait détruire la branche de Los Angeles, on l’aurait fait il y a trois ans. Il ne s’agit pas de couper un bras du monstre, mais de tuer le monstre. Le travail qui vous attend [...] est compliqué, politique, et c’est du long terme.

lxxxii

LOCKE – Non, non, non ! Rien de tout ça n’existe ! Il ne va rien se passer, tout ira bien.

[...]

DESMOND – Je ne sais pas ce qui t’as fait cesser de croire. Mais tout est vrai. Et je tout faire disparaître.

LOCKE – Attendez, Desmond.

DESMOND – Rendez-vous dans une autre vie, mon frère.

lxxxiii

LOCKE – Le backgammon est le plus ancien jeu du monde. On en a trouvé dans les ruines de l’ancienne Mésopotamie. Ça a 5000 ans. C’est plus vieux que Jésus Christ.

WALT – Ils avaient des dés à l’époque ?

LOCKE – Oui, seulement leurs dés n’étaient pas faits en plastique, mais en os.

WALT – Cool.

LOCKE – Deux joueurs, deux camps. Un clair. Un foncé.

lxxxiiii

LOCKE – Quand tu démarres la partie il n’y a aucune pièce sur le plateau. Tu construis le piège pièce par pièce. Chaussure, seau, baignoire, petit à petit ton parcours prend forme. Ensuite tu attends que ton adversaire arrive sur la case « fromage », et si ton parcours est bon, le piège se déclenche.

lxxxv

JACK – Vous aimez jouer, John ?

LOCKE – Tout à fait.

lxxxvi

JACOB – Je suppose que tu es là pour le navire.

MONSTRE – Exactement. Comment ont-ils trouvé l’île ?

JACOB – Tu leur demanderas quand ils seront là.

MONSTRE – Pas la peine. Tu les as amenés ici. Tu essaies encore de me prouver que j’ai tort ?

JACOB – Tu as tort.

MONSTRE – Tu crois ça ? Ils viennent. Ils se battent. Ils détruisent. Ils corrompent. Ça finit toujours pareil.

JACOB – Ça ne finit qu’une fois. Tout ce qui se passe avant ça, c’est le progrès.

MONSTRE – Sais-tu à quel point j’ai envie de te tuer ?
JACOB – Oui.
MONSTRE – Un de ces jours, tôt ou tard... je trouverai une faille, mon ami.
JACOB – Quand viendra ce jour, tu me trouveras là.
MONSTRE – J’aime discuter avec toi, Jacob.
JACOB – Le plaisir est partagé.

lxxxvi ? – T’as pas le droit de faire ça, Jacob.
JACOB – Pourquoi ?
? – C’est contre les règles.
JACOB – C’est toi qui as inventé les règles.
? – J’ai trouvé ce jeu. Un jour tu trouveras le tien et tu pourras dicter tes propres règles.

lxxxvii DESMOND – L’ordinateur dans la station ne servait pas qu’à appuyer sur le bouton. Je suis presque certain qu’il pouvait servir à communiquer avec d’autres stations.
SAYID – C’est merveilleux tout ça, mais elle a explosé.
LOCKE – L’une d’elles a explosé.
SAYID – Vous voulez communiquer avec les Autres.
LOCKE – Oui.

lxxxviii NIKKI – Hé, les gars ? À quoi servent les autres écrans ?
LOCKE – Pardon ?
NIKKI – Tous ces écrans... Ce type dit qu’il y a six stations. Attendez, je vous montre.
[Elle joue un passage de la vidéo]
CHANG (VIDEO) – ...un poste d’observation où les activités des participants aux différents pôles du projet DHARMA peuvent être suivies et consignées.
NIKKI – Aux différents « pôles ». Au pluriel. Peut-être que ces écrans sont liés aux autres stations.
LOCKE – Je me sens soudain très stupide.

lxxxix LOCKE – Je suppose qu’il va nous attendre.

xc LOCKE – Le destin est bien fait.
EKO – Le destin ?
LOCKE – [...] Imaginez un peu. Quelqu’un a d’abord tourné le film. Quelqu’un d’autre l’a découpé. Notre avion s’écrase, deux parties de l’appareil tombent en deux points différents de l’île. Vous êtes là-bas, on est ici. El le morceau manquant retrouve sa place initiale. Le destin est bien fait.
EKO – Ne confondez pas coïncidence et fatalité.

xc MADAME DE POMPADOUR – Docteur. Docteur qui ? C’est plus qu’un secret, n’est-ce pas ?

xcii AMY – Qui êtes-vous ?
LE DOCTEUR – Je suis le Docteur.
AMY – Docteur qui ?

xciii VIRTUAL SIX – Je n’ai jamais dit que ce serait moi la mère.
BALTAR – Oh, génial. Encore des devinettes. Bien, qui ce sera ? Qui portera notre enfant ? Ce n’est pas Starbucks, si ?
VIRTUAL SIX – Prudence, Gaius.

BALTAR – Arrête, j'ai peur. C'est quoi, cette semaine ? Hein ? Ne me dis pas, je vais deviner. Le vaisseau va exploser ! Non, mince, ça, on l'a déjà fait. Déjà fait. Non, c'est quelqu'un d'autre. Quelq—moi ! Bien sûr c'est moi ! Je vais exploser ! Dieu va subitement me transformer en boule de feu, et l'équipage fêtera ça avec de l'ambrosie. Tout le monde sera saoul.

xciv

VIRTUAL SIX – OK, c'est bon. J'en peux plus. Tu as raison, le jeu est terminé. Tu as gagné.

BALTAR – Gagné ? Ah... qu'est-ce que j'ai gagné ?

VIRTUAL SIX – Tu ne comprends pas ? Gaius, ouvre les yeux. Tu as gagné une psychose.

xcv

PENELOPE (VOIX-OVER) – Mon très cher Des, je t'écris cette lettre alors que tu t'apprêtes à partir en prison. Je sais que tu te plongeras dans ce livre, dans un moment de grand désespoir. [...] Je t'en supplie, n'abandonne pas. Parce que pour survivre, il suffit d'avoir une seule personne qui nous aime vraiment. Et tu l'as. Je t'attendrai, toujours. Je t'aime. Penny.

xcvi

DESMOND – Trois jours avant que vous descendiez ici, avant notre première rencontre, j'ai entendu quelqu'un frapper sur la trappe. C'était toi, John, n'est-ce pas ? Tu dis que tout ça n'a pas de sens, que le destin ça n'existe pas. Mais tu m'as sauvé la vie pour que je te rende la pareille.

xcvii

BROYLES – Tout ça serait dû à des émotions ?

[...]

WALTER – La faire sortir de force n'y changera rien. Peu importe la proximité. Si Peter et Olivia ont raison, si ce couple est responsable de ce qu'on voit, peu importe qu'ils soient près ou loin. La connexion subatomique reste intacte. Elle doit rompre cette connexion elle-même.

BROYLES – Que suggérez-vous ?

OLIVIA – Il faut la convaincre que ce n'est pas son mari qu'elle voit.

xcviii

GREER – Quelle merveille que votre Machine, Harold [Finch]. Pareille à un ange par ses actions. Pareille à une divinité dans son appréhension. Dans vingt ans, la vie sur Terre évoquera les mythes de la Grèce Antique. Un panthéon d'êtres super-intelligents veillera sur nous, usant d'agents humains pour intervenir dans nos affaires. Ou bien ils nous détruiront tous, comme nous savons déjà le faire.