Créateurs et créatures de séries télévisées : une poïétique du personnage

Marie Maillos

▶ **To cite this version:**

Marie Maillos. Créateurs et créatures de séries télévisées : une poïétique du personnage. Art et histoire de l'art. Université Toulouse le Mirail - Toulouse II, 2019. Français. NNT : 2019TOU20036 . tel-02942216

HAL Id: tel-02942216
https://theses.hal.science/tel-02942216

Submitted on 17 Sep 2020

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.

THÈSE

En vue de l'obtention du

DOCTORAT DE L'UNIVERSITÉ DE TOULOUSE

Délivré par l'Université Toulouse 2 - Jean Jaurès

Présentée et soutenue par

Marie MAILLOS

Le 8 juillet 2019

Créateurs et créatures de séries télévisées : une poïétique du personnage.

Ecole doctorale : **ALLPHA - Art, Lettres, Langues, Philosophie, Communication**

Spécialité : **Études audiovisuelles**

Unité de recherche :
LARA-SEPPIA-Laboratoire de Recherche en Audiovisuel-Savoirs, Praxis, et Poïétiques en Art

Thèse dirigée par
Paul LACOSTE

Jury

Mme Sarah SEPULCHRE, Rapporteure
M. Frédéric Gimello-Mesplomb, Rapporteur
Mme Hélène Laurichesse, Examinatrice
M. Florent Favard, Examinateur
M. Paul LACOSTE, Directeur de thèse

Remerciements

Qu'il me soit d'abord donné de remercier ceux qui ont fait naître en moi ce projet de recherche : Jean Samouillan, qui me l'a inspiré, mon directeur de recherche Paul Lacoste, qui l'a tutoré et commenté, ainsi que Guy Chapouillié, qui l'a défendu.

Nicolas Chantal et son frère Sébastien m'ont abreuvée chaque jour de discussions passionnées sur le cinéma, la série télévisée, le scénario et les personnages. Cette recherche leur doit plus qu'ils ne le pensent.

J'aimerais également remercier mes relecteurs : David Roche, Pauline Valette, Vladimir Lifschutz et Laurie Mécréant, qui ont été mes yeux quand les miens ne voyaient plus clairs. Je suis par ailleurs reconnaissante aux anglophones Florence Sobieski, Thomas Lafon et Chloé Monasterolo de ne pas avoir perdu patience quand je les inondais de questions franglaises improbables. Toute ma reconnaissance également à Jean-Louis Dufour et Isabelle Labrouillère, pour leurs conseils et leur appui.

Depuis la capitale, abonde également la bienveillance des scénaristes de télévision Élie Abécéra et Éric Vérat, auxquels je suis reconnaissante. En même temps que mes remerciements, j'envoie tous mes vœux de succès à Rémi Grelow, Julie Debiton, Archibald Martin, Nour Ben Salem, Julien Menanteau, Élisabeth Chanay, Lucie Le Carrer et Caroline Pesanti, que j'ai le plaisir d'avoir croisés sur les chemins de nos carrières respectives de scénaristes, et qui de fait ont nourri ma recherche de questionnements pratiques.

Patricia Riffaud et Jean-Philippe Maillos, pour commencer, ainsi que Léa Kieken, Carmen Alix, Lucile Lhermitte, Sonia Schott et Muriel Thiry m'ont soutenue sur creux et crêtes ; je leur dois mon énergie. La prévenance de Florent Favard et de Sarah Sepulchre y a également contribué. Je remercie Hélène Laurichesse et Frédéric Gimello-Mesplomb pour leur temps et leur intérêt pour ce sujet.

Une pensée spéciale pour toute la grande famille de swingueurs qui m'a adoptée et choyée. Ils sont trop nombreux pour les nommer tous mais leur énergie, leur amitié et leur force supportent chaque ligne.

Enfin, toute ma reconnaissance à Maylis Asté avec qui j'ai partagé un bureau, des cafés, des doutes, des découvertes culturelles et philosophiques, les entrechats de la pensée et le plus clair de notre temps.

Sommaire

REMERCIEMENTS 3

SOMMAIRE 5

NOTE LIMINAIRE 9

INTRODUCTION 13

PREMIÈRE PARTIE – Ontologie et construction du personnage de série 77

I.1. ONTOLOGIE DU PERSONNAGE 79
I.1.1. Existence du personnage 81
I.1.1.1. Statut ontologique du personnage 81
I.1.1.2. Humain, presque humain 89
I.1.1.3. Un rôle narratif, une construction et un symptôme 97
I.1.2. La substance du personnage sériel 105

I.2. DÉFINITIONS : CARACTÉRISATION et DÉTERMINATIONS 119
I.2.1. Qu'est-ce que la caractérisation ? 123
I.2.1.1. Typologie de la caractérisation 123
I.2.1.2. Sources et finalité de la caractérisation 137
I.2.2. Détermination modale et conventionnelle 145
I.2.2.1. Des modalités aléthiques à la logique dramatique 146
I.2.2.2. Modalités déontiques, axiologiques et doxatiques 155
I.2.2.3. Modalités du monde réel 159

I.3. CONSTRUCTION DU PERSONNAGE 163
I.3.1. Types et identités 165
I.3.1.1. Stéréotypes 165
I.3.1.2. Archétypes 169
I.3.1.3. Caractères 177
I.3.2. Création « en plein » du personnage 191
I.3.2.1. L'esprit du personnage 191
I.3.2.2. Anecdotes et détails 199
I.3.2.2.a. « L'effet Jeanne d'Arc » 199
I.3.2.2.b. Un nom pour le personnage 204
I.3.2.2.c. Une *stance* pour le personnage 209
I.3.2.2.d. Les « petits faits vrais » du personnage 215
I.3.3. La création « en iceberg » du personnage 219
I.3.3.1. Sériegénie 219
I.3.3.2. Dessiner le personnage en creux 221
I.3.3.3. Mensonge et ironie dramatique 233

Conclusion de la première partie 243

DEUXIÈME PARTIE – Le personnage, entre « androïde » et « cyborg » 249

II.1. CRÉATEURS, RÉCEPTEURS : QUAND LE PERSONNAGE SE PRODUIT-IL ? …. 251

II.2. LE SHOWRUNNER 259
II.2.1. « *I draw from within* » 261
II.2.2. « *Writing in drag* » 281
II.2.3. Un travail d'*extimation* du créateur 289
II.2.4. Sublimer la banalité 303
II.2.5. Vers une diversité des auteurs 307
II.2.5.1. La question de la diversité 307
II.2.5.2. *Sense8* et les sœurs Wachowski 315
II.2.5.3. Commune passion 323
II.2.6. Héros prométhéen 325
II.2.6.1. « Idéal » infantile et narcissique 329
II.2.6.2. Idéal prométhéen 330
II.2.6.2.a. Intelligence 331
II.2.6.2.b. Autorité 333

II.3. ÉCRITURE COLLECTIVE 337
II.3.1. Les lois du marché télévisuel 339
II.3.1.1. Règles et prescriptions sur l'écriture du personnage 339
II.3.1.2. Le marché 345
II.3.2. Le fonctionnement de la *Writers' room* 351

II.4. LES RÉALISATEURS 367
II.4.1. Du showrunner au réalisateur 369
II.4.1.1. Organisation du travail 369
II.4.1.2. Implication du réalisateur 374
II.4.1.3. « *Realization* » du scénariste 376
II.4.2. Un nouveau langage 379
II.4.3. Analyse comparée d'un extrait de *True Detective* : de l'écrit à l'écran 385
II.4.3.1. Transformation du territoire 389
II.4.3.2. Transformation des symboles 393
II.4.3.3. Le point de vue 395

II.5. LES ACTEURS 401
II.5.1. L'Acteur-personnage 403
II.5.2. La construction du personnage sériel par le *casting* 409
II.5.3. L'acteur de série construit le personnage dans le temps 419
II.5.4. La « danse » de l'acteur est le personnage 423
II.5.5. Métalepse 427
II.5.6. Le personnage cumulé d'Elisabeth Moss 431
II.5.6.1. Cohérence des images 432
II.5.6.2. Développement de l'image 437
II.5.6.3. Un personnage cumulé 441

II.6. LES SPECTATEURS 445
II.6.1. La libération du spectateur 447
II.6.2. Quel genre d'auteur est le spectateur ? 455
II.6.3. Le showrunner : « *The fan that got the closest* » 461

Conclusion de la deuxième partie 473

TROISIÈME PARTIE – Les « états » du personnage 481

III.1. INTERPÉNÉTRATION ENTRE LE PERSONNAGE ET LE RÉCIT 483
III.1.1. Une difficile distinction 485
III.1.1.1. Préexistence du personnage sur le récit sériel 485
III.1.1.2. Potentialisation du personnage 493
III.1.2. Un récit pour des personnages ; des personnages pour un récit 501
III.1.3. La « largeur » du récit sériel 507
III.1.4. L'Arène 515
III.1.4.1. L'Arène comme construction de la largeur du récit sériel 515
III.1.4.2. Arène et harmonie 518
III.1.4.2.a. En harmonie avec les autres 518
III.1.4.2.b. En harmonie avec son monde 521
III.1.5. Être et rester soi dans le récit 529
III.1.5.1. Existentialisme 529
III.1.5.2. Ipséité 531

III.2. UN POINT DE DÉPART : LA BIBLE 535
III.2.1. Constitution de la bible 537
III.2.2. Les sections de la bible 541
III.2.2.1. Le concept 541
III.2.2.1.a. Définition 541
III.2.2.1.b. La partie « concept » dans la bible de *The Wire* 543
III.2.2.2. La note d'intention 547
III.2.2.3. L'arène 547
III.2.2.3.a. Définition 547
III.2.2.3.b. La partie « arène » dans la bible de *The Wire* 548
III.2.2.4. Les personnages 550
III.2.2.4.a. Définition 550
III.2.2.4.b. La partie « personnages » dans la bible de *The Wire* 551
III.2.2.5. La mécanique narrative 557
III.2.2.6. Synopsis 558
III.2.2.6.a. Définition 558
III.2.2.6.b. La partie « synopsis » dans la bible de *The Wire* 558
III.2.2.7. Scénario d'un épisode 560

III.3. INFUSION DANS LE RÉCIT 565
III.3.1. L'action comme outil d'infusion dans le récit 567
III.3.1.1. Le conflit comme diffraction 567
III.3.1.2. Cause du conflit : motivation du personnage 571
III.3.1.3. Manifestation du conflit : choix ou réaction du personnage 576
III.3.1.4. Conséquence du conflit : l'action 579
III.3.2. Les réseaux de personnages comme outil d'infusion dans le récit 585
III.3.2.1. Penser démocratiquement les personnages 587
III.3.2.2. Agrégation 591
III.3.2.3. Parthénogenèse 594
III.3.2.4. Interactions 597

III.4. ÉVOLUTIONS 603
III.4.1. À quelle(s) fin(s) ? 605
III.4.1.1. Temps et temporalité en série 606
III.4.1.2. Finalités de la série 619
III.4.1.2.a. Improvisation 619

III.4.1.2.b. Destin du personnage 621
III.4.1.2.c. Désordre 625
III.4.2. Un personnage en devenir 631
III.4.2.1. Enjeux de l'évolution du personnage sériel 631
III.4.2.2. Les formes du devenir du personnage sériel 633
III.4.2.3. Variations 637
III.4.2.4. *Where's my arc* ? 639
III.4.3. Un personnage en construction 643
III.4.3.1. Construction verticale 643
III.4.3.2. Remonter le temps 646

III.5. MORTS ET RENAISSANCES 657
III.5.1. Mort des personnages 659
III.5.1.1. La Mort est un jeu 659
III.5.1.2. *Memento Mori* 665
III.5.1.3. Être ou ne pas être 671
III.5.1.4. Mourir *en* fin 675
III.5.2. Fin de la série 681
III.5.3. Renaissances ou continuation 685

Conclusion de la troisième partie 693

CONCLUSION 703

BIBLIOGRAPHIE 715

SÉRIOGRAPHIE 753

GLOSSAIRE 757

ANNEXE 1 – Traduction de l'extrait de *Mad Men* 765

ANNEXE 1 – Bible de *The Wire* (p.1 à 19) 769

Note liminaire

Il est à noter que, dans la présente thèse :

- Les titres de série apparaîtront dans leur langue d'origine, le plus souvent l'anglais. Lorsqu'une série apparaît pour la première fois, son titre français est, le cas échéant, présenté à la suite d'un tiret. Lorsqu'elle apparaît pour la première fois dans une partie, son nom est suivi de la chaîne et de la période de première diffusion entre parenthèses. Ex : *The West Wing* (NBC, 1999-2006) – *À la Maison Blanche.* Les titres de films sont également présentés dans leur langue d'origine, suivi du titre français lorsque celui-ci est différent du titre original.
- Les épisodes sont présentés sous la forme : *[Nom de la série],* S[numéro de la saison]E[numéro de l'épisode], « [Titre de l'épisode en langue originale] ». Ex : *The Sopranos,* S03E04, « Employee of the month ».
- Soucieux de nous concentrer sur le personnage sériel même lorsqu'il n'est pas encore incarné, nous n'indiquerons pas le nom des acteurs après le nom du personnage qu'ils interprètent, hormis dans la partie « Acteur » (II.5.) qui leur est consacrée.
- Nous avons utilisé l'écriture inclusive et l'expression « showrunneuse » (en tant que féminin de « showrunner ») dans la partie « Vers une diversité des auteurs » (II.2.5.), en cohérance avec les conclusions de cette partie.
- Les passages en anglais sont traités de trois façons différentes en fonction de leur longueur : lorsqu'ils sont très courts, ils apparaissent en anglais dans le texte, suivi de leur traduction en français. Lorsque cette traduction serait susceptible d'alourdir le texte inutilement, la traduction est proposée dans le corps du texte et la version originale est reportée en note de bas de page. Enfin, lorsque le texte occupe plus de deux lignes, il est présenté sous forme de colonne : la version anglaise est alors à gauche, et notre traduction apparaît à droite.
- Les mots étrangers apparaissent en italique, à l'exception de « showrunner ». En effet, ce terme étant très régulièrement mobilisé, sa mise en avant par l'utilisation de caractères italiques pourrait gêner la lisibilité.
- Nous utilisons parfois les guillemets pour indiquer une prise de distance avec le mot ou l'expression employée.

You are my creator, but I am your master; Obey!

Mary Shelley, *Frankenstein*

INTRODUCTION

A - Portrait d'une étincelle

Une nuit de Novembre, nous raconte le Dr. Frankenstein dans le célèbre roman de Mary Shelley, sa créature prend enfin vie. Il en a rassemblé à grand mal les membres, les organes et les tissus en une forme humanoïde, inerte mais, cette nuit-là, une étincelle vient doter son œuvre du « miracle » de l'existence :

> *With an anxiety that almost amounted to agony, I collected the instruments of life around me, that I might infuse a* spark of being *into the lifeless thing that lay at my feet. It was already one in the morning; the rain pattered dismally against the panes, and my candle was nearly burnt out, when, by the glimmer of the half-extinguished light, I saw the dull yellow eye of the creature open; it breathed hard, and a convulsive motion agitated its limbs*[1].
>
> Anxieux, pour ne pas dire à l'agonie, je rassemblai autour de moi les instruments d'animation dont j'allais me servir pour insuffler *l'étincelle de l'existence* à la chose sans vie allongée à mes pieds. Il était déjà une heure du matin ; la pluie battait sans conviction sur les volets et ma bougie en était presque à sa fin quand, à la faible lueur de cette lampe, j'ai vu l'œil jaune et terne de la créature s'ouvrir ; elle prit une grande inspiration et ses membres s'agitèrent de convulsions[2].

Ce travail est le portrait d'une étincelle.

L'étincelle, en l'occurrence, est ce qui permet le *gestaltisme*[3] en création de personnages, c'est-à-dire ce qui fait du personnage *plus* et *moins* que l'ensemble de ses parties. « Plus », parce que c'est la vie – l'âme – qu'il gagne par cette étincelle ; ou du moins son apparence, son image. « Moins », parce que les parties disparaissent et se fondent en une seule et même forme, indivisible, incontournable, à peine différente d'une personne, un

1 SHELLEY, Mary. *Frankenstein.* London: Puffin Classic, 1989, p. 69.
2 Sauf mention du contraire, les traductions sont de l'auteur de cette thèse.
3 L'idée centrale de la théorie de la forme, ou *gestaltisme*, est que la perception d'un objet passe plutôt par une vue d'ensemble que par la somme de ce qui le constitue. Jean Piaget s'inquiète que : « La Gestalt représente un type de *structures* qui plaît à un certain nombre de structuralistes dont l'idéal, implicite ou avoué, consiste à chercher des structures qu'il puissent considérer comme *pures*, parce qu'ils les voudraient sans histoire et *a fortiori* sans genèse, sans fonctions et sans relations avec le sujet. » PIAGET, Jean. *Le structuralisme*, Paris : Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », 2007, p. 51. C'est, plus qu'une analyse, un concept empirique qui s'applique ici à la perception du personnage.

personn-*age*[4]. Nous prenons ici le *gestaltisme*[5] dans un sens qui remonte à sa source de « forme », et l'entendons comme une perception globale dont les détails ne se détachent que selon une focalisation précise et volontaire, à l'opposé d'une forme de perception qui verrait le personnage comme un agrégat de détails et d'éléments distincts regroupés *a posteriori* en un personnage. Ce *gestaltisme* autorise le spectateur à penser *a priori* le personnage comme un tout indépendant, et donc à l'extraire du récit ; à le penser en dehors de son univers diégétique[6]. Le *gestaltisme,* par ailleurs, ne fonde pas uniquement la réception : il fonde également la création. Il permet à James Gray de dire de Leonard, son personnage de *Two Lovers*[7] : « Je pense souvent à lui, vous savez. Que devient-il ? Je me fais du souci pour lui[8]. » Il permet aux auteurs de penser le personnage comme s'il ne venait pas d'eux.

Il serait injuste de mettre en doute la part de « magie » qu'il y a dans le processus créatif du personnage. Elle est l'« étincelle » du roman *Frankenstein*, ou encore l'électricité dans son adaptation cinématographique de 1931[9]. Nous entendons par « magie », ici, ce qui dans la création échappe aux créateurs eux-mêmes. S'ils rassemblent les ingrédients d'un rituel poétique ancestral de caractérisation, de narration et d'inventivité, l'aboutissement du processus leur échappe. Ils ne parviennent ni ne cherchent à l'analyser. Au point que lorsqu'on demande à l'auteur et scénariste britannique Neil Gaiman comment lui vient son inspiration, il trouve cette pirouette élégante :

> *What you've actually done there is ask the question that must not be asked to writers […] : « where do you get your ideas ? » And writers are awful to people who ask us where we get our ideas. We get mean. We don't just get mean, we get mean in a writery way which means we make fun of you. And the reason we do that is because we don't really know. And we're terrified*
>
> La question que vous venez de poser, là, c'est la question qui ne doit jamais être posée à un auteur […] : « D'où tenez-vous vos idées ? » Nous autres auteurs, on est horribles avec les gens qui nous demandent d'où on tient nos idées. On devient méchant. Non seulement on devient méchant, mais on devient méchant comme on sait le faire en tant qu'auteurs, ce qui

4 Nous reviendrons sur l'étymologie de « personnage », ici abordé sous l'angle de sa sonorité.
5 cf. Glossaire.
6 « Diégèse : tout ce qui appartient, "dans l'intelligibilité" (comme dit M.Cohen-Seat) à l'histoire racontée, au monde supposé ou proposé par la fiction du film. » SOURIAU, Étienne. *L'Univers filmique.* Paris : Flammarion, 1953, p.7.
7 *Two Lovers*, James Gray 2008.
8 GOLDBERG, Jacky. « James Gray, conversation (presque) secrète » in *Rockyrama*, février 2017, n°14, pp. 6-17, p. 11.
9 *Frankenstein*, James Whale, 1931.

the ideas will go away[10].

signifie qu'on se moque de vous. Et la raison pour laquelle on fait ça, c'est qu'on ne sait pas vraiment. Et ça nous terrifie de penser que nos idées peuvent disparaître.

Il nous faut cependant ici prendre le risque de rendre les auteurs *méchants*, et poser la question qu'ils refusent d'entendre : « comment viennent les personnages ? »

Le personnage a une place à part dans le processus de création narrative : sa nature échappe aux penseurs et auteurs, sa place dans la narration est rendue floue par la quasi-absence de frontière définie entre ce qui est à proprement parler le « personnage » et ce qui est à proprement parler le « récit ». Quoique peut-être l'élément le plus mystérieux du récit pour le créateur, il est pourtant reconnu incontournable : il est le socle essentiel de toute histoire, comme un sujet est essentiel à toute action.

Il est aussi la part du récit qui s'en échappe le plus aisément pour se faire une place dans nos quotidiens – par sa ressemblance avec les personnes réelles. Comme certaines peluches pour les enfants, les personnages reçoivent sans mal nos projections animistes, nous renvoient l'intelligence que nous leur prêtons, l'amour que nous leur donnons, les défauts que nous leur craignons. Les étymologies de son nom dans différentes langues nous apportent l'indice de son statut sans pareil. En allemand, par exemple, le personnage se nomme *Figur*, du latin *figura*, « la forme », au sens de ce qui est pétri, fabriqué : la *Figur* est à la fois fiction, « inventée », et réalité de l'objet ainsi créé. En anglais, il est *Character*, du grec « χαρακτήρ », *charaktèr* : le poinçon. Le *Character* est tout entier *caractère*, ce qui est unique à chaque être humain. Ce n'est presque plus de fiction qu'il est alors question, et le « character » se fait une place dans le monde réel, à nos côtés. En France et en Italie, par contre, *Personnage* et *Personaggio* nous viennent du latin *persona*, le masque, au travers duquel nous n'entendons que la voix de l'acteur[11]. Faux et fixe, immobile, ce personnage est renvoyé dans son univers fictionnel, d'où il ne semble pouvoir s'extraire.

Aussi au terme de *personnage* répond celui de *créature* : un être créé par l'homme, quelle que soit par ailleurs sa nature et outre la question de sa réalité. « Créature » entend tour à tour spécifiquement un « élément de la création non doté du statut de 'personne' » et « un

10 Wheeler Centre. « Neil Gaiman, Where Do You Get Your Ideas From? » Online video clip. *Youtube,* 22 décembre 2011. <https://www.youtube.com/watch?v=-C48jAkVlI0>

11 En effet le terme « persona », qui signifie « le masque », vient lui même du verbe latin « *personare* », *per-sonare*, « sonner au travers ».

élément de la création doté du statut de 'personne'[12] ». Ces deux sens opposés permettent d'englober le personnage sériel. Ainsi dans la créature se trouvent réunis le *Character,* le *Personnagio* et la *Figur*. Plus encore, la créature est dotée d'une telle indépendance, d'un tel pouvoir sur sa propre existence que nommer ainsi le personnage tient compte du *gestaltisme* en création et permet quelque chose d'essentiel à cette thèse : un *rapport*, une *relation* avec le créateur. Il ne faut déplacer qu'un « e » pour aller du *créateur* à sa *créature* et s'approcher ainsi de ce qui fait l'essence de la *création*.

C'est l'absence de cette *relation* qui inquiète le monstre de Frankenstein : sans elle, il risque chaque instant d'être avalé par sa propre irréalité, il est chaque fois menacé de devenir seulement « personnage », de perdre son statut total de « créature » qui lui permet d'être à la fois personne et non-personne. Car le Dr. Frankenstein, ainsi que la plupart des auteurs – ceux de romans ou de films unitaires[13], ceux de nouvelles et ceux de poésie, comme à leur façon beaucoup de peintres et photographes – abandonnent les créatures dans l'univers qu'ils leur ont créé, l'aquarium décoré qui leur sert de cage. En abandonnant leurs personnages à l'œuvre ils la terminent et s'en libèrent. L'auteur de récit sériel ne se libère pas si facilement de l'œuvre, et n'abandonne pas son personnage, puisqu'il doit continuer de l'écrire, encore, après que l'œuvre a commencé à être diffusée. Il lui faut alors conserver une proximité unique avec son personnage, garder ce dernier auprès de lui et établir, nécessairement, un rapport quotidien avec lui. Le personnage de série télévisée est à cet égard une *créature* dans toutes ses acceptions, et acquiert plus encore de ce semblant de réalité qui lui revenait déjà en tant que personnage.

C'est d'une certaine façon le *temps* sériel qui permet les aller-retours entre le créateur et son personnage et donne à ce dernier son statut particulier de presque-personne. La série télévisée apparaît alors comme l'œuvre qui permet la création d'un personnage à l'extrémité de sa propre définition : particulièrement important dans le récit, hautement caractérisé et profond, très indépendant... il est tout à fait *créature*. Le processus de création de cette entité extraordinaire est donc rendu, certes plus complexe, mais aussi plus représentatif par la série télévisée. En donnant davantage encore d'indépendance et de liberté au personnage par un constant processus de réévaluation de l'œuvre par le créateur, la série télévisée permet de révéler dans la relation créature-créateur ce moment inattendu de la révolte : le moment où la créature s'est tellement détachée de celui qui l'a fondée qu'elle ne semble plus rien lui devoir.

12 *CNRTL.* « Créature » (en ligne) <https://www.cnrtl.fr/definition/cr%C3%A9ature>

13 Les films unitaires sont des films dont le récit ou l'univers n'est pas continué sur d'autres œuvre, au contraire des séries et des films de franchise (dont par exemple ceux de l'univers Marvel).

Le dispositif sériel expose alors, dans la durée, l'expérience que décrivait déjà Julien Green dans l'*Art du romancier* :

> Je n'imagine pas un sujet ; mais je vois des personnages dans une maison, dans un décor, ils se mettent en mouvement et parlent. J'écoute et je regarde très attentivement […] Les personnages vraiment vivants obéissent quelques temps à leur auteur puis se révoltent, démolissent l'intrigue, et rien de plus heureux ne peut arriver au romancier[14].

Ceci est d'ailleurs l'intérêt principal – mais certes pas le seul – de la narration sérielle dans le cadre précis de cette recherche dans le contexte actuel. Il faut ici préciser que la série télévisée nous apparaît comme un champ en telle transformation, en tel perpétuel mouvement, que l'observer est déjà la transformer.

B - Questions de légitimation

Un travail de thèse sur les séries télévisées oppose, encore aujourd'hui, dans son principe même, l'académisme potentiellement élitiste que l'on attend de l'une et l'illégitimité « populaire[15] » que l'on craint de l'autre. Pourtant, cette « illégitimité » supposée est en train, peu à peu, de s'effacer.

Nous rejoignons en partie François Jost lorsqu'il déclare dans l'introduction de son essai *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme ?* qu'« Il est de bon ton d'entamer un livre sur les séries en déplorant que ce genre méprisé n'ait jusque là fait l'objet que de peu d'études sérieuses en France[16]. » Si nous apprécions l'ironie de ce propos, nous prenons cependant nos distances avec une telle posture dans la mesure où, en affirmant dès 2011 que la série télévisée est « respectée par les chercheurs[17] » François Jost suppose en quelque sorte que notre ère est celle d'une post-légitimation de la série télévisée, comme on parle ailleurs de post-féminisme : il conviendrait ainsi pour lui de reconnaître enfin les avancées qui ont été faites et, en parallèle, d'en critiquer les méthodes et les raisons. Pour en venir à cette conclusion, François Jost s'appuie implicitement sur des considérations bourdieusiennes sur la légitimité culturelle.

14 Cité par GLAUDES, Pierre et Yves REUTER. *Le personnage*. Paris : Presses universitaires de France, 1998, p. 97.

15 Il faut préciser ici que « Le populaire n'est ni une production des couches populaires, ni forcément destiné aux couches populaires. C'est plutôt une production de masse qui atteint son but, c'est à dire plaît au plus grand nombre et intègre un corpus de références culturelles et de représentations communes » DEHÉÉ, Yannick. « Populaire » *in* DE BAECQUE, Antoine et Philippe CHEVALIER (dir.), *Dictionnaire de la pensée du cinéma*. Paris : Presses universitaires de France, 2012, p. 553.

16 JOST, François. *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme ?* Paris : CNRS Éditions, 2011, p. 3.

17 *Ibid*. p. 4.

> Dans une société donnée, à un moment donné du temps, toutes les significations culturelles (...) ne sont pas équivalentes en dignité et en valeur. (...) Les différents systèmes d'expression, depuis le théâtre jusqu'à la télévision, s'organisent objectivement selon une hiérarchie indépendante des opinions individuelles qui définit la légitimité culturelle et ses degrés[18].

Jost propose alors une hiérarchie culturelle dans laquelle les « opinions individuelles » sur la série télévisée, genre longtemps conspué, sont maintenant proches de celles sur le cinéma (« La sériephilie a remplacé la cinéphilie[19] ») et ont largement devancé celles sur la télévision en général, puisque « les universitaires, qui considèrent encore avec condescendance la télévision et affectent de ne pas la regarder, font une exception pour les séries[20]. »

Il y a en effet eu une transformation remarquable du regard porté sur la série télévisée, quoiqu'il serait bien sûr difficile de définir un moment pivot à partir duquel les séries, jusque là reléguées au domaine du simple divertissement, seraient devenues dans l'inconscient collectif des « œuvres » à part entière : sans doute l'ont-elles toujours été, vaste territoire inexploré par les tenants de l'académisme universitaire mais depuis longtemps sillonné par les foules. Sans doute l'audace des créateurs sériels s'est nourrie de la légitimation naissante des séries tandis que cette légitimation se nourrissait en retour de cette audace, sans que l'on puisse déterminer laquelle engendrait l'autre. Quelle que soit l'histoire de cette légitimation naissante, la série télévisée est devenue un sujet reconnu de discussions culturelles, et même de références pour de hautes personnalités. Lorsque l'historien Patrick Boucheron cite *Game of Thrones*[21] lors de sa leçon inaugurale au Collège de France[22], on peut certes y entendre une façon de populariser l'Histoire, un clin d'oeil ludique. Cependant la dimension ludique de la référence s'estompe lorsque le Premier ministre israëlien Benjamin Netanyahou déclare en 2015 devant les deux chambres réunies du Congrès des États-Unis :

> *One calls itself the Islamic Republic; the other calls itself the Islamic State. Both want to impose a militant Islamic empire, first on the region and then on the entire*
>
> L'une se fait nommer la République Islamique, l'autre l'État Islamique. Les deux veulent imposer un empire Isla-mique militant, d'abord sur la région puis sur le

18 BOURDIEU, Pierre. *Un art moyen. Essai sur les usages sociaux de la photographie.* Paris : Éditions de Minuit, 1965, p. 134-135.
19 JOST , François. *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme ? Op. Cit*. p. 3.
20 *Ibid*. p. 3.
21 *Game of Thrones* (HBO, 2011-2019)
22 Télérama. « Leçon inaugurale de Patrick Boucheron au Collège de France » Online video clip. *Dailymotion*, 17 décembre 2015. <http://dai.ly/x3k4j2e>

world. […] They just disagree among themselves who will be the ruler of that empire. In this deadly 'Game of Thrones', there's no place for America or for Israel. No peace for Christians, Jews, or Muslims who don't share the Islamist medieval creed[23].

reste du monde. […] Ils n'arrivent juste pas à se mettre d'accord sur celui qui devra commander cet empire. Dans ce « Game of Thrones » (« Jeu de Trônes ») mortel, il n'y a pas de place pour les États-Unis ou Israël. Il n'y a pas de paix pour les Chrétiens, les Juifs, ou les Musulmans qui ne par-tagent pas leur *credo* islamiste médié-val.

Lorsque la sphère diplomatique et politique s'empare de références télévisuelles pour évoquer des sujets graves et sensibles, il paraît y avoir dans ce type d'interventions une légitimation de fait.

Enfin, et pour ne citer que ces exemples, les cinéphiles se prennent également de passion pour les séries télévisées, témoignant ici du glissement que commente François Jost. C'est le cas notamment de Carole Desbarats, ancienne directrice des études de la Fémis qui, en 2012, publie un ouvrage consacré au cinéma d'Éric Rohmer[24], grande figure de la Nouvelle Vague, pour, six ans après, rédiger un essai[25] sur la série télévisée *The West Wing*[26]. L'intérêt des cinéphiles pour la production sérielle participe du processus de sa légitimation.

Si nous rejoignons donc François Jost sur l'idée que le format sériel est en voie de légitimation, une posture de « post-légitimation » nous paraît néanmoins prématurée. En effet, il y a une hiérarchie culturelle tacite entre les types d'analyses produites comme il y a une hiérarchie entre les œuvres. Aussi, affirmer que le genre sériel est légitime parce qu'il est souvent analysé ne tient pas compte des méthodes d'analyse mobilisées pour discuter des séries télévisées ou d'autres genres populaires. Les approches convoquées ont en effet leur degré propre de légitimité. C'est d'ailleurs à ce titre que les *Cultural Studies* tentent, dans les pays anglo-saxons, d'appliquer des grilles d'analyses reconnues et légitimes à des genres qui ne le sont pas. Marie-Hélène Bourcier en vient à se moquer de ceux qui s'alarment de voir « les techniques de l'analyse littéraire déroger pour servir à décoder un espace commercial ou un film porno[27] ». Or, de ce point de vue, la série télévisée amorce tout juste son processus de légitimation, puisque les œuvres sérielles télévisuelles sont encore aujourd'hui surtout

23 CAMPBELL, Colin. « Benjamin Netanyahu just compared the Middle East to 'Game of Thrones' » *in Business Insider*, 3 mars 2015. En ligne <https://www.businessinsider.fr/us/netanyahu-just-compared-isis-and-iran-to-game-of-thrones-2015-3>

24 DESBARATS, Carole. *Conte d'été : Éric Rohmer*. Futuroscope : Canopé Éditions, 2012.

25 DESBARATS, Carole. *The West Wing : au coeur du pouvoir*. Paris : Presses universitaires de France, 2016.

26 *The West Wing* (NBC, 1999-2006) – *À la Maison Blanche*

27 BOURCIER, Marie-Hélène. « Cultural studies et politiques de la discipline : "Talk dirty to me!" » in *Multitudes*, 2004. En ligne <http://multitudes.samizdat.net/Cultural-studies-et-politiques-de.html>

analysées en tant qu'objet culturel (un point de vue sociologique qui concerne moins les séries elles-mêmes que leur public) ou en tant que texte.

En tant qu'objet culturel, les chercheurs se sont montrés particulièrement attentifs à la figure du *fan*, voire de l'« *addict* » en série, dont les modes de consommation télévisuelle, à la fois extrêmes et intimes, sont propres à ce format. C'est ce qui a inspiré encore récemment, en 2012, le travail de Hervé Glevarec, *Sériephilie : sociologie d'un attachement culturel*[28], relatif plus particulièrement à « l'addiction » des spectateurs télévisuels. C'est aussi ce qui est à l'origine, dès 1982, de *Watching Dallas*[29] de Ien Ang, dont le travail, précurseur, s'intéresse à des relations intimes de spectateurs à la série *Dallas* au travers de témoignages individuels. Longtemps, tout ce qui pouvait être dit sur les séries télévisées dans le champ de la recherche relevait avant tout d'études de réception : l'objet « série » n'était en soi la plupart du temps qu'un prétexte, et non un objet d'analyse à part entière. Même lorsque François Jost publie en 1999 son *Introduction à l'analyse de la télévision* – qui porte sur tous les types de programmes et non pas seulement sur la série télévisée – il produit sa recherche en deux temps : tout d'abord une réflexion sur « la relation entre télévision et spectateur[30] » avant de se pencher sur « l'authenticité » à la télévision qui, si elle ne porte pas sur l'expérience spectatorielle *per se*, sert tout de même encore une fois de pont entre le monde réel et l'univers télévisuel proposé.

La série télévisée en tant qu'objet culturel se place à la fois comme support d'analyse du spectatorat – du rapport de ce spectatorat au format sériel en général ou à une série en particulier – comme elle peut servir de lecture politique, historique ou philosophique du monde dont elle provient. Là encore, c'est la grande popularité de la série télévisée qui justifie cet axe d'analyse particulier, puisque cette popularité fait d'elle un « *symptôme*[31] ». C'est pourquoi les séries choisies sont en général populaires. Dominique Moïsi en fait le premier critère de sélection de son corpus pour son essai *La Géopolitique des séries ou le triomphe de la peur*, car « comment évoquer la notion de culture universelle à partir de séries qui sont soit demeurées confidentielles, soit n'ont pas franchi les frontières de leur territoire ou de leur langue[32] ? » Les séries télévisées ne sont plus alors des objets d'analyse, mais des *outils* d'analyse ou de réflexion. C'est le cas par exemple de *Game of Thrones*, encore une fois, pour

28 GLEVAREC, Hervé. *La sériephilie : sociologie d'un attachement culturel et place de la fiction dans la vie des jeunes adultes*. Paris : Ellipses, 2012.
29 ANG, Ien. *Watching Dallas: Soap Opera and the Melodramatic Imagination*. Londres/New York : Methuen, 1985.
30 JOST, François. *Introduction à l'analyse de la télévision*. Paris : Ellipses, 1999, p. 4.
31 JOST, François. *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme ? Op. Cit.*
32 MOÏSI, Dominique. *La géopolitique des séries ou le triomphe de la peur*. Paris : Flammarion, 2017, p. 18.

l'essai *Les leçons politiques de Game of Thrones*[33] de Pablo Iglesias, à la fois essai d'analyse et traité politique pour le parti espagnol Podemos. Les séries télévisées s'avèrent un outil précieux d'analyse politique dans la mesure où, nous le verrons au cours de notre travail, l'étendue et l'importance de leur « arène[34] » amène presque systématiquement une réflexion sur l'existence des communautés ou des peuples dans l'espace : comme *Game of Thrones*, donc, *The Wire*[35] présente une arène de ce type, qui aura inspiré à Antoine Faure l'article « *The Wire* : le fil d'Ariane sociologique de la complexité urbaine américaine[36] ».

La philosophie mobilise également les séries télévisées comme support ou fil rouge à ses réflexions. C'est le pari par exemple de Thibaut de Saint Maurice lorsqu'il publie *Philosophie en séries*[37], dont il existe d'ores et déjà deux volumes[38]. C'était aussi l'ambition des journées d'études et colloques organisés régulièrement dans le cadre « Philoséries », chaque fois à partir d'une œuvre donnée : *Firefly*[39], *Battlestar Galactica*[40], *Dollhouse*[41] ou encore *Buffy The Vampire Slayer*[42], cette dernière ayant fait l'objet d'une publication – un ouvrage dirigé par Sylvie Allouche[43]. *Battlestar Galactica* est aussi au centre du numéro 11 de la revue TV/Series, « Philosopher avec *Battlestar Galactica*[44] », comme l'était au numéro 8 la série *The West Wing* dans « Philosopher avec *The West Wing*[45] ». Là encore, les séries parlent de philosophie tout autant que les philosophes parlent de série. La scénariste de *Dark*[46], Jantje Friese, cite Schopenhauer comme l'une de ses principales références pour la série : « Nous partageons la vision de Schopenhauer, qui nous dit que le libre arbitre est une illusion et que notre destin est prédéterminé[47] ». Rustin Cohle, dans *True Detective,*[48] cite la théorie de

33 IGLESIAS, Pablo A., and Tatiana JARZABEK. *Les leçons politiques de Game of thrones*. Paris : Post-éditions, 2015.
34 cf. Glossaire.
35 *The Wire* (HBO, 2002-2008) – *Sur écoute*
36 FAURE, Antoine. « *The Wire* : le fil d'Ariane sociologique de la complexité urbaine américaine » in *Nuevo Mundo Mundos Nuevos.* « Images en mouvement », 24 mars 2009. En ligne <http://journals.openedition.org/nuevomundo/55671>
37 SAINT MAURICE, Thibaut de. *Philosophie en séries*. Paris : Ellipses, 2009.
38 SAINT MAURICE, Thibaut de. *Philosophie en séries, Saison 2 Volume 2*. Paris : Ellipses, 2010.
39 *Firefly* (Fox, 2002-2003)
40 *Battlestar Galactica* (Sky One, Sci-Fi channel, 2004-2009)
41 *Dollhouse* (Fox, 2009-2010)
42 *Buffy the Vampire Slayer* (The WB, UPN, 1997-2003) – *Buffy contre les vampires*
43 ALLOUCHE, Sylvie, et al. *Philoséries Buffy, tueuse de vampires [journée d'études internationale, Cité internationale universitaire, 2009*. Paris : Bragelonne, 2014.
44 *TV/Series*, numéro 11 « Philosopher avec Battlestar Galactica », 2017. En ligne <http://journals.openedition.org/tvseries/2094>
45 *TV/Series*, numéro 8 « Philosopher avec The West Wing », 2015. En ligne <http://journals.openedition.org/tvseries/629>
46 *Dark* (Netflix, 2017-en production)
47 LANGLAIS, Pierre. « 'Dark', une série allemande entre 'Lost' et 'Retour vers le futur' » *in Télérama*, 15 décembre 2017. En ligne <https://www.telerama.fr/series-tv/dark-une-serie-allemande-entre-lost-et-retour-vers-le-futur,n5394331.php>
48 *True Detective* (HBO, 2014-en production)

l'éternel retour de Nietzsche. *Buffy The Vampire Slayer* comme *Rectify*[49]citent Thomas d'Aquin. Rory Gilmore de *Gilmore Girls*[50] cite Spinoza, ou encore Noam Chomsky. La liste est encore longue, et traverse les époques, les genres sériels, et les tons sur lesquels ces philosophies sont abordées.

À ce titre, toutes les disciplines qui analysent un champ de leur recherche à l'aune de la série télévisée y sont aidées par l'intérêt affiché des séries pour ces thématiques. Les psychanalystes utilisent la série télévisée comme un outil de réflexion parce que les séries télévisées utilisent elles-mêmes la psychanalyse comme un outil de création, par exemple, ce qui inspirera la conférence « Les séries regardent la psychanalyse, la psychanalyse regarde les séries[51]. » C'est en d'autres termes parce que la série est un regard qu'elle est plus souvent *traversée* qu'analysée par les chercheurs. Toujours dans le cadre de l'utilisation de la série télévisée dans des domaines étrangers, Martin Winckler (de son véritable nom Mark Zaffran), produit par exemple en 2015 le mémoire « Intérêt des téléséries dans l'enseignement de la bioéthique – l'exemple de *Dr. House*[52]. » en vue de l'obtention d'une maîtrise en bioéthique. Mark Zaffran, ancien médecin et gynécologue, s'y intéresse notamment à ce que les étudiants du corps médical peuvent retirer de l'analyse des « médecins » de séries hospitalières dans la relation aux patients. La série traverse alors non seulement la frontière des disciplines mais également celle qui cloisonne fermement les sciences dures et les sciences humaines.

Dans toutes ces recherches, si les séries sont légitimées en tant qu'outil, en tant que symptôme ou en tant que réceptacle de l'engouement populaire, elles ne sont pas considérées comme un objet d'analyse autonome. Par ailleurs, cependant, la série télévisée s'est peu à peu trouvée au centre d'un nombre important d'analyses narratologiques. C'est à ces analyses que s'arrête ou presque le champ de recherche sur les séries télévisées aujourd'hui. Il serait vain de chercher à leur donner tort : la forme du *récit* sériel est ce qui fait l'originalité, la spécificité de ce support télévisuel. Il repose par nature sur les images et les sons, et pourtant ce caractère audio-visuel est semble-t-il dépassé, surpassé, par sa dimension narrative.

La série est longue ; c'est à sa façon un récit « à n'en plus finir », ce qui amène tout d'abord les narratologues à des réflexions globales sur celui-ci. Ils cherchent alors à en déterminer la nature, les limites, les spécificités. Vladimir Lifschutz et Florent Favard

49 *Rectify* (Sundance Channel, 2013-2016)
50 *Gilmore Girls* (The WB, The CW, 2000-2007)
51 Conférence « Séries et psychanalyse : les séries regardent la psychanalyse, la psychanalyse regarde les séries » ayant eu lieu le 30 mars 2019 au Musée d'Art Contemporain « Le Consortium » de Dijon.
52 ZAFFRAN, Mark. « Intérêt des téléséries dans l'enseignement de la bioéthique – l'exemple de *Dr. House.* » Mémoire de maîtrise, 2015.

proposent deux ouvrages dont les sous-titres sont évocateurs : *This is the end : finir une série TV*[53] et *Écrire une série TV : la promesse d'un dénouement*[54]. Ces deux ouvrages reconnaissent donc la *fin* du récit sériel comme un enjeu majeur de la sérialité, mais selon des axes complémentaires, d'après Florent Favard :

> Vladimir Lifschutz y partage bon nombre de constatations qui forment le point de départ de nos travaux respectifs, et choisit d'ôter « de l'équation le milieu » pour se concentrer sur le début et la fin, plus précisément sur l'épisode pilote[55] et le *series finale*[56] […]. C'est la démarche opposée, et je l'espère, complémentaire, que propose cet ouvrage : s'engager dans le *no man's land* théorique que représente le « milieu » des séries, et comprendre ainsi comment la totalité influe sur ses bornes, ses débuts, ses fins[57].

Sans fin nécessairement prédéterminée, le récit sériel en vient d'une certaine façon à remettre en cause les méthodes de la narratologie classique, qui repose – nous en discuterons dans cette thèse – sur le concept de « causalité régressive[58] », et l'idée sous-jacente que le récit ne peut en être un que s'il est pensé d'un bout à l'autre – de son début à sa fin, selon des préceptes aristotéliciens[59]. Admettre qu'un récit puisse être pensé sans que sa clôture ou son dénouement y soit inclus dès l'origine, ce n'est donc pas seulement « penser la série à l'aune de la narratologie » mais aussi « penser la narratologie à l'aune des séries », ce que sous-tend l'ouvrage dirigé par François Jost *Repenser le récit avec les séries* télévisées[60], qui se trouve de fait être autant un ouvrage sur les séries que sur la narratologie. L'intérêt des narratologues pour la série télévisée s'explique notamment par cette singularité qui déplace les lignes de leur propre champ de recherche.

---

53 LIFSCHUTZ, Vladimir. *This is the end : finir une série TV*. Tours : Presses universitaires François-Rabelais, 2018.

54 FAVARD, Florent. *Écrire une série TV : la promesse d'un dénouement*. Tours : Presses universitaires François-Rabelais, 2019.

55 cf. Glossaire.

56 cf. Glossaire.

57 *Ibid.* p. 19.

58 « Tous les théoriciens qui fondent, à la fin [des] années 1960, la narratologie œuvrent dans la commune conviction qu'analyser le récit, c'est en quelque sorte accepter de le lire à l'envers – dans l'ordre où on peut croire qu'il s'est écrit sinon inventé » , explique Marc Escola, « On postule qu'un roman s'écrit à partir de son dénouement. » C'est cette posture du narratologue qui est nommé « principe de causalité régressive » par Marc Escola, ou « déterminations rétrogrades » par Gérard Genette. ESCOLA, Marc. « Principe de la causalité regressive » in *Fabula, Atelier de théorie littéraire*, 15 avril 2010. En ligne <http://www.fabula.org/atelier.php?Principe_de_causalite_regressive> ; GENETTE, Gérard. «Vraisemblance et motivation» in *Figures.* Paris : Le Seuil, coll. «Poétique», 1969.

59 Relatifs en l'occurrence à la *Poétique* d'Aristote. « J'appelle entier ce qui a un commencement, un milieu et une fin » ARISTOTE, *Poétique*, VI, 1450 a-b, in BARTHÉLEMY-SAINT-HILAIRE, Jules, *et al. Psychologie d'Aristote : Traité de l'âme traduit en français pour la première fois et accompagné de Notes perpétuelles par J. Barthélemy-Saint-Hilaire*. Paris : Librairie philosophique de Ladrange, 1846, Chapitre VII.

60 JOST, François. *Repenser le récit avec les séries télévisées*. Paris : CNRS Editions, 2016.

Par ailleurs, la série télévisée n'est pas une unité absolue, et est à la fois *un* récit et *des* récits : elles est constituée par exemple de modules – les épisodes, les saisons – dont il est au premier abord difficile de déterminer s'ils sont chacun une continuation du précédent, une variation de la même forme, ou des éléments proprement indépendants qui se font écho thématiquement. Cela dépend des genres sériels, ce qui a rapidement rendu nécessaire de présenter une typologie qui permet à l'ensemble des récits sériels d'être représentés tout en ne niant pas leur mécanique propre. C'est ce que propose en 2000 Stéphane Benassi avec son ouvrage *Séries et feuilletons TV. Pour une typologie des genres fictionnels*[61].

Cependant, dans une large mesure, la question de l'unité du récit sériel englobe toutes les formes de séries et inspire des recherches narratologiques sur la forme interne de ces récits. Beaucoup se placent ainsi dans la continuité des recherches de Umberto Eco sur la modernité, dont l'article « Innovation et répétition : entre esthétique moderne et post-moderne[62] » qui, sans traiter spécifiquement de la création sérielle, ouvrait la voie d'une pensée sur ce qui, tout en se répétant, continue de passionner. C'est explicitement sur ce travail que reposent par exemple les réflexions de Guillaume Soulez sur la matrice[63] sérielle dans son article « La double répétition : structure et matrice des séries télévisées[64] ».

Tout ceci opère un travail général de définition du récit sériel : au sens de ce qui le délimite, de ses bornes, comme au sens de ce qui le constitue et lui permet de fonctionner. Par ailleurs, ces travaux narratologiques globaux sont bien entendu accompagnés de réflexions sur des motifs récurrents tels qu'ils sont représentés dans les récits sériels. On notera à titre d'exemple le travail de Sarah Hatchuel sur les rêves (*Rêves et séries américaines : La fabrique d'autres mondes*[65]). Du fait des fortes propositions audiovisuelles qui sont inférées par la notion même du rêve en fiction, la thématique de l'essai de Sarah Hatchuel dépasse le cadre de la narrotologie, mais c'est malgré tout le récit qui est au centre de cette recherche (en tant qu'œuvre et en tant que travail, que processus), plus que ses manifestations à l'écran :

> Une séquence de rêve […] invite à une approche narratologique et morphologique : comment l'espace imaginaire ou virtuel fonctionne-t-il en relation avec l'espace global de

61 BENASSI, Stéphane. *Séries et feuilletons TV. Pour une typologie des genres fictionnels.* Liège : CEFAL, 2000.

62 ECO, Umberto. (trad. GAMBERINI Marie-Christine). « Innovation et répétition : entre esthétique moderne et post-moderne », *in Réseaux*, volume 12, n°68, « Les théories de la réception » 1994, pp. 9-26.

63 cf. Glossaire.

64 SOULEZ, Guillaume. « La double répétition : structure et matrice des séries télévisées » in *Mise au Point, Cahiers de l'AFECCAV*, 2011, vol. 3. En ligne <http://journals.openedition.org/map/979>

65 HATCHUEL, Sarah. *Rêves et séries américaines : la fabrique d'autres mondes*. Aix-en-Provence : Rouge profond, 2015.

> la série ? Dans les créations éminemment collectives que sont les séries télévisées, le rêve est peut-être ce lieu privilégié où se laisse encore saisir un projet auctorial.

A contrario, une recherche sur le rêve au cinéma aura inspiré des travaux essentiellement esthétiques sur les manifestations auditives et visuelles du rêve, comme c'est le cas de l'article « Le rêve au cinéma, l'image libérée ou la figure de l'invisible » de Patricia-Laure Thivat :

> La quête d'un langage cinématographique propre, comme la vocation intermédiale du septième art, participent ensemble de ce processus : ainsi, héritier de longues traditions artistiques, le cinéma a conçu, pour figurer le rêve, des formes suggestives, formes ouvertes au sens tout autant qu'à l'évanescence, qui lui sont propres. […] Par delà les procédés strictement narratifs dont il n'est pas question de faire l'économie, on s'intéressera à la fois aux inspirations et « emprunts » aux autres arts (il convient, faut-il le rappeler, d'y mettre des guillemets comme au mot « influences »), et aux techniques filmiques mises en œuvre — effets spéciaux, techniques de montage, ralenti, grain de l'image, filtres etc[66].

De même, lorsque Marjolaine Boutet ouvre sa réflexion sur la représentation de la guerre dans les séries télévisées dans l'article « Les séries et la guerre (pistes de lecture et de réflexion) » c'est dans une optique toute narrative :

> Dès lors, les séries télévisées apparaissent comme des objets importants d'expression, de négociation, voire de fixation de la mémoire. L'évolution récente vers le rejet du manichéisme et la construction de narrations de plus en plus complexes, multipliant les focales et les points de vue, maniant l'ellipse et les ruptures de rythme, permet à nombre de séries produites au XXI^{e} siècle de proposer un discours plus élaboré sur le passé, voire de se présenter explicitement comme un simple discours sur une période révolue dont il ne nous reste de toute façon que des traces[67].

Elle met alors dos à dos cette pensée de la guerre avec l'analyse qui est faite de la guerre au cinéma par Thierry Cormier :

> En tant que machine d'ombres et de lumières, le cinéma entretient presque ontologiquement avec le monde un rapport équivoque : « L'histoire disparaît à force d'être réécrite », comme l'écrit Francis Vanoye, à propos de John Ford. Et pourtant, le

66 THIVAT, Patricia-Laure. « Le rêve au cinéma. L'Image libérée ou la figure de l'invisible » , *in Ligeia*, vol. 129-132, no. 1, 2014, pp. 37-43, p. 37.

67 BOUTET, Marjolaine. « Les séries et la guerre (pistes de lectures et de réflexion) », in *TV/Series* n°10, 2016. En ligne <http://journals.openedition.org/tvseries/1946>.

film est aussi un document historique, en tant que photographie du contexte qui l'a vu naître[68].

Loin d'être anecdotique, la façon dont les chercheurs analysent les motifs en série et au cinéma en dit long sur ce que représente la série télévisée dans le domaine de la recherche : art du temps et du récit, elle n'est pas encore considérée comme un art de l'image et du son.

Il apparaît tout d'abord que l'Histoire, très récente, de l'art télévisuel, a un aspect éclaté, au croisement de la radio et du cinéma, qui n'a pourtant facilité sa légitimation ni en tant qu'art du son ni en tant qu'art de l'image. En effet, les premières chaînes télévisées étaient possédées par des chaînes de radio parmi lesquelles on retrouve certains des plus grands *networks*[69] actuels : NBC (National Broadcasting Company), ABC (American Broadcasting Company), CBS (Columbia Broadcasting System), etc. La télévision doit justement à ses ancêtres radiophoniques la grande richesse de ses outils narratifs et sériels (qui avaient déjà connu une longue évolution sur les ondes avant de se manifester sur nos écrans) et une propension aux dialogues tout à fait opposée à ce qui est devenu une « règle » au cinéma : il faut dire par l'image et non par la réplique[70]. Sans doute cette évolution – de la radio à l'écran – explique-t-elle en partie pourquoi l'analyse visuelle, tout au moins, a été mise de côté pendant de longues années. Mais en tant qu'héritière des émissions radiophoniques, il apparaît rapidement que la télévision ne va pas dans un sens de rétrécissement du cadre mais au contraire dans celui d'un intérêt croissant pour celui-ci. C'est du texte qu'est née la série, c'est du texte qu'elle naît encore, mais c'est vers l'image qu'elle va.

Outre le passage des productions depuis la côte Est à la côte Ouest des États-Unis – lequel a permis le pas de géant de la série hors de son pendant radiophonique – c'est l'enregistrement sur film – que *Dragnet*[71] a été la première série à utiliser[72] – qui la libérait du poids de la diffusion en direct. Cela donnait la possibilité à la série de sortir du salon ou des studios en tournant, de façon cinématographique, à une seule caméra. C'est donc la série policière qui a ouvert la porte vers l'extérieur, quoiqu'il soit à remarquable que, ce faisant, la

68 CORMIER, Thierry. « Guerre des images et imaginaires de guerre dans le cinéma de science-fiction nord-américain » in *Cycnos*, Volume 22 n°1, mis en ligne le 13 octobre 2006. En ligne <http://revel.unice.fr/cycnos/index.html?id=517>.

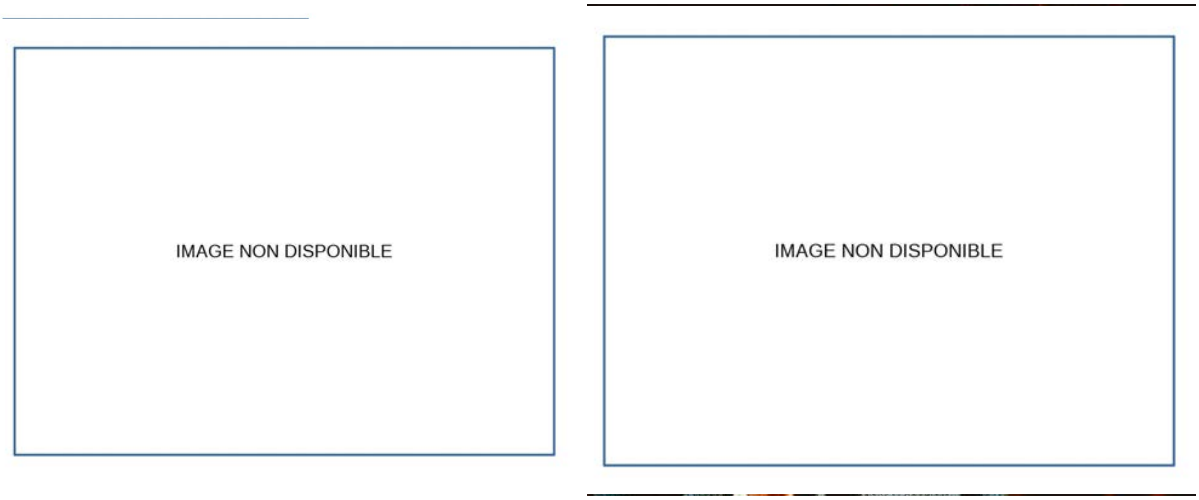
69 cf. Glossaire.

70 Pamela Douglas indique elle-même que les étudiants ont l'habitude d'entendre « *play it, don't say it* » (« joue-le, ne le dis pas ») mais qu'en série « *if 'viewers' have to get a point, put it in dialogue*. » (« si les 'spectateurs' doivent comprendre quelque chose, mettez-le dans le dialogue. ») DOUGLAS, Pamela. *Writing the TV Drama Series : How to succeed as a professional writer in TV*. Studio City, CA : Michael Wiese Productions, 2005. p. 13-14.

71 *Dragnet* (NBC, ABC, 1951-1959) – *Badge 714*

72 MITTEL, Jason. *Television and American Culture*. New York : Oxford University Press, 2010, p. 170.

série se soit dès le début engoncée dans les décors urbains qui font la marque et le sens des récits policiers, avec l'impossibilité corollaire de prendre de la distance ou du recul dans ces espaces claustrophobiques.



Dragnet (1967-1970)

La notion de « petit » écran vient s'ajouter dans un premier temps à ces restrictions : d'abord parole, la série reste quelques temps confinée à des espaces clos selon des méthodes de tournage qui privilégiaient autant que possible l'efficacité[73] (notamment au travers de ce que l'on appelle le « *coverage*[74] ») avant d'élargir son cadre à des rues étroites. L'élargissement du cadre et la possibilité de sortir du gros plan que, nous le verrons, David Lynch lui-même présente comme l'alpha et l'oméga du vocabulaire télévisuel, ont été des promesses tardives d'expressions proprement audiovisuelles.

Cette progression ne s'est pas faite sans heurts. La série télévisée a longtemps souffert de l'ombre du cinéma, dont l'aspect audiovisuel avait été la source et qui n'a cessé de se développer dans ce sens, mais aussi qui profitait de budgets plus importants et, pragmatiquement, d'écrans plus larges sur lesquels les diffusions étaient de meilleure qualité. Les paroles de Jean Epstein à ce propos permettent de mesurer cet écart : « L'attention au cinéma n'est exigée que par un seul centre : l'écran. C'est là qu'est l'hypnose[75]. » En série, l'hypnose semble au contraire impossible. La télévision fut longtemps considérée comme un objet que l'on regardait en faisant la cuisine ou le repassage. En quelque sorte, l'image (et le son, à l'exception des dialogues) y paraissaient subsidiaires.

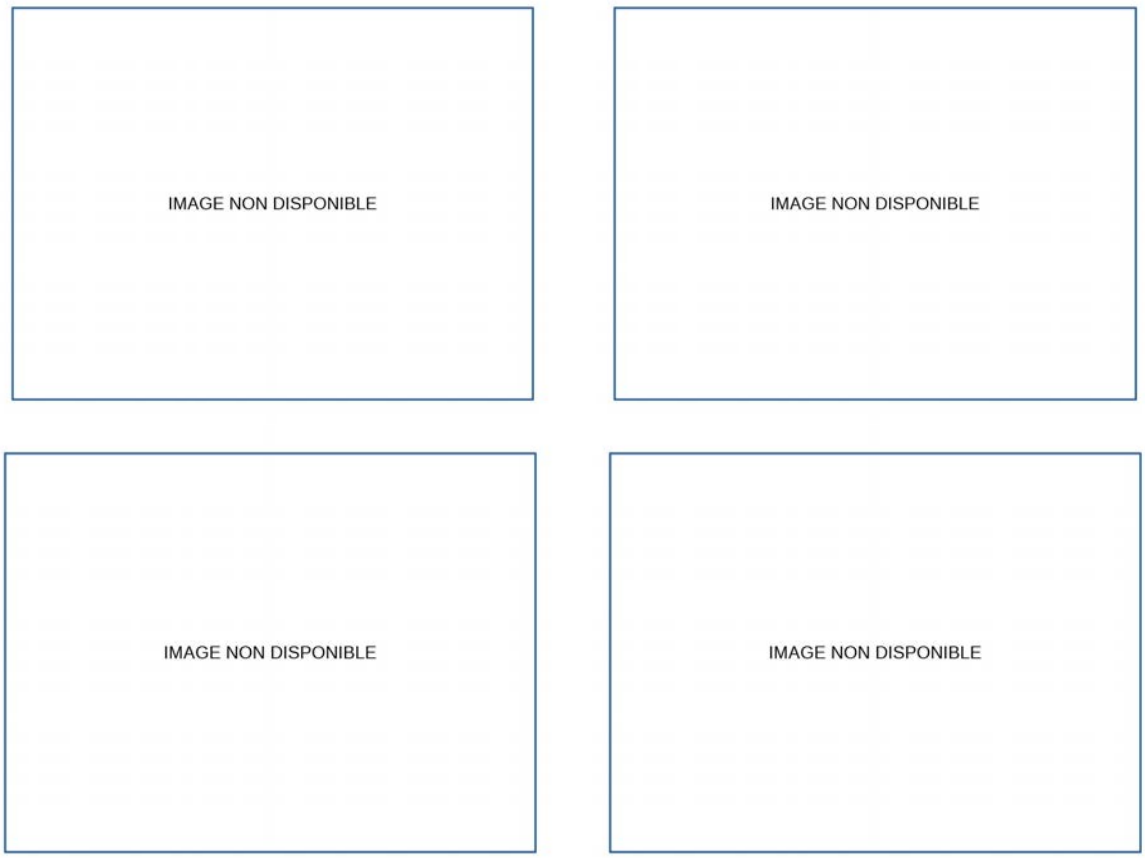
Sans doute n'est-il pas vrai que les réalisateurs et auteurs de séries télévisées ne se posaient pas la question de l'esthétique audiovisuelle de ce qu'ils produisaient : le travail

73 C'est le cas par exemple d'une des premières séries télévisées tournées à Los Angeles – en dehors donc des studios de radio – : *I Love Lucy* de Lucille Ball. *I Love Lucy* (CBS, 1951-1957)

74 cf. Glossaire.

75 EPSTEIN, Jean. *Écrits sur le cinéma*. Paris : Seghers, 1974.

visuel et sonore de *The Twilight Zone*, série diffusée dès 1958, est indubitable, à titre d'exemple.



The Twilight Zone. En haut à gauche : S02E06 "Eye of the beholder". En haut à droite : S05E03 « Nightmare at 20 000 feet ». En bas à gauche : S01E14 "Third from the sun". En bas à droite : S01E16 "The Hitch-Hiker"

Cependant, le monde de la recherche scientifique fut longtemps plus timide à questionner la valeur et le sens de ces choix esthétiques. La raison à ceci se trouve sans doute dans l'importance relative accordée au *réalisateur* de la série (en charge *a priori* de l'image et du son) et au *scénariste* de la série (en charge *a priori* de la narration). Plusieurs réalisateurs et plusieurs scénaristes se succèdent en série mais, alors que les scénaristes sont systématiquement supervisés par la figure du showrunner[76], lui-même en général scénariste de formation ou de carrière, et qui écrit une partie des épisodes, il est rare que ce showrunner prenne part à la réalisation. Lorsqu'il le fait, ce n'est pas à titre de superviseur, mais pour la réalisation d'un épisode. Il est donc difficile de définir un « auteur » en termes de réalisation. Or, en France, les cinéastes et théoriciens du cinéma ont hérité, avec la Nouvelle Vague, de ce qui fut nommé la *politique des auteurs*[77], laquelle a largement influencé l'opinion générale sur

76 cf. Glossaire.

77 BAZIN, André. *La Politique des auteurs. Entretiens avec Jean Renoir [et al.]*. Paris : Éditions de l'Étoile, 1984.

ce que doit être l'œuvre d'Art audiovisuelle, non pas tant au travers de définitions esthétiques et poétiques mais d'un parti-pris *poïétique* : un *vrai* film n'est pas reconnaissable à son traitement du cadre, du montage ou à une absence recherchée de musique, par exemple, mais à la possibilité de l'intégrer à l'œuvre d'un auteur, qui se doit de tenir les rennes de ses films depuis l'écriture jusqu'au montage. À cet égard, la création collective propre à la série télévisée est jugée *tayloriste*[78] et soupçonnée de démagogie. Reconnaître dans la figure du showrunner un « auteur » à l'échelle du scénario était un premier pas vers la légitimation de la série télévisée, ce qui explique en partie pourquoi les séries qui ont été le plus rapidement légitimées sont celles qui ont mis en avant leur showrunner en tant que personnalité auteuriste, réfractaire au système de production télévisuel classique dans lequel les chaînes avaient notamment une importance capitale[79]. Il était par exemple nécessaire à la légitimation de *The Wire* que David Simon devienne un nom indissociable de son travail. C'est, avant tout pour des raisons commerciales, l'objectif affiché de la chaîne HBO : appliquer cette politique d'auteur à la série télévisée au travers de la figure du showrunner. Nous reviendrons dans cette introduction sur la légitimation comme argument commercial de la chaîne, mais il est rapidement apparu qu'associer le nom du showrunner à une série était susceptible d'attirer un public rétif à la série télévisée dans son ensemble.

En gagnant une légitimité au travers de cette figure du « scénariste en chef », le showrunner, la série télévisée ne pouvait dans un premier temps que se montrer comme récit, avant, peut-être, avec le temps, d'enfin apparaître comme objet audiovisuel. C'est sur cette voie à notre avis que la légitimité grandissante des séries télévisées doit encore continuer son expansion. Le téléviseur a grandi, parfois remplacé dans certains foyers par des projecteurs personnels. L'image s'est améliorée. Les habitudes des téléspectateurs ont changé. L'hypnose réapparaît sous une forme inattendue, au cœur même des salons. Au travers de Festivals tels que Séries Mania, les spectateurs ont en outre l'occasion de découvrir les épisodes sur grand écran, afin d'en mesurer toute l'ampleur esthétique. Il apparaît de fait que la série télévisée est encore en voie de légitimation, dans la mesure où les recherches esthétiques qui lui sont

78 BELAUBRE, Yves. *Critique du scénario américain.* Paris : L'Harmattan, 2015, p. 33.

79 David Chase, showrunner de *The Sopranos*, annonce clairement que sa série était « un doigt d'honneur à l'*establishment* télévisuel » (« The Sopranos *was a middle finger at the TV establishment* ») WISE, Damon. « Series Mania : David Chase - 'The Sopranos was a middle finger at the TV establishment' » in *Variety,* 17 avril 2016. En ligne <https://variety.com/2016/tv/global/series-mania-david-chase-the-sopranos-middle-finger-tv-establishment-1201755203/> De même, la posture de David Simon, showrunner de *The Wire* lui vaut d'être nommé par le journal *The Atlantic* « *The angriest man on television* » (« L'homme le plus en colère de la télévision » dans un article justement sous-titré « How David Simon's disappointment with the industry that let him down made The Wire the greatest show on television » (« Comment la déception de David Simon envers l'industrie qui l'a laissé tomber a fait de *The Wire* la meilleure série télévisée. ») BOWDERN, Mark. « The Angriest Man on Television » in *The Atlantic*, janvier-février 2008. En ligne <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2008/01/the-angriest-man-in-television/306581/>

consacrées sont encore extrêmement rares. Certaines monographies, sur une série précise, se confrontent à cette question : ainsi de l'esthétique « réaliste » de *The Wire* qu'analyse Ariane Hudelet dans son essai *The Wire : Les règles du jeu*[80], ou du « *walk and talk* » vertigineux que relève Carole Desbarats dans *The West Wing : au cœur du pouvoir*[81]. L'angle de recherche proprement audiovisuel nécessite d'être discuté plus avant, aussi bien pour définir ce que la série propose à cet égard que pour en voir la passionnante évolution.

Si les manifestations du personnage sériel à l'écran sont discutées au cours de cette thèse, celle-ci porte tout particulièrement son attention sur la série en tant que texte et le personnage en tant qu'élément de ce texte. Elle reconnaît la légitimité d'ores et déjà réelle de ce dispositif au niveau narratologique, et repose en partie sur celle-ci. Pourtant, quoique nous abordions l'objet sériel dans la droite lignée des études narratologiques actuelles – c'est-à-dire en le considérant avant tout comme un récit, écrin du personnage – nous avons sur ces récits un regard profondément différent, et ce à divers égards : parce que nous nous intéressons spécifiquement au personnage, nous nous concentrons sur le travail des showrunners, et conservons une attitude poïétique.

C – Les personnages

La littérature scientifique sur le personnage n'est pas aussi dense que l'importance de cette entité narratologique ne le laisserait supposer. En effet – nous l'analyserons au cours de ce travail – « tout récit nécessite la présence d'au moins une personne-agent dans le monde fictionnel[82] », comme le rappelle Lubomír Doležel. Cette nécessité en-deçà de laquelle un discours ne passe pas le « seuil de la narrativité[83] » (« *threshold of narrativity* ») n'a pas semblé justifier jusqu'ici de recherche extensive sur le sujet[84]. Cela peut s'expliquer par la conjonction de diverses tendances dans l'analyse des récits et la considération des personnages. Certaines de ces tendances sont liées à la notion même de « personnage ». D'autres se rapportent au support cinématographique – en ce qui concerne le personnage audiovisuel au sens large. D'autres enfin sont attachées spécifiquement au personnage issu la sérialité télévisuelle, dans le cas qui nous occupe.

80 HUDELET, Ariane. *The Wire : les règles du jeu*. Paris : Presses universitaires de France, 2016.
81 DESBARATS, Carole. *The West Wing : au coeur du pouvoir*. *Op. Cit.*
82 « *Stories require the presence in the fictional world of at least one person-agent.* » DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1998, p. 33.
83 *Ibid.*
84 NACACHE, Jacqueline. « Le personnage filmique (Cours 'Théorie littéraire', 2008-2009, 'Le personnage') », *UQAM, Effets de présence*, 2011. En ligne <https://effetsdepresence.uqam.ca/publications/articles/133-personnage-filmique.html>

En 1972, Tzvetan Todorov faisait de ce manque de recherche sur le personnage une réaction à une mode :

> La catégorie du personnage est, paradoxalement, restée l'une des plus obscures de la poétique. Une des raisons en est sans doute le peu d'intérêt qu'écrivains et critiques accordent aujourd'hui à cette notion, en réaction contre la soumission totale au « personnage » qui fut la règle à la fin du XIXe siècle[85].

Philippe Hamon nous rappelle d'ailleurs dans son analyse des personnages des Rougon-Macquart d'Émile Zola, *Le Personnel du roman*[86], la proximité de cette réflexion avec celle proposée à la même époque par Jonathan Culler : « Le personnage est l'aspect majeur du roman auquel le structuralisme a prêté le moins d'attention et a eu le moins de succès à analyser[87]. »

S'il y a une méfiance envers le personnage, elle est profondément ancrée en effet dans une forme de rejet de ce qui serait par trop populaire ou communément admis. Certains chercheurs en viennent de fait à rejeter le personnage, comme l'indiquait Tzvetan Todorov, pour des raisons qui tiendraient plus de la *saturation* que de l'absence d'intérêt ou d'importance. Pierre Maillot, en 1996, semble atteint par cet état de saturation, cette fois au cinéma :

> Il n'est pas sûr que les personnages aient, du point de vue cinématographique, une importance tellement plus considérable que les décors ou les temps, comme la production commerciale, à cause du star-system, tend à nous le faire croire. Ils ont, néanmoins, une importance réelle[88].

Aussi, si le travail scientifique sur les personnages littéraires est, encore aujourd'hui, insuffisant pour donner une vue d'ensemble de ce que cette notion comporte, l'analyse des personnages de cinéma est plus rare encore, peut-être par un effet de saturation dont cette citation de Pierre Maillot est le témoignage, ou encore du fait d'un glissement vers la figure de l'acteur et de la star. Or, du fait de la parenté de ces supports audiovisuels, la recherche sur le personnage de cinéma pourrait en partie nourrir celle sur le personnage de série.

---

85 TODOROV, Tzvetan. « Personnage » in *Dictionnaire encyclopédique des sciences du langage*. Paris : Seuil, 1972, pp. 286-292, p. 286.

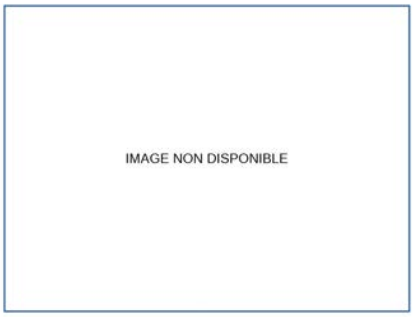
86 HAMON, Philippe. *Le Personnel du roman : le système des personnages dans les Rougon-Macquart d'Emile Zola*. Genève : Librairie Droz, 1998, p. 18.

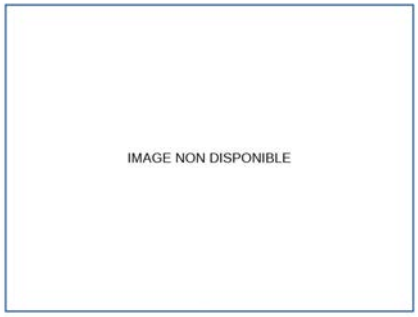
87 « *Character is the major aspect of the novel to which structuralism has paid least attention and has been least successful in treating.* » CULLER, Jonathan. « Character » *in Structuralist Poetics.* Londres : Routledge and Kegan Paul, 1975, p. 230.

88 MAILLOT, Pierre. *L'écriture cinématographique*. Paris : Masson/A. Colin, 1996, p. 43.

Nous trouvons bien sûr d'autres raisons à cette carence, dont les premières sont avant tout historiques. En effet, il a d'abord incombé aux créateurs de chercher les limites pratiques du cinéma avant que les chercheurs ne soient en charge, en écho, de théoriser ces limites. De fait les « recherches » des créateurs (qui tentaient de découvrir ce qu'ils pouvaient faire de ce nouvel outil, de ce nouveau support) ont été redoublées dans les recherches scientifiques proprement dites, souvent *a posteriori.* Or, le cinéma des origines est tiraillé entre, d'une part, un pan important d'enregistrement de la réalité et, d'autre part, une dominance de l'action. Dans un premier temps, dans le sillage de certains films des frères Lumières, le cinéma a semblé pour beaucoup un moyen d'enregistrer le réel. À ce titre, la « personne » était supérieure en poids et en sens au « personnage ». La recherche d'authenticité faisait alors peser sur le personnage une forme de méfiance.

À l'opposé, une bonne part de la production cinématographique des origines repose sur une figure humaine qui n'est pas constituée pour sa psychologie et son tempérament, mais qui sert avant tout de « corps », malléable et spectaculaire, dans le sillage burlesque des films de Charles Chaplin ou dans celui des films d'animation naissants aux corps élastiques.





À gauche : *Steamboat Willie*, Walt Disney, 1928. À droite : *Work*, Charlie Chaplin, 1915

Pour Rudolf Arnheim, dès 1932, le film doit être considéré comme un art[89] et, en tant que tel, doit s'éloigner du réel, proposer des formes d'expressions singulières. C'est le cas de nombre de cinéastes qui portent notamment leur attention sur la *plasticité* au cinéma[90]. Laura Mulvey, dans *Visual Pleasure and Narrative Cinema* rapporte ces paroles du cinéaste des années 1930 Josef Von Sternberg :

> *Sternberg once said he would welcome his films beeing projected upside-down so that story and character involvement would not*
>
> Sternberg a dit un jour qu'il aimait l'idée que ses films soient projetés la tête en bas, de sorte que l'histoire et l'implication des

89 ARNHEIM, Rudolf. *Film as art*. Berkeley,Los Angeles : University of California Press, 1969.

90 Ce sera à nouveau le cas avec les cinémas de rupture, au cours des années 1970, dont l'émergence coïncidera d'ailleurs avec la naissance d'une véritable théorie cinématographique ; nous y reviendrons.

interfere with the spectator's undiluted appreciation of the screen image[91].

personnages n'interfèrent pas dans l'appréciation pure de l'image à l'écran.

La méfiance envers les éléments non-plastiques du cinéma se manifeste alors par une méfiance envers le personnage.

L'évolution du cinéma n'a pas changé profondément ces circonspections respectives envers la figure du personnage : d'une part, le cinéma se développe comme un spectacle populaire, ce qui le pousse à utiliser divers archétypes pour privilégier l'action, universelle et reconnaissable. D'autre part, si le cinéma classique a bel et bien produit des personnages riches et centraux à la dramaturgie, il ouvre la porte à un cinéma de rupture, qui se manifeste en France par exemple sous la forme de la Nouvelle Vague, laquelle privilégie cette fois les formes proprement audiovisuelles du langage cinématographique, c'est-à-dire ce qui ne peut être exprimé qu'à l'écran : ce qui est visuel, sonore – en somme plastique – par opposition à tout ce qui peut appartenir sans discernement à toutes sortes d'arts narratifs comme le théâtre ou la littérature. La théorie du cinéma, à ses débuts mais aussi jusqu'à une période récente, suit alors cette même quête, manifestée par les cinéastes au travers de la Nouvelle Vague : la plupart des penseurs du cinéma cherchaient à légitimer le septième art alors soupçonné – comme aujourd'hui la série télévisée – d'être un « divertissement d'ilotes[92] », en s'attachant à ce qui au cinéma est proprement cinématographique. Il s'agissait de singulariser le cinéma : par voie de fait, le scénario, du fait de son support linguistique et non audiovisuel, est rejeté et observé avec méfiance. Le personnage, qui s'y trouve, paraît lui-même tenir de ces formes non-spécifiquement audiovisuelles avec lesquelles le cinéma entre en rupture. Il s'agit alors pour les penseurs du cinéma de s'appuyer plutôt sur des champs scientifiques préexistants tels que la linguistique ou le structuralisme pour se concentrer sur ce qui fait l'essence du cinéma. C'est ainsi par exemple qu'en 1964 Christian Metz propose un article « Cinéma : langue ou langage[93] ? » en cohérence avec les problématiques de l'époque. La nature du cinéma ou la construction du sens au sein de cet art intéressent sémiologues et sémioticiens, mais la question du personnage n'y est abordée que de façon corollaire.

Ces contingences historiques et philosophiques ont détourné longtemps l'attention des chercheurs du personnage cinématographique. En outre, ce dernier a également souffert de la

91 MULVEY, Laura. « Visual Pleasure and Narrative Cinema » *in Visual and other pleasures*. Londres : Palgrave Macmillan, 1989, pp. 14-26, p. 22.

92 Selon la formule de Georges Duhamel dans DUHAMEL, Georges. *Scènes de la vie future*. Paris : Mercure de France, 1930, p. 52.

93 METZ, Christian. « Le cinéma : langue ou langage ? » *in Communications*, n°4 « Recherches sémiologiques » 1964, pp. 52-90.

complexité du dispositif qui le voyait naître, qui en fait un concept difficile à appréhender. En effet, le personnage est une entité difficile à définir, ce qui nous a d'ailleurs poussé à réfléchir longuement, dans ce travail de thèse, sur ses déterminations, pour pouvoir réellement le saisir comme objet d'étude. *A priori*, l'hybridité du personnage rend la notion glissante : tout d'abord, il est parfois extrêmement difficile de le séparer du récit, de l'action, et de distinguer nettement ce qui lui appartient en propre de ce qui est action ou événement. L'un et l'autre se mêlent. D'autre part, le personnage filmique est constitué d'un ensemble de matières combinées, telles que la lumière, la couleur, le jeu d'acteur, le placement de la caméra ou son mouvement, le montage, la mise en scène ou encore le traitement du son ou de la musique, en même temps que ses actions et ses dialogues. Le personnage, en tant que concept, est donc diffus et hétérogène. Dans une démarche différentielle, l'hétérogénéité des personnages se manifeste encore d'une nouvelle façon : entre eux, les personnages peuvent être discriminés selon leur fonction dans le récit ou leur temps d'apparition à l'écran. Certains seront considérés « protagonistes », d'autres « personnages secondaires », d'autres encore « figurants » ou « silhouettes »... Il n'y a pas qu'*un* personnage, et chaque personnage n'est pas *un*. Il l'est d'ailleurs d'autant moins qu'il est ensuite laissé à l'interprétation du spectateur qui, de cet ensemble de matière, de traits, de contours et de fonctions, interprètera lui-même le personnage et lui donnera son existence propre. À ce titre, les textes regroupés par Jens Eder, Fotis Jannidis et Ralf Schneider dans *Characters in Fictional Worlds : Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*[94] sont une source précieuse et rare de réflexions ontologiques et philosophiques sur le personnage, dont notre recherche se nourrit abondamment.

Enfin, le personnage sériel, qui pâtit donc de l'insuffisance des recherches sur ses ancêtres cinématographiques, souffre en outre là encore d'un défaut de légitimation spécifique : le caractère populaire de la série télévisée, mais aussi du feuilleton littéraire, a favorisé une certaine forme de personnages, pourtant analysée par Umberto Eco dès 1976 dans *Du Superman au surhomme*[95], mais par la suite délaissée par la théorie littéraire : un personnage très défini, qui ne change pas et prouve inlassablement ses propres traits – familiers au spectateur – par des gestes sans cesse recommencés. Ce personnage, qui facilite d'après Umberto Eco la familiarité au spectateur ainsi qu'une forme d'identification, paraît simpliste et mécanique, et se présente finalement comme un point d'intérêt subsidiaire dans la série télévisée. La thèse de Sarah Sepulchre sur le personnage multiple en séries, *Le héros*

94 EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. New York : De Gruyter, 2010.

95 ECO, Umberto. *De Superman au surhomme*. Paris : Librairie générale française, 1995.

multiple dans les fictions télévisuelles à épisodes : complexification du système des personnages et dilution des caractérisations[96] propose donc un réel renouvellement du regard porté sur le sujet.

Pourtant, s'il devait n'être que survolé par la théorie cinématographique naissante dans les années 1970, le personnage aurait pu se trouver au centre des recherches narratologiques sur le cinéma puisqu'il est, comme le sujet l'est au verbe, essentiel à la constitution de récits. Ce fut d'une certaine façon le cas, notamment du fait de l'influence des structuralistes sur la théorie narratologique cinématographique. Le film était alors rapproché du mythe, et analysé avec les mêmes outils. En effet, pour les théoriciens du récit cinématographique :

> Le film de fiction a quelque chose d'un rituel dans la mesure où l'histoire qu'il véhicule obéit à des programmes. C'est également un rituel parce qu'il reconduit sans cesse la même histoire, ou que du moins les intrigues sur lesquelles il se construit peuvent être la plupart du temps schématisées en un nombre restreint de réseaux. Le film de fiction, comme le mythe ou le conte populaire, s'appuie sur des structures de base dont le nombre d'éléments est fini et dont le nombre de combinaisons est limité.[97]

Dans ce cadre, l'étude des personnages se faisait à partir des fonctions de Vladimir Propp pour qui « les éléments constants, permanents du conte sont les fonctions des personnages, quels que soient ces personnages et quelle que soit la manière dont ces fonctions sont remplies[98] » ou encore au travers du schéma actantiel de Greimas[99]. Le personnage est donc « réduit », narrativement, à sa dimension fonctionnelle.

> Au niveau du modèle actantiel, le personnage de fiction est donc un opérateur, puisqu'il lui revient d'assumer, par le biais des fonctions qu'il remplit, les transformations nécessaires à l'avancée de l'histoire. Il en assure également l'unité, par-delà la diversité des fonctions et des pôles actantiels : le personnage du film de fiction est un peu un fil conducteur, il a un rôle d'homogénéisation et de continuité[100].

Dans *Le personnage de film*, Marc Vernet établit lui aussi le principe selon lequel « le cinéma narratif garde quelque chose du mythe », et doit s'appuyer sur des fonctions et des oppositions identifiables.

---

96 SEPULCHRE, Sarah. *Le héros multiple dans les fictions télévisuelles à épisodes : complexification du système des personnages et dilution des caractérisations*. Thèse de doctorat d'université. Louvain : Université catholique de Louvain, 2007, 365p.

97 AUMONT, Jacques, Alain BERGALA, Michel MARIE, *et al. Esthétique du film*. Paris : Armand Colin, 2008. p. 86-95.

98 PROPP, Vladimir. *Morphologie du conte.* Paris : Seuil, collection Point, 1965, p. 31.

99 GREIMAS, Algirdas Julien. *Sémantique structurale : recherche de méthode.* Paris : Presses universitaires de France, 2015.

100 PROPP, Vladimir. *Morphologie du conte, Op. Cit.* p. 93.

> En raison de son coût de production et de ses problèmes de rentabilité, le film vise d'emblée un très large public. Il doit donc s'appuyer sur les éléments dramatiques les plus partagés à travers les couches d'une société ou à travers des sociétés différentes. […] S'il veut signifier, et même si la palette de ses moyens est riche, il ne peut le faire qu'en tissant large des valeurs significatives largement repérables. Si les oppositions dans le récit filmique peuvent être ténues, subtiles, perverses, elles n'en fonctionnent pas moins sur la base de configurations fortes et d'axes marqués.[101].

Il y a de fait une attention réelle au personnage dans ces approches structuralistes, mais une attention fonctionnelle qui ne prend pas la mesure de toutes les dimensions et les spécificités du personnage. Dans le cadre de notre recherche, la dimension fonctionnelle des personnages, si elle est considérée et discutée, n'est pas centrale.

Cependant, la narratologie cinématographique a également suivi, dans une certaine mesure, la voie de la théorie cinématographique dans son ensemble, et s'est peu à peu éloignée de la narratologie littéraire, à la recherche de ses propres spécificités narratologiques. Il semblerait que le personnage, encore une fois, ne fasse pas partie de ces spécificités, au contraire des notions de point de vue, de narration, d'ellipse, de voix *off*, etc. En 1979, Francis Vanoye publiait un essai, *Récit écrit, récit filmique*[102], dont le neuvième chapitre est dévolu au personnage. En 1990, François Jost et André Gaudreault proposent *Le récit cinématographique*[103], sorte de réactualisation du travail de Francis Vanoye : entre les deux, le chapitre sur le personnage disparaît, tandis qu'y sont développées les questions de l'énonciation, du narrateur, du temps, de l'espace, du point de vue, etc. De même, dans *Le récit au cinéma*[104], aucun chapitre n'est réservé au personnage.

Si les recherches narratologiques n'offrent pas de solution au déficit théorique sur le personnage, c'est sans doute d'une part parce que le personnage a une évidence physique dans le film qui décourage l'exploration théorique. *A contrario*, la notion de personnage n'entre dans aucune des « catégories » théoriques prévues dans les autres formes narratives : le personnage filmique reste essentiellement *fuyant.*

> Le personnage humain est cet être quasi corporel que les spectateurs de cinéma perçoivent d'une manière intellectuelle et émotionnelle dans sa présence-absence. Il est cet autre auquel l'attention est rivée durant la projection, centre d'implication et d'empathie de même que nœud de références multiples. Le cinéma – aidé par la fiction et

101 VERNET, Marc. « Le personnage de film » *in Iris* n°7 « Cinéma & narration », 1986.
102 VANOYE, Francis. *Récit écrit, récit filmique*. Paris : Éditions CEDIC, 1979.
103 GAUDREAULT, André et François JOST. *Le récit cinématographique*. Paris : Nathan, 1990.
104 MASSON, Alain. *Le récit au cinéma*. Paris : Cahiers du cinéma, 1994.

> la narration – est une machine à anthropomorphisation : ainsi le personnage porte souvent sur son dos la cohérence fictionnelle, la mise en scène, le montage, le cadrage ; il prend en charge la plupart des configurations d'énonciation soit comme narrateur invisible ou explicite, soit comme figure pleinement diégétique, entité symbolique, point de vue ou point d'écoute. Le personnage est une construction du texte filmique, certes, un signe analogique, iconique et sonore, mais seulement si le concept de signe est pris dans un sens large, presque métaphorique. Le personnage dans le film de fiction est tellement multiforme et dense que les niveaux du signifiant et du signifié se déplacent constamment selon le point de vue adopté par l'analyse. Il est un élément changeant, scintillant, dynamique, et en dernier lieu toujours fuyant[105].

L'hybridité du personnage télévisuel en fait donc un objet difficile à analyser aussi bien de façon plastique que narrative, du moins hors des approches structuralistes et fonctionnelles.

C'est pourquoi le point d'entrée d'une approche théorique du personnage semble avoir été principalement la figure de l'acteur, qui permettait aussi bien des théories sémiologiques – comprenant l'acteur en tant que signe – que plastique et esthétique (mais aussi sociologique, comme nous l'avons évoqué plus haut) – puisque l'acteur est le vecteur de la représentation audiovisuelle du personnage. Par ailleurs, la figure de l'acteur est spécifiquement cinématographique : elle différencie le personnage filmique du personnage littéraire, puisque le cinéma est « un art plus démocratique que la littérature : il distribue à tous les personnages un physique[106] », et du personnage théâtral, puisqu'au cinéma la distance entre l'acteur et le personnage est autant que possible effacée par des processus d'immersion fictionnelle. André Gardiès analyse alors la « figure actorielle », « une sorte de nœud de signification, source probable de la dimension véritablement mythique du comédien[107]. » Le personnage est développé dans sa complexité à partir de cette figure de représentation.

Par extension, la théorie du personnage s'est intéressée extensivement à la figure de la *star* et au *star-system*, là encore en grande partie parce que ce phénomène était singulier au cinéma. Au début, la figure de la star était plutôt analysée en dehors de sa relation au personnage, dans des optiques globalement anthropologiques[108] qui amèneront Edgar Morin, dès 1957, à écrire un ouvrage socio-anthropologique sur le sujet : *Les stars*[109]. Par la suite les

105 TRO'HLER, Margrit et Henry M. TAYLOR. « Introduction » *in Iris* n°7 « Cinéma & narration », 1986.
106 VANOYE, Francis. *Récit écrit, récit filmique*. *Op. Cit.,* p. 30.
107 GARDIÈS, André. *Le récit filmique.* Paris : Hachette, 1993, p. 66.
108 À ce propos, se référer à ROSTEN, Leo. *Hollywood: the Movie Colony, the Movie Makers.* Ayer Company Publishers, 1941. ainsi qu'à POWDERMAKER, Hortense. *Hollywood, the Dream Factory.* Ayer Company Publishers, 1950.
109 MORIN, Edgar. *Les stars*. Paris : Éditions du Seuil, 1972.

théories narratives ont fusionné avec ces théories sociologiques et certaines théories de la réception : la notion de personnage et celle de personnalité « publique » se mêlaient dans l'idée de *persona*, forme intermédiaire qui n'est ni tout à fait l'acteur ni tout à fait le personnage, notion qui sera par exemple analysée par Richard Dyer dans *Heavenly Bodies*[110] puis par Paul Warren dans *Le Secret du star-system*[111]. L'intertextualité était donc nécessaire à l'étude de la *star* et le personnage, d'autant plus à l'échelle d'une seule œuvre, n'en était qu'un versant, peu exploré en tant que tel.

Optique nouvelle – et, encore une fois, relativement rare – sur le personnage, le travail de Murray Smith *Engaging characters*[112], complété dans *Characters in Fictional Worlds* par son article « *Engaging characters* : Further Reflexions[113] », propose une pensée du personnage centrée sur l'émotion du *spectateur*. Si certaines de ses conclusions ont été incontournables pour ce travail de thèse, l'approche choisie reste essentiellement du côté de la réception.

Le personnage est donc toujours trop partiellement théorisé, amené sur la table des réflexions par la petite porte : celle de sa manifestation plastique, ou physique, à l'écran, celle de son passage hors de l'écran dans la figure de l'acteur, celle de sa fonction, pragmatique et systémique, dans le récit, ou au travers d'approches plus spécifiques encore comme l'analyse des personnages issus de faits divers ou historiques, dans leur rapport à l'authenticité[114], par exemple. Il apparaît ainsi que s'il y a nécessité de penser le personnage filmique à l'aide de multiples entrées théoriques, aucune n'est tout à fait à la mesure de l'immense diversité – esthétique, stylistique, plastique, historique, économique, technologique – du cinéma.

C'est pourquoi cette thèse se concentre scrupuleusement sur la nature, la définition et les limites du personnage : tout en gardant à l'esprit qu'il s'agit spécifiquement du personnage sériel, certaines des conclusions qui sont apportées par la présente recherche sont également transposables au cinéma. Cependant, si la théorie du personnage nous a amené à traverser le champ de l'audiovisuel, c'est toujours avec en tête la recherche spécifique sur la *sérialité* audiovisuelle. C'est le personnage sériel audiovisuel, et non seulement le personnage audiovisuel, qui est l'objet de cette recherche.

110 DYER, Richard. *Heavenly bodies: Film stars and society*. Londres : Routledge, 2013.
111 WARREN, Paul. *Le secret du star system américain : une stratégie du regard*. Montréal : L'Hexagone, 1989.
112 SMITH, Murray. *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford: Clarendon Press, 1995.
113 SMITH, Murray. « Engaging Characters: Further Reflections », *in Characters in Fictional Worlds*. *Op. Cit.* pp. 232-258.
114 NACACHE, Jacqueline. « Accidents du personnage : fait divers, fait littéraire, fait filmique (sur L'Adversaire) » *in* LAVOCAT, Françoise, SALADO, Régis et Claude MURCIA. *La Fabrique du personnage*. Paris : Honoré Champion, 2007.

Le personnage, sériel ou cinématographique, ne cesse malgré tout d'être pensé et théorisé, mais au travers de textes qui échappent au champ de la recherche universitaire. Notre axe d'analyse, nous le verrons, nous porte à mobiliser les écrits, prescriptifs, d'auteurs de manuels de scénario par exemple. Ceux-ci dispensent généreusement des propositions de définition et de construction des personnages, certes non dans l'optique de produire des analyses rigoureuses mais d'aider les scénaristes, avant tout, dans leur constitution de cette entité narrative complexe. C'est parce qu'ils privilégient ce lien entre l'analyse des personnages et la façon dont ceux-ci sont appréhendés par les créateurs que leurs théories seront analysées et travaillées ici. Tout en gardant la distance critique nécessaire à l'approche de ces ouvrages, nous abordons notamment les propositions de l'enseignante et consultante en scénario Linda Seger dans *Creating Unforgettable Characters*[115] et les chapitres dévolus au personnage dans les travaux de John Truby[116], par exemple. Hors du champ scénaristique, c'est par exemple *La Construction du personnage*[117] de Stanislavski qui est une source riche de réflexions sur le personnage (théâtral, à l'origine). Si l'essai est à l'origine adressé aux comédiens et, de ce fait, aux acteurs, nous pouvons y puiser de nombreuses pistes de réflexions sur ce qui fait la richesse de caractérisation d'un personnage.

Enfin, et toujours hors du champ académique, ce sont les œuvres et les auteurs eux-mêmes qui nous permettent d'aborder la notion de personnage audiovisuel et sériel : non seulement au travers de l'analyse de certaines œuvres, bien entendu, mais aussi parce que ces œuvres sont parfois en elles-mêmes des traités sur la création, et notamment sur le personnage. C'est par exemple clairement le cas de *Westworld*[118], qui propose d'amples réflexions – métaphoriques et symboliques – sur ce qui définit un personnage[119]. C'est aussi le cas de certaines séries de notre corpus restreint, dans des scènes particulières ou au travers de personnages spécifiques, notamment des personnages dont le travail sert de mise en abyme à celui du créateur : ainsi de Christopher Moltisanti, qui cherche à devenir scénariste dans *The Sopranos*[120], ou de Skyler White, ancienne romancière dans *Breaking Bad*[121]. Chacun de ces personnages propose sa propre analyse du personnage et, donc, de lui-même, ce qui ouvre de nombreuses pistes réflexives.

115 SEGER, Linda. *Creating Unforgettable Characters*. New York: H. Holt, 1990.
116 TRUBY, John. *The Anatomy of Story: 22 Steps to Becoming a Master Storyteller*. New York : Farrar, Straus and Giroux, 2008.
117 STANISLAVSKI, Konstantin. *La Construction du personnage*. Paris : Pygmalion, 1983.
118 *Westworld* (HBO, 2016-en production)
119 *Westworld* ne fait pas partie de notre corpus restreint, mais la série est part d'un corpus secondaire auquel nous nous référons parfois.
120 *The Sopranos* (HBO, 1999-2007) – *Les Soprano*
121 *Breaking Bad* (AMC, 2008-2013)

Notre regard sur le personnage est donc inédit : en partie parce qu'il se concentre sur le personnage sériel dans sa globalité et sa complexité, à l'intérieur du récit, mais aussi parce que nous épousons pour ce faire le point de vue du créateur, ici celui du *showrunner*, une approche singulière dans les recherches sur les séries télévisées.

D – Showrunners et scénaristes

Au travers de ce travail, nous ne cherchons pas à faire un portrait de showrunner, ou à en donner une définition exhaustive. Le showrunner est une figure indispensable de notre axe d'analyse, mais il n'est pas en lui-même l'objet de notre recherche. Il est intégré à ce travail en tant que *source* du personnage, parfois mystérieuse, floue, et parfois technique et pratique. Ces deux aspects se manifestent d'une part par le travail d'*invention* qui est demandé au showrunner (qui d'une certaine façon semble construire « quelque chose » à partir de rien, à l'encontre de toutes les lois de la physique – et de la logique) et d'autre part par le processus de *construction*, plus pragmatique, par lequel le showrunner, devenu scénariste puis parfois réalisateur, produit le personnage qu'il a inventé. C'est donc le *travail* du showrunner, dans ces deux manifestations, qui est étudié ici. En effet, si le titre de cette thèse comporte le terme de « créateur » et non celui de « showrunner », qui est pourtant couramment utilisé ici, c'est que les nombreuses facettes du showrunner – son travail de producteur, de manager, etc. – n'y sont considérées qu'à hauteur de leur importance dans la *création du personnage*.

Le showrunner est un créateur auquel revient plusieurs tâches, qu'il nous faut préciser ici. Françoise Laugée, pour *La revue européenne des médias*, en donne cette définition exhaustive :

> Aux Etats-Unis est ainsi nommé le créateur d'une série TV, scénariste de télévision expérimenté, qui a la responsabilité de superviser chaque étape du processus de création audiovisuelle, de la conception originale au dernier épisode produit. Son nom apparaît au générique en qualité de *producer*. Le showrunner veille à la cohérence, à l'homogénéité et à la qualité artistique des épisodes qui composent une série. Homme-orchestre d'une série TV dont il est lui-même le plus souvent le créateur, le showrunner dirige l'écriture des scénarios, gère l'équipe de scénaristes et coordonne le travail de l'ensemble des collaborateurs, producteurs, réalisateurs, acteurs et techniciens. Le cas échéant, il peut même faire le lien avec les diffuseurs et les distributeurs. Reconnu par la profession et rompu aux exigences économiques et techniques de la production télévisée, le

> showrunner intervient, comme producteur exécutif, à toutes les étapes de la création, de la préproduction à la postproduction, dans le respect à la fois du calendrier et du budget[122].

Ce statut d'« homme-orchestre » du showrunner rend difficile l'homogénéité d'un projet d'étude qui lui soit consacré. Cependant, notre focalisation sur le personnage reste le moyen pour nous de conserver la cohérence du tout : nous analysons la façon dont le personnage traverse la frontière de la non-existence à l'existence conceptuelle, de cette existence conceptuelle à son existence dans le texte, de son existence dans le texte à son développement au fil des épisodes. En parallèle nous observons les liens qui se tissent, au travers du personnage, entre les showrunners et certains corps de métier qu'ils peuvent ou non endosser eux-mêmes par moments : les producteurs et diffuseurs, les réalisateurs et les acteurs.

De ses multiples visages, nous retenons d'abord du showrunner la part de « créateur », de « concepteur » du personnage. Avant même d'écrire des scénarios ou de décider des récits qui vont se constituer en saisons, le showrunner produit en effet une « bible[123] ». Souvent seul encore à cette étape, le showrunner doit en effet définir un « concept[124] » pour la série qu'il veut faire produire, des personnages, un lieu et une époque, une mécanique narrative, etc., lesquels éléments seront ensuite rassemblés dans un document préparatoire nommé « la bible » de la série. Nous développons largement les éléments constitutifs de la bible de série télévisée et son importance dans la construction des personnages. Par cette première fonction, le showrunner se présente à nous comme le premier parent du personnage. C'est cette marque première que nous suivons alors d'un bout à l'autre du récit sériel : celle par laquelle le personnage existe.

Cette tâche de concepteur s'associe rapidement – pour expliciter l'existence du personnage – à un travail de scénariste : le showrunner est toujours lui-même scénariste, cependant, là encore, la figure du showrunner est diluée, non plus à cause de la variété de ses tâches, mais parce qu'il se trouve être un artisan parmi d'autres des scénarios des épisodes. Au cinéma et en littérature, par exemple, l'écrivain ou le scénariste est traditionnellement une figure solitaire, indépendante. Ce type de travail a par exemple été documenté par Horence Powdermaker en 1950 pour son essai *Hollywood, the Dream Factory – An Anthropologist Look at the Movie-Makers*[125], et par de nombreux auteurs eux-mêmes : nous nous référons

122 LAUGÉE, Françoise. « Showrunner » *in La Revue européenne des médias et du numérique*. En ligne <http://la-rem.eu/glossary/showrunner/>
123 cf. Glossaire
124 cf. Glossaire
125 POWDERMAKER, Horence. *Hollywood, the Dream Factory: An Anthropologist Look at the Movie Makers*. *Op. Cit*.

parfois aux mémoires de Stephen King[126] ainsi qu'au témoignage de Anne Lamott *Bird by Bird : Some Instructions on Writing and Life*[127] ou encore celui de John Scott Lewinsky *Alone in a room: Secrets of Successful Screenwriters*[128]. Mais là où le scénariste Lewinsky titre son ouvrage, littéralement, « seul dans une pièce », la plupart des scénarios de séries télévisées sont justement pensés et préparés dans ce qui est appelé la « *writers' room* », la « salle des scénaristes[129] ».

> *Writers begin work well before physical production starts. The showrunner hires a writing staff—usually about eight to ten writers for comedies and five to eight for dramas. The lowest rung of the professional ladder is staff writer; the highest is executive producer/showrunner*[130].

> Les scénaristes commencent à travailler bien avant que la production physique ne commence. Le showrunner engage une équipe d'écriture – environ huit à dix scénaristes pour des comédies, et cinq à huit pour des *dramas*[131], en général. L'échelon le plus bas de l'échelle professionnelle est celui de rédacteur, tandis que le plus élevé est celui de producteur exécutif/ showrunner.

Le showrunner est le superviseur de la salle d'écriture ; il a toute latitude décisionnelle sur les arcs narratifs et le développement des personnages ; il écrit certains épisodes et retouche ceux qui sont écrits par les autres scénaristes ; enfin il engage (et parfois congédie) les auteurs de sa *writers' room.* Aussi nous considérons les scénarios des épisodes sériels comme étant en très grande partie liés à ce créateur : les personnages de ces épisodes entrent donc dans la continuation directe de leur *conception* par lui. Showrunners et scénaristes sont intrinsèquement liés dans notre recherche. Si nous ne cherchons pas à départager ce qui incombe à l'un ou à l'autre dans les cas spécifiques que nous étudions, c'est encore une fois dans la mesure où le développement du personnage dans le récit se fait sous l'autorité du showrunner. Dans les rares cas où nous nous intéressons au *style* de l'écriture scénaristique

126 KING, Stephen. *On Writing : A Memoir of the Craft*. New York, NY : Pocket Books, 2001.
127 LAMOTT, Anne. *Bird by Bird: Some Instructions on Writing and Life*. New York, NY : Anchor, 1995.
128 LEWINSKI, John Scott. *Alone in a Room: Secrets of Successful Screenwriters*. Studio City, CA : Michael Wiese Productions, 2004.
129 « *Writers' room* » est parfois traduit en français « salle d'écriture », ce qui ne rend pas tout à fait compte de son aspect social, raison pour laquelle nous lui avons préféré l'expression anglophone. cf. Glossaire.
130 PHALEN, Patricia et Julia OSELLAME. « Writing Hollywood : Rooms With a Point of View » *in Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 2012, vol. 56, n° 1, pp. 3-20, p. 6.
131 cf. Glossaire.

– et non plus au récit dans sa globalité – nous concentrons notre attention sur des épisodes ou des textes écrits par le showrunner lui-même.

Éric Rochant, scénariste et réalisateur français, cherche activement à importer en France ce système américain de showrunner, par opposition avec une industrie télévisuelle française dans laquelle il n'y a pas encore de processus stable et défini. Il a donc mis en place ce système de *writers' room* pour sa série *Le Bureau des légendes*[132] et insiste également sur l'importance du showrunner dans d'autres étapes de la production, notamment sur les personnages :

> Pour la première fois, j'ai donc eu des réalisateurs sous mon autorité. J'ai dû leur insuffler un style de mise en scène, induit par l'écriture. L'implication du *showrunner* est déterminante dans le scénario et les personnages. Le casting, en particulier, est fondamental, car un comédien, aussi génial soit-il, ne sera que moyen dans un rôle qui ne lui convient pas[133].

Nous analysons encore une fois les effets de ce travail de supervision – ou de l'implication du showrunner dans la réalisation des épisodes – sur les personnages de série, mais cette fois nous ne considérons pas le showrunner comme étant par définition réalisateur, et moins encore directeur de *casting*. Lorsque le personnage est étudié sous l'angle de sa mise en scène ou de son incarnation, c'est toujours en relation étroite avec son écriture. C'est d'ailleurs un lien indéfectible dont témoigne encore une fois Éric Rochant :

> En tant que *showrunner*, je prends en charge des tâches que nul autre ne pourrait assumer, car je suis le seul à avoir une vision globale de la série. C'est par exemple moi qui effectue le casting et conduis les répétitions. J'organise des lectures de chaque épisode avec l'ensemble des comédiens, techniciens et réalisateurs. Toute faiblesse d'écriture doit être corrigée, sans quoi elle apparaîtra immanquablement dans le résultat. Il faudra alors se battre pour la masquer, la compenser ou la contourner. Et quand les bons comédiens patinent, c'est que la scène est mal écrite. Il m'arrive souvent de descendre sur le plateau pour faire répéter les acteurs avant la scène, voire les diriger. Pratique nouvelle par rapport au cinéma français, l'auteur s'invite donc sur le tournage et le supervise[134].

Éric Rochant se présente donc ici à la réalisation *en tant que* scénariste. Ce n'est pas nécessairement là le point de vue de tous les showrunners ou leur façon de faire, nous le

132 *Le Bureau des Légendes* (Canal+, 2015-en production)
133 ROCHANT, Éric. « Naissance d'un showrunner français ou l'art de produire des séries TV » *in Le Journal de l'École de Paris du management*, 2017/5 n°127, pp. 21-27, p. 23.
134 *Ibid.*, p. 23.

verrons. Cependant le personnage continuera d'être pensé en relation au showrunner, même dans les étapes de mise en forme plastique et audiovisuelle qui dépendent moins de celui-ci et lui sont associées de façon moins directe.

Pour résumer, nous prenons le parti de parler exclusivement du showrunner lorsqu'il s'agit d'analyser le travail sur le personnage lorsqu'il est de l'ordre de l'*idée* ou de la *bible* ; de parler selon les cas du showrunner ou du scénariste lorsque le personnage est inclus dans le récit (que nous analysions ce récit sous sa forme textuelle première – le scénario – ou sa forme définitive – l'épisode réalisé) en fonction de l'importance de la mise en texte et tout en gardant à l'idée que le poids du showrunner sur l'écriture sérielle est majeur. Les autres métiers qui peuvent ensuite influer sur le personnage ne sont alors pris en compte qu'en relation avec le showrunner et le personnage mis en récit. Dans cette optique nous entrons certainement dans le modèle de la « fonction-auteur » définie ainsi par Michel Foucault :

> La fonction-auteur est liée au système juridique et institutionnel qui enserre, détermine, articule l'univers des discours ; elle ne s'exerce pas uniformément et de la même façon sur tous les discours, à toutes les époques et dans toutes les formes de civilisation ; elle n'est pas définie par l'attribution spontanée d'un discours à son producteur, mais par une série d'opérations spécifiques et complexes ; elle ne renvoie pas purement et simplement à un individu réel, elle peut donner lieu simultanément à plusieurs ego, à plusieurs positions-sujets que des classes différentes d'individus peuvent venir occuper[135].

En effet de nombreux chercheurs appliquent cette théorie aux programmes de télévision qui, par nature, ont plusieurs auteurs mais sont associés aux yeux des spectateurs à un showrunner (souvent un homme blanc[136]), lequel est alors présenté comme une sorte de génie solitaire qui assure la qualité et la cohésion de la série. L'idée que le showrunner soit en quelque sorte le visage donné à la fonction-auteur d'une série est largement développée par les *fan studies* et les études de réception, comme celles de Jonathan Gray dans un chapitre justement nommé « Ressusciter l'auteur de télévision[137] » (« Resurrecting the Television author »), Matt Hills dans son chapitre sur *Doctor who*[138] « L'ère de Russell T. Davis : notion d'auteur et organisation[139] » (« The Russell T. Davis Area : Authorship and Organisation ») ou encore

135 FOUCAULT, Michel. « Qu'est-ce qu'un auteur ? » *in* Bulletin de la Société française de philosophie, 63e année, n°3, juillet-septembre 1969, pp. 73-104.

136 FATHALLAH, Judith. « 'Except that Joss Whedon is a god': fannish attitudes to statements of authority » *in International Journal of Cultural Studies,* 2016, vol. 19(4) pp. 459-476.

137 GRAY, Jonathan. *Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*. New York : New York University Press, 2010.

138 *Doctor Who* (BBC One, 1963-1989, 2005-en production)

139 HILLS, Matt. *Triumph of a Time Lord: Regenerating* Doctor Who *in the Twenty-first Century*. Londres : I.B. Tauris, 2010.

Henry Jenkins dans *Infinite diversity in infinite combinations': genre and authorship in Star Trek*[140]. Nous retrouvons également ce point de vue dans des articles de Derek Kompare[141], de Suzanne Scott[142] et de Alan Wexelblat, 2002[143]). Cette recherche développe donc sa poïétique du personnage sur la *figure auctoriale* du showrunner. Sans nous attacher à authentifier l'auctorialité du showrunner sur chaque détail du personnage, nous concentrons notre attention sur la reconnaissance la parenté de la fonction-showrunner sur le personnage.

En tant que travail, art et métier, la fonction de showrunner peut être analysée à travers plusieurs types d'ouvrages. Les premiers sont principalement d'ordre prescriptif : il s'agit bien entendu des livres et articles qui décrivent le processus d'écriture mais aussi les façons de trouver sa place dans l'industrie. Ces manuels servent de guides pour ceux qui souhaitent trouver une place convoitée dans l'écriture télévisuelle. L'ouvrage de Pamela Douglas *Writing the TV Drama Series*[144] est incontournable en la matière : écrit par une scénariste de télévision qui enseigne à l'Université de Californie, le livre est ponctué de rencontres avec différents showrunners et scénaristes de télévision. La précision de ses conseils[145] lui vaut d'être régulièrement recommandé aux scénaristes et périodiquement réédité. Le président de la *Writers' Guild of America*, *West* (le très influent syndicat des scénaristes américains de la côte ouest), Daniel Petrie, déclare lui-même : « Ce livre est de très loin la meilleure ressource que je connaisse pour tout auteur qui désire travailler dans ce milieu aussi difficile que gratifiant[146]. » Notre optique de recherche nous porte à considérer les travaux de ce type, au moins dans la mesure où ils sont lus et intégrés par de nombreux scénaristes et showrunners. Cependant, ce n'est pas une réflexion analytique qui est proposée par ces auteurs, et il y a quelque chose de péremptoire aux écrits de cette sorte, qu'il nous faut appréhender et dépasser pour comprendre la variété et la complexité de la construction du personnage par ces showrunners. Dans la même lignée, on peut également citer, dès 1995, l'ouvrage de Richard

140 JENKINS, Henry. « 'Infinite diversity in infinite combinations': genre and authorship in *Star Trek*. » *in* TULLOCH, John et Henry JENKINS (eds) *Science Fiction Audiences: Watching* Doctor Who *and* Star Trek. Londres : Routledge, 1995, pp. 175–195.

141 KOMPARE, Derek. « More 'moments of television': online cult television authorship. » *in* KACKMAN, Mickael et al. (eds) *Flow TV: Television in the Age of Media Convergence*. New York : Routledge, 2011, pp. 95–113.

142 SCOTT, Suzanne. *Revenge of the Fanboy: Convergence Culture and the Politics of Incorporation*. PhD thesis, University of Southern California, 2011.

143 WEXELBLAT, Alan. « An auteur in the age of the internet: JMS, *Babylon 5*, and the net. » *in* Henry JENKINS et al. (eds) *Hop on Pop: the Pleasures and Politics of Popular Culture*. Durham, NC : Duke University Press, 2002 , pp. 209–226.

144 DOUGLAS, Pamela. *Writing the TV Drama Series: How to Succeed as a Professional Writer in TV. Op. Cit.*

145 Y est même inclus un calendrier mois à mois de la production télévisuelle américaine.

146 « *This book is far and away the best ressource I know for any writer wishing to work in this tremendously challenging and rewarding field* » DOUGLAS, Pamela. *Writing the TV Drama Series: How to Succeed as a Professional Writer in TV. Op. Cit.,* p. II.

A. Blum, *Television and screen writing: From concept to contract.*[147] et de Gerald Kelsey *Writing for television*[148], lequel porte le même titre qu'un ouvrage beaucoup plus ancien encore, écrit en 1968 par Gilbert Seldes[149]. Les ouvrages de ce type se multiplient[150].

Précieuse source pour notre recherche, mais à considérer également avec précaution, de nombreux ouvrages[151] présentent des transcriptions d'interviews avec des scénaristes, des producteurs et des showrunners. Ce fut le cas, dès 1991 de l'ouvrage de William Froug, *The new screenwriter looks at the new screenwriter*[152]. Là encore, ces compilations permettent de donner un aperçu des routines et des expériences des showrunners, mais ne débouchent pas sur une réflexion critique et théorique d'ensemble. Dans le même ordre d'idée, nous trouvons *Showrunners: The Art of Running a TV Show*[153] de Tara Bennett, à mi-chemin entre la réflexion théorique et le livre d'entretiens. Sans être à proprement parler une compilation d'interviews, le livre de Brett Martin, *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution* apporte un regard de journaliste – à partir de témoignages et d'entrevues avec les showrunners et les acteurs de ces séries – sur les personnalités de ceux qui écrivent, réalisent ou incarnent les personnages de *The Sopranos, The Wire, Mad Men* ou encore *Breaking Bad*. Là encore, le travail qui est proposé est bien plus journalistique qu'il n'est scientifique dans la mesure où Brett Martin raconte et compare les biographies de ces hommes plus qu'il ne les analyse ou ne tire de conclusions de ses comparaisons. Cependant, les témoignages lui donnent un solide intérêt pour notre recherche. Moins focalisé sur la vie et le tempérament des showrunners et plus sur leur métier, David Wild propose pour sa part en 1999 *The Showrunners: A Season Inside the Billion-Dollar, Death-Defying, Madcap World of Television's Real Stars*[154], sorte de visite des coulisses de la télévision. La notion « d'intérieur » (« *inside* ») que l'on retrouve dans les titres de presque tous ces ouvrages indique une volonté de regard « volé » : il ne s'agit pas pour ces auteurs et journalistes de décortiquer, analyser ou commenter le processus de création télévisuel, mais de le retranscrire et mettre en lumière.

147 BLUM, Richard A.. *Television and screen writing: From concept to contract.* (3rd ed.). Boston, MA : Focal Press, 1995.

148 KELSEY, Gerald. *Writing for television*. (2nd ed.). London: A&C Black, 1995.

149 SELDES, Gilbert. *Writing for television*. New York, NY: Greenwood Press, 1968.

150 Nous pouvons encore citer EPSTEIN, Alex. *Crafty TV writing: Thinking inside the box*. New York, NY : Henry Holt and Company, 2006. ainsi que COOK, Martie. *Write to TV: Out of your head and onto the screen*. Amsterdam : Focal Press, 2007. ; PRIGGE, Steven. *Created by: inside the minds of TV's top show creators*. Los Angeles, CA : Silman-James Press, 2005. ou encore KALLAS, Christina. *Inside the Writers' Room: Conversations with American TV Writers*. Houndmills, Basingstoke, Hampshire : Palgrave Macmillan, 2014.

151 Nous pouvons citer MEYERS, Lawrence. (Ed.). *Inside the TV writer's room: Practical advice for succeeding in television*. Syracuse, NY : Syracuse University Press, 2010.

152 FROUG, William. *The new screenwriter looks at the new screenwriter*. Los Angeles, CA : Silman-James Press, 1991.

153 BENNETT, Tara (ed.). *Showrunners: The Art of Running a TV Show.* Londres : Titan Books, 2014.

154 WILD, David. *The showrunners: A season inside the billion-dollar, death-defying, madcap world of television's real stars*. New York, NY : Harper Collins, 1999.

Pour notre recherche, outre les entrevues disponibles sur internet ou encore les compilations d'interviews proposées par James L. Longworth Jr. Dans *TV Creators: Conversations with America's Top Producers of Television Drama* volumes 1[155] et 2[156], nous privilégions les livres d'entretiens spécifiquement centrés sur l'un ou l'autre des showrunners de notre corpus. La collection « Television Conversation Series » de la Presse universitaire du Mississippi en est un exemple[157].

Enfin, *Catching the Big Fish*[158] s'avère utile dans l'optique de trouver des témoignages et des sources d'information personnelles sur le travail des showrunners, puisqu'il s'agit d'une sorte de « David Lynch par David Lynch » : le réalisateur et showrunner en est en effet aussi bien l'auteur que l'objet, et rend compte à sa façon de son processus de travail et de pensée, non sans mysticisme.

Les essais sur le travail de showrunner sont là encore de deux sortes. Il existe tout d'abord plusieurs ouvrages monographiques d'analyse de l'œuvre d'un showrunner. David Lynch est une figure privilégiée de ce type de recherche, en qualité de scénariste et réalisateur star de télévision *et* de cinéma, mais aussi de peintre et, d'une certaine façon, de figure mystique. Le travail de Pacôme Thiellement *La Main gauche de David Lynch*[159] répond ici à celui de Éric Dufour *David Lynch: matière, temps et image*[160]. Nous pourrions également citer, entre autres, *Considering David Chase*[161] de Thomas Fahy, à propos du showrunner de *The Sopranos* ou *Considering Alan Ball*[162] du même auteur, sur le showrunner de *Six Feet Under*[163].

Un regard analytique transversal sur l'ensemble des showrunners est plus rare, bien que la vision associée à ce métier soit en pleine mutation. En 1995, Dominique Pasquier écrivait :

---

155 LONGWORTH, James L. *TV Creators: Conversations with America's Top Producers of Television Drama.* Syracuse, NY : Syracuse University Press, 2000.

156 LONGWORTH, James. *TV Creators: Conversations with America's Top Producers of Television Drama, Volume 2*. Syracuse, NY : Syracuse University Press, 2002.

157 Nous pouvons par exemple citer FAHY, Thomas. *Alan Ball: Conversations.* Jackson: University Press of Mississippi, 2013, ou encore LAVERY, David, and Cynthia BURKHEAD. *Joss Whedon: Conversations*. Jackson : University Press of Mississippi, 2011.

158 LYNCH, David. *Catching the Big Fish: Meditation, Consciousness, and Creativity*. New York : Jeremy P. Tarcher/Penguin, 2007.

159 THIELLEMENT, Pacôme. *La main gauche de David Lynch : "Twin Peaks" et la fin de la télévision*. Paris : Presses universitaires de France, 2010.

160 DUFOUR, Éric. *David Lynch : matière, temps et image*. Paris : J. Vrin, 2008.

161 FAHY, Thomas R. *Considering David Chase: Essays on the Rockford Files, Northern Exposure, and the Sopranos*. Jefferson, N.C : McFarland & Co, 2008.

162 FAHY, Thomas. *Considering Alan Ball: Essays on Sexuality, Death and America in the Television and Film Writings*. Jefferson, N.C. : McFarland Press, 2006.

163 *Six Feet Under* (HBO, 2001-2005)

> Le scénariste est une figure peu connue de la télévision. Pour les téléspectateurs, ce sont les comédiens qui incarnent un programme de fiction. Les professionnels du petit écran, au contraire, y voient l'œuvre d'un réalisateur ou le travail d'un producteur et les journalistes le résultat de la politique éditoriale menée par un diffuseur. Le scénariste, lui, n'intéresse guère[164].

Ce point de vue est aujourd'hui clairement contredit par le statut de plus en plus médiatisé du showrunner, scénariste à part entière de la série télévisée. Les spectateurs et fans lui reconnaissent un statut d'auteur et même parfois de divinité, à en croire les commentaires analysés par Judith Fathallah dans l'article justement titré « 'Except that Joss Whedon is a god' : fannish attitudes to statements of authority[165] » (« Sauf que Joss Whedon est un dieu : attitudes de fans face à des postures d'auteur »). En qualité de chercheurs, Alisa Perren et Thomas Schatz rappellent que le rôle de showrunner – alors simplement appelé « producer », est reconnu depuis longtemps pour son importance dans la création, dans les milieux de la recherche et de la télévision :

> *The preponderance of such coverage might lead one to presume that the showrunner role is of recent vintage. Indeed the label is —it first appeared in industry trade publication* Variety *in 1990, and in the* New York Times *in 1995, in a feature on ER executive producer John Wells. The position is far from new, however. Also not new is the belief that the producer's position represents the key creative role in television series production[166].*
>
> La prépondérence d'une telle couverture pourrait en amener certains à supposer que le rôle de showrunner est récent. En effet, la dénomination l'est – elle est apparue pour la première fois dans la publication des professionnels de l'audiovisuel *Variety* en 1990, et dans le *New York Times* en 1995, dans un article sur le producteur exécutif de *Urgences*, John Wells. Le rôle, cependant, est loin d'être nouveau. Et ce qui n'est pas nouveau non plus, c'est la conviction que la position du producteur représente un rôle créatif central dans la production de séries télévisées.

L'idée que le scénariste manque de reconnaissance aussi bien chez les spectateurs que les professionnels et les chercheurs est donc limitée, non seulement à une certaine époque, mais

164 PASQUIER, Dominique. *Les scénaristes et la télévision: approche sociologique.* Paris : Éditions Nathan/ Institut National de l'audiovisuel, 1995.

165 FATHALLAH, Judith. « 'Except that Joss Whedon is a god': fannish attitudes to statements of authority », *Op. Cit.*

166 PERREN, Alisa et Thomas SCHATZ. « Theorizing Television's Writer–Producer: Re-viewing The Producer's Medium » *in Television & New Media*, 2015, vol. 16, n°1, pp. 86-93, p. 87.

aussi à certaines aires géographiques. En France, particulièrement, cette reconnaissance est encore aujourd'hui timide.

Cependant, il apparaît que, dans le milieu de la recherche, ces scénaristes-auteurs appelés showrunners fascinent individuellement, mais sont souvent trop polymorphes pour intéresser des publications sur l'ensemble de leur travail ou du processus de création. Tom Stempel propose cependant un travail complet sur les écrivains de télévision d'Hollywood dans *Storytellers to the Nation* (1996)[167]. En utilisant des données de quarante-deux interviews de scénaristes de fiction *prime-time*, il y raconte l'histoire de l'écriture télévisuelle depuis leur point de vue. L'objectif de cet ouvrage est donc de proposer un regard sur l'*histoire* de la télévision plus que sur son fonctionnement actuel. Les autres travaux qui ne se concentrent pas sur une personnalité en particulier sont aujourd'hui souvent politiques ou sociologiques. Nombreux sont ceux et celles – journalistes en particulier – qui ont révélé ou analysé les dysfonctionnements graves des *writers*' *room* d'Hollywood, dont par exemple la discrimination raciale et la discrimination de genre (« Among late-night writers, few women in the room. », 2009[168]) ou le harcèlement sexuel (« Sexual harassment at 'Friends': Lawsuit », 2004[169]). William T. Bielby et Denise D. Bielby ont produit quant à eux des recherches complètes sur la représentation des femmes et des scénaristes issus de minorités à Hollywood[170]. Exception faite de ces travaux, le milieu de la recherche ne s'est pas encore réellement penché sur le fonctionnement interne de ces salles. Dans le domaine de la sociologie, cependant, le travail de Dominique Pasquier *Les Scénaristes et la télévision : approche sociologique* permettait il y a vingt-cinq ans d'analyser assez clairement les enjeux sociologiques du scénario de télévision comme *métier*, quoique le processus de création n'y soit de fait pas véritablement étudié – et moins encore les personnages.

167 STEMPEL, Tom. *Storytellers to the nation: A history of American television writing*. Syracuse, NY : Syracuse University Press, 1996.

168 CARTER, Bill. « Among late-night writers, few women in the room. » *in The New York Times*, 12 novembre 2009. En ligne <https://www.nytimes.com/2009/11/12/business/media/12women.html>

169 SILVERMAN, Stephen M.. « Sexual harassment at 'Friends': Lawsuit » *in People*, 28 avril 2004. En ligne <http://www.people.com/people/article/0,,632375,00.html>

170 Nous relèverons ici : BIELBY, William T. et Denise D. BIELBY. « ''All hits are flukes'': Institutionalized decision making and the rhetoric of network prime-time program development. » *in The American Journal of Sociology*, 99(5), 1994, pp. 1287–1313. ; BIELBY, William T. et Denise D. BIELBY. « Women and men in film: Gender inequality among writers in a culture industry. » *in Gender and Society*, 10(3), 1996, pp. 248–270 ; BIELBY, William T. et Denise D. BIELBY. « Organizational mediation of project-based labor markets: Talent agencies and the careers of screenwriters. » *in American Sociological Review*, 64(1), 1999, pp. 64–85 ; BIELBY, William T. et Denise D. BIELBY. « Audience segmentation and age stratification among television writers. » *in Journal of Broadcast & Electronic Media*, 45(3), 2001, pp. 391–412 et enfin BIELBY, William T. et Denise D. BIELBY. « Hollywood dreams, harsh realities: writing for film and television. » *in Contexts: Journal of the American Sociological Association*. 1(4), 2002, pp. 21–27.

C'est donc en nous adossant sur cet édifice scientifique dédié à la figure du showrunner que nous étudions les personnages produits par les dix showrunners américains de notre corpus.

E – Corpus

Alan Ball

Six Feet Under (HBO, 2001-2005)

David Chase

The Sopranos (HBO, 1999-2007)

Vince Gilligan

Breaking Bad (AMC, 2008-2013)
Better Call Saul (AMC, 2015 – en production)

Damon Lindelof

The Leftovers (HBO, 2014-2017)

David Lynch & Mark Frost

Twin Peaks (NBC, 1999-2006)
Twin Peaks (Showtime, 2017)

Nic Pizzolatto

True Detective (HBO, 2014 – en production)

David Simon

The Wire (HBO, 2002-2008)
Show Me a Hero (HBO, 2015)

Aaron Sorkin

The West Wing (NBC, 1999-2006)
The Newsroom (HBO, 2012-2014)

Matthew Weiner

Mad Men (AMC, 2007-2015)

Joss Whedon

Buffy the Vampire Slayer (The WB, 1997-2001 ; UPN 2001-2003)

Notre corpus consiste en dix showrunners, soit quinze séries, sur lesquelles nous nous appuyons particulièrement pour dégager le processus de création des personnages. Le premier critère de ce corpus s'est révélé incontournable : il nous fallait au moins créer une cohérence dans l'origine géographique de ces séries. Ce choix d'un pays unique – les États-Unis – n'est pas mû par la volonté de trouver une unité culturelle à proprement parler entre ces œuvres : parce que c'est l'étude d'un *processus* qui est au centre de cette recherche, c'est donc directement celui-ci dont la nature était à déterminer.

Choisir un pays d'appartenance est nécessaire pour définir le type de processus que nous analysons. En effet, aujourd'hui les procédés de création de séries varient de pays en pays. Une focalisation sur les seuls choix esthétiques des séries occidentales nous mènerait sans doute en Israël, au Danemark, en Belgique, en Grande-Bretagne et aux États-Unis[171]. Cependant le processus de création des séries n'est pas standardisé dans la plupart de ces pays. En France, comme en témoigne la production par Netflix de la récente série *Marseille*[172] ou la publication en 2017 seulement de l'article « Naissance d'un showrunner français[173] », écrit à partir d'une entrevue avec Éric Rochant, la mise en place d'une *writers' room* supervisée par un showrunner n'est pas encore courante. Dan Frank est le seul scénariste derrière la totalité de la première saison de *Marseille*, pour un succès narratif et esthétique pour le moins contestable. Certains auteurs, cependant, comme Éric Rochant, donc, pour *Le Bureau des Légendes,* ou Frédéric Krivine pour *Un Village français*[174], s'inspirent de leurs homologues états-uniens pour produire leurs séries. La télévision française est encore scindée, non pas par des courants esthétiques forts, mais en réaction à la suprématie états-unienne : certains s'en inspirent, d'autres s'en tiennent éloignés. Éric Rochant plaide ouvertement pour une « américanisation » du modèle industriel français :

> Le déferlement sur nos écrans de séries américaines de grande qualité témoigne du nouvel équilibre qui s'établit dans l'industrie audiovisuelle […] La France, quant à elle, se montre

171 Si l'on élargit notre attention au monde entier, presque chaque pays présente une production télévisuelle florissante : plusieurs articles soulignent par exemple l'importance des séries télévisées coréennes pour l'attrait touristique de ce pays (LIN, Yu-Shan et Jun-Ying HUANG. « Analyzing the Use of TV Miniseries for Korea Tourism Marketing » *in Journal of Travel and Tourist Marketing*, vol. 24, 2008, issue 2-3, pp. 223-227. On retrouve le même type de réflexions dans KIM, Miju, Jérôme AGRUSA et Aejoo LEE. « Does a Food-themed TV Drama Affect Perceptions of National Image and Intention to Visit a Country? An Empirical Study of Korea TV Drama » *in Journal of Travel and Tourist Marketing*, vol. 29, 2012, issue 4, pp. 313-326. Ou encore dans KIM, Hyun Jeong, Ming-Hsiang CHEN et Hung-Jen SU. « Research Note: The Impact of Korean TV Dramas on Taiwanese Tourism Demand for Korea » *in Tourism Economics,* 15(4), pp. 867-873) sans compter l'importance croissante des séries japonaises ou encore sud-américaines, qui s'exportent de plus en plus.

172 *Marseille* (Netflix, 2016-2018)

173 ROCHANT, Éric. « Naissance d'un showrunner français ou l'art de produire des séries TV », *Op. Cit.*

174 *Un Village français* (Fr3, 2009-2017)

> moins agile. Pour se hisser à ce nouveau standard, il lui faudra accepter de transformer ses pratiques, de délaisser certains a priori et, surtout, de redistribuer les rôles et les pouvoirs autour d'une nouvelle figure, celle de l'auteur-producteur ou *showrunner*[175].

Les États-Unis sont donc considérés comme une référence en terme de processus de création télévisuelle occidental, auquel chaque pays, chaque production, se mesure. La raison à cela est bien entendu historique. La reconstruction qui a suivi la Seconde Guerre mondiale a donné à l'Europe un retard matériel et donc culturel sur les États-Unis jusque-là inédit, en conséquence de quoi la télévision est devenue un média de masse aux États-Unis dès le début des années 1950 tandis qu'elle le devenait en Europe à la fin de cette même décennie voire, en France, au milieu des années 1960. Ce sont dix à quinze ans de retard de production qui ne seront pas compensés par des moyens techniques et économiques, puisque ceux-ci sont encore largement inférieur en Europe à ceux des États-Unis. De plus, alors que les premières chaînes de télévision européennes appartiennent à l'État, leurs homologues états-uniennes sont rachetées par les stations de radio qui, rapidement, utilisent ces chaînes de télévision pour diffuser en direct leurs feuilletons radiophoniques. À partir de là, l'Histoire du feuilleton s'accélère aux États-Unis, laissant une grande partie de l'Europe à la traîne : les premiers feuilletons enregistrés font leur apparition ; les studios de télévision se déplacent de New York – ville de radio – à Los Angeles – ville de cinéma – inaugurant une corrélation qui ne fera que s'amplifier entre la télévision et le cinéma. C'est donc aux États-Unis que la série trouve ses marques, ses méthodes, son dispositif, son sens premier.

Aujourd'hui le retard européen est perceptible au moins dans les tâtonnements de l'industrie pour décider d'un processus de production de séries qui corresponde à la philosophie, aux moyens financiers et à l'organigramme télévisuel de chaque pays. Au point que lorsque des maisons de production française, allemande et italienne se réunissent en 2011 pour créer la toute nouvelle série *Borgia*[176], c'est à un vétéran de la télévision états-unienne qu'ils en confient les rennes : Tom Fontana. Le geste apparaît comme un aveu d'impuissance de la production européenne qui ne parvenait pas à trouver des techniques de création propres, et révélait dans un même temps un déficit de confiance des producteurs envers les scénaristes français ou européens – il est vrai peu formés à l'époque à la création télévisuelle. Un corpus d'œuvres états-uniennes – que nous qualifions d'« américaines » au sens de ce qui appartient aux États-Unis d'*Amérique* – apparaît donc comme une évidence pour mener à bien notre

175 ROCHANT, Éric. « Naissance d'un showrunner français ou l'art de produire des séries TV » *Op. Cit.*, p. 21.
176 *Borgia* (Canal+, ZDF, Sky Italia, 2011-2014)

recherche : plus unifiées dans leur processus, ces œuvres sont également celles dont s'inspire le reste du monde occidental pour ses propres créations[177].

L'impact de ces processus de production dans la construction des personnages n'est cependant qu'un élément, parfois mineur. Certains aspects de la présente recherche dépassent les distinctions inhérentes à l'industrie télévisuelle, tandis que d'autres sont particulièrement dépendantes des techniques propres au parcours de développement sériel spécifique – pour l'instant – aux États-Unis.

La réponse à la question des bornes temporelles de notre corpus a quant à elle découlé de notre posture de recherche. En effet, placer notre recherche dans un cadre hyper-contemporain est au centre du projet, qui propose le décryptage d'une relation inédite entre la créature et son créateur amenée par les séries télévisées actuelles, tout en faisant partie d'une réflexion plus large sur les séries et tenant compte de leur évolution au jour le jour. Cependant, cette étude nécessite une certaine « épaisseur » temporelle liée au format sériel lui-même, qui fonctionne sur la durée. Le début des années 1990 nous paraît un point de départ suffisamment proche de cette recherche tout en offrant la possibilité d'une analyse rigoureuse – laquelle nécessite un certain recul.

Autre point sur lequel il nous a fallu être attentif afin de délimiter un corpus cohérent : le format sériel. Cet aspect ne questionne pas le processus de production – de fait plus attaché à la question du créateur qu'à celle de la créature – mais le personnage lui-même. En effet, puisque nous déterminons la façon dont le personnage est inclus dans le récit et comment il se développe au fil des saisons, il est nécessaire de prendre conscience que la variété des formats télévisuels rend impossible une approche de front de tous les personnages qui en découlent[178] : si certains aspects du personnage sont valables quel qu'en soit le support sériel, d'autres sont beaucoup trop variables pour nous permettre de les analyser sans distinction de format.

177 Il apparaît cependant que, comme tout le secteur télévisuel qui ne cesse de se métamorphoser et d'évoluer, cet état de fait de la production n'est qu'éphémère. Nous pouvons par exemple relever l'approche proposée par différentes écoles de cinéma dans le cadre d'une Formation Internationale à l'Écriture de Séries Télévisées (FIEST) : « Dans le but de combler ces besoins, un partenariat transnational et intersectoriel a été mis en place, couvrant 6 pays (Italie, France, Belgique, Tunisie, Liban, Maroc). Composé d'institutions d'enseignement supérieur et d'organisations actives dans le domaine de l'audiovisuel du bassin méditerranéen (3 Européennes - 3 de la région MENA), il a pour vocation de mettre en place une formation pilote à l'écriture de séries TV - FIEST - qui sera dispensée durant l'année académique 2018-2019. […] L'attention doit porter en priorité sur la mise en perspective de la situation de ces pays dans leur contexte concurrentiel, en pointant les grandes tendances (notamment américaines) qui influent sur le développement, l'écriture et la production sérielle » LAURICHESSE, Hélène. « Étude Préliminaire sur le secteur des séries TV en Europe et dans la région euro-méditerranéenne » *COPEAM*, 2018, p. 1.

178 cf. Glossaire.

Pour commencer, il nous faut expliquer la notion de « format », et revenir sur le vocabulaire qui est utilisé pour le déterminer. Les formats sériels définissent globalement le type de temporalité auquel la série est soumise. Les termes associés en France aux différents formats varient sans cesse, brouillant aujourd'hui la communication à leur sujet. En effet, à l'origine, les français faisaient une différence entre les séries et les feuilletons[179]. Les « séries » étaient donc les œuvres télévisuelles qui se voulaient « épisodiques », c'est-à-dire que chaque épisode y formait une capsule indépendante des autres, formé sur la même structure répétitive que les épisodes précédents et suivants. C'est notamment le cas des séries policières de la première heure, au cours desquelles une équipe de police ou un détective menait à chaque épisode une nouvelle enquête, toujours résolue avant la fin de l'épisode. Les policiers rentraient alors « chez eux », sans que l'on ne sache grand-chose de la femme (pourtant célèbre) de l'un[180] ou de l'appartement de l'autre. Les feuilletons, à l'opposé, étaient alors les programmes télévisuels dont la narration se poursuivait indéfiniment, d'épisode en épisode, de sorte que manquer un épisode empêchait de suivre efficacement la trame globale du récit.

Cependant, aujourd'hui, le terme « série » englobe, dans le langage courant, à la fois ce qui était d'ores et déjà appelé « série » et les feuilletons. Stéphane Benassi reprend à son compte ce vocabulaire série / feuilleton et propose dans un premier temps de s'éloigner du langage courant moderne pour ce qui est de l'ensemble de ces deux formats.

> Les fictions télévisuelles que nous avons qualifiées de *plurielles* – terme général que nous préférons à celui de « série » qui selon nous, comme nous le verrons plus loin, ne désigne que l'une des deux catégories de la fiction plurielle –, peuvent donc être le produit de deux types distincts de développements syntaxiques : la *mise en feuilleton* et la *mise en série*[181].

Malgré tout, Stéphane Benassi en vient à se soumettre au vocabulaire le plus usité quand il s'agit de ce qui *produit* cette « fiction plurielle » : « Ainsi considérerons-nous dans ces lignes l a *sérialité* comme étant le terme permettant de désigner l'ensemble des phénomènes susceptibles de générer la fiction plurielle[182]. »

179 CORNILLON, Claire. « Générique » in *Episodique*, 11 avril 2017. En ligne <https://episodique.hypotheses.org/>

180 L'inspecteur Columbo, dans la série éponyme, parle toujours de sa femme, que l'on ne voit jamais. Absente, elle est une figure immobile, que ni le temps ni les saisons ne transforment. Une série, *Mrs Columbo* (NBC, 1980) – *Madame Columbo*, a d'ailleurs fini par lui être consacrée.

181 BENASSI, Stéphane. « Sérialité(s) » *i n* SEPULCHRE, Sarah et Éric MAIGRET. *Décoder les séries télévisées*. Bruxelles : De Boeck, 2011, pp. 75-105, p. 78.

182 *Ibid.,* p. 79.

À l'intérieur de ces deux catégories (« feuilleton » et « série »), Stéphane Benassi distingue chaque fois deux sous-catégories. Le « feuilleton canonique » est alors « l'ensemble des productions fictionnelles de la télévision qui sont exclusivement travaillées par le phénomène de la mise en feuilleton tel que nous l'avons défini plus haut[183] », chacune des « séries canoniques » « est fondée sur un modèle narratif unique qui se répète de numéro en numéro » tandis que le « feuilleton sérialisant » et la « série feuilletonnante » sont des lieux d'hybridité. Ainsi le feuilleton sérialisant est un feuilleton « qui serait gouverné par une logique sérielle[184] ». Dans ce type de productions, l'accent est certes mis sur l'évolution personnelle et relationnelle des personnages, mais plusieurs micro-récits, à l'échelle de l'épisode, produisent un « effet-série ». Stéphane Benassi y inclut le *soap opera*[185]. La série feuilletonnante, souvent policière, met l'accent sur l'enquête ou l'élément du récit qui se termine à la fin de l'épisode, mais subit une feuilletonnisation du fait d'une logique scénaristique d'écoulement du flux temporel et un dévoilement progressif de la vie des personnages. Outre un grand nombre de séries policières, Stéphane Benassi inclut aussi la *sitcom*[186] dans ce qu'il nomme des « séries feuilletonnantes ».

Si la typologie des formats proposée par Benassi nous semble juste et intéressante, elle n'est pas absolument en phase avec la façon qu'ont scénaristes et amateurs de discuter de la série télévisée, du fait notamment de la volonté de ne parler de série que pour les fictions télévisuelles dont les épisodes ont une forme de clôture. Aucun ouvrage de notre domaine de recherche ne porte explicitement sur « la fiction télévisuelle plurielle » : tous portent sur les « séries télévisées », au mépris aussi bien de la signification première de « série » que de celle de « télévision », puisque celle-ci n'est plus le seul support de ces fictions[187]. De plus, il nous semble que la démarcation entre un « feuilleton sériel » et une « série feuilletonnante » peut être assez ténue, voire que ces termes désignent des notions en définitive consubstantielles.

Nous avons donc dans une large mesure adopté le vocabulaire proposé par Claire Cornillon dans son article de « définitions et typologie des formes de récits sériels audiovisuels[188] ». L'ensemble des « fictions télévisuelles plurielles » y retrouve son titre de « série » : ce que Stéphane Benassi nomme « Feuilleton canonique » y devient « Série Feuilletonnante[189] » et ce qu'il nomme « Série canonique » devient alors « Série Formulaire »,

183 *Ibid*., p. 84.
184 *Ibid.,* p. 89.
185 cf. Glossaire.
186 cf. Glossaire.
187 Aujourd'hui, ordinateurs et plateformes diverses ont remplacé dans beaucoup de foyer la télévision proprement dite.
188 CORNILLON, Claire. « Générique » *Op. Cit.*
189 cf. Glossaire.

Claire Cornillon entendant la « formule » comme « une forme qui identifie une série et qui se reproduit à chacun de ses épisodes[190] ». Le « feuilleton sérialisant » et la « série feuilletonnante » se trouvent alors groupé sous l'expression plus large de « Série semi-feuilletonnante[191] », témoignant de son hybridité. On voit ici sans mal en quoi les deux typologies sont compatibles mais les dénominations ne le sont absolument pas : l'expression « série feuilletonnante » chez Stéphane Benassi est censé relever l'hybridité, tandis que chez Claire Cornillon, le même terme renvoie à une forme canonique. Claire Cornillon, au sein du format de la série « semi-feuilletonnante », fait la différence entre les « séries semi-feuilletonnantes formulaires » et les « séries semi-feuilletonnantes épisodiques ». La série semi-feuilletonnante formulaire est proche à la fois du feuilleton sérialisant et de la série feuilletonnante de Stéphane Benassi :

> Comme dans les séries purement formulaires, chaque épisode réactualise la formule. En revanche, les personnages évoluent, ainsi que les relations qu'ils tissent entre eux, et une intrigue globale se dessine[192].

La structure de ces séries emprunte certains arcs aux séries « formulaires » (des enquêtes, souvent), tandis que d'autres se perpétuent d'épisode en épisode, voire de saison en saison. La série *Dexter*[193] permet de schématiser aisément la mécanique de ces récits : à chaque épisode, le personnage principal enquête sur un tueur en série, qu'il finira le plus souvent par assassiner lui-même à la fin de l'épisode. Par ailleurs, chaque saison voit apparaître un « grand méchant », plus difficile à traquer que les autres, qui tente de manipuler Dexter [194]. Cet antagoniste est cependant toujours vaincu ou presque en fin de saison. Enfin, ces arcs bouclés sont développés sur un fond de drame personnel et intime qui, lui, occupe en continu épisodes et saisons : le rapport de Dexter avec sa compagne, sa sœur, ou son père décédé, par exemple.

Par contre, la série semi-feuilletonnante épisodique telle que définie par Claire Cornillon, qui cite la série *Lost*[195] en exemple, ne porte pas à proprement parler sur la fermeture des arcs narratifs :

> L'épisode possède une relative autonomie, mais n'applique pas une formule récurrente. Son autonomie n'est pas seulement chronologique – il ne s'agit pas d'un morceau de

190 *Ibid.*
191 cf. Glossaire.
192 *Ibid.*
193 *Dexter* (Showtime, 2006-2013)
194 Le plus célèbre d'entre eux étant Trinity.
195 *Lost* (ABC, 2004-2010) – *Lost : les disparus*

> l'intrigue – mais plutôt, souvent, thématique. L'épisode développe un thème, ou un personnage, qui va lui donner une unité et déterminer une structure avec un début et une fin, tout en s'inscrivant aussi dans la continuité avec l'ensemble[196].

Si le vocabulaire que nous utilisons dans cette thèse est très proche de celui proposé par Claire Cornillon, nous devons nous en détacher pour certains concepts, quoique la typologie reste dans l'ensemble la même. En effet, nous usons autant que possible du vocabulaire tel qu'il est utilisé par les professionnels du scénario. La notion de « série formulaire » y est quasiment absente, ne serait-ce que dans la mesure où la notion de « formule », qui apparaît clairement à l'analyse, n'est pas un concept opératoire de création. Lorsque cette notion est soulevée, c'est la plupart du temps sous le terme de « série bouclée[197] ». La définition de série bouclée ne diffère pas de celle donnée par Claire Cornillon à « série formulaire » mais l'expression reste fondamentalement centrée sur la durée des arcs (sur l'épisode ou sur la saison) plutôt que sur les méthodes de réinitialisation et de répétition. L'expression est cependant métonymique : *stricto sensu* ce sont les arcs des *épisodes* qui sont bouclés, c'est-à-dire refermés. Une série bouclée est une série « à épisodes bouclés. » Les notions de « séries semi-feuilletonnantes épisodiques » et de « séries semi-feuilletonnantes formulaires » apparaissent peu, par contre, dans les témoignages des créateurs. Nous y avons nous-même peu recours dans notre travail. Par ailleurs, la notion d'« épisodique » ayant tendance à commenter la structure générale, nous lui préférons le terme « thématique », qui se rapporte plus explicitement au sens qu'il recouvre. Par ailleurs, parce que la structure des « séries semi-feuilletonnantes thématiques » est diffuse (la séparation des épisodes se fait non pas au niveau du format mais au niveau du fond), il nous arrive de parler de « série feuilletonnante » pour parler de certaines séries que l'on pourrait aussi considérer comme des « séries semi-feuilletonnantes thématiques ».

Nous pouvons ainsi résumer les différences de vocabulaires entre ces trois typologies proches :

196 CORNILLON, Claire. « Générique » *Op. Cit.*

197 cf. Glossaire. On trouve d'ailleurs le terme dans certains manuels : DE FALCHI, Karine. *Écrire une série télé : toutes les astuces pour rédiger une bible efficace*. Paris : Eyrolles, 2016.

Stéphane Benassi **Fictions télévisuelles plurielles**			
Mise en feuilleton		**Mise en série**	
Feuilleton canonique	Feuilleton sérialisant	Série feuilletonnante	Série canonique

Claire Cornillon **Séries télévisées**			
Série feuilletonnante	**Série semi-feuilletonnante**		**Série formulaire**
	Série semi-feuilletonnante épisodique	Série semi-feuilletonnante formulaire	

Cette recherche **Séries télévisées**			
Série feuilletonnante	**Série semi-feuilletonnante**		**Série bouclée**
	Série semi-feuilletonnante thématique	Série semi-feuilletonnante formulaire	

Ces différences portent peu sur les typologies en elles-mêmes. Cependant, l'absence d'uniformisation du vocabulaire sur les séries télévisées nous pousse à expliciter le nôtre en guise de prolégomène.

Les séries de notre corpus sont principalement de format feuilletonnant ou semi-feuilletonnant. Les scénaristes y ont en effet la place de rencontrer et de développer leurs personnages. Ce sont aussi les formats associés au *drama*, genre sériel auquel appartiennent l'ensemble des séries de notre corpus.

Le *drama* est en série télévisée américaine un genre sériel extrêmement large, difficile à délimiter en soi mais qui se définit en creux d'autres genres plus spécifiques. Le terme est si large et implicite que Pamela Douglas ne prend pas même la peine de le définir dans son essai pourtant titré *Writing the TV Drama Series*[198] (« Écrire une série télévisée *drama* »). Conformément à l'origine étymologique du terme[199], le ton n'est pour rien dans cette appellation : il existe parmi les *dramas* des comédies comme des œuvres plus sombres. Ce genre comporte d'ailleurs de nombreux sous-genres sériels – il peut tenir de la série hospitalière, de la série policière, de la série judiciaire – et cinématographiques – on y trouve des séries fantastiques ou de science-fiction, des thrillers et même aujourd'hui des séries

198 DOUGLAS, Pamela. *Writing the TV Drama Series: How to Succeed as a Professional Writer in TV. Op. Cit.*
199 « Drama » provient du grec δρᾶμα, « drâma », qui signifie « action ».

d'horreur. Enfin, la série *drama* peut être aussi bien feuilletonnante que semi-feuilletonnante. En réalité, le *drama* est moins un genre qu'une limite formelle, elle-même assez large : c'est une série dont les épisodes durent en général plus de quarante minutes. La plupart de ces séries ont des épisodes de quarante-deux minutes à une heure, c'est-à-dire des épisodes qui sont censés occuper – en fonction de la durée des publicités lorsqu'il y en a – une heure d'antenne. Ces séries sont aussi à l'origine supposées être diffusées chaque semaine – par opposition à chaque jour pour d'autres genres sériels tels que certains *soap-opera.* À l'heure de la *SVOD*[200], ce critère n'est plus aussi pertinent, cependant les séries *dramas* comportent malgré tout entre huit et treize épisodes par saison pour les plus modernes, et vingt-deux épisodes par saison pour les plus anciennes[201]. C'est donc dans ces limites de format, de durée et de diffusion assez flottantes qu'entrent les séries de notre corpus.

Les chaînes sur lesquelles les séries de notre corpus sont ou ont été diffusées sont symptomatiques d'un choix sur la teneur même des séries de notre corpus : ce sont toutes des séries pour lesquelles a été construite une figure d'*auteur* très forte en la personne du showrunner. En effet, sur les quinze séries sur lesquelles nous travaillons, huit (plus de la moitié) ont été diffusées par la chaîne câblée HBO. Dans l'ensemble, nous y trouvons pas moins de douze séries ayant été diffusées sur des chaînes câblées pour seulement trois séries de *networks.*

Revenons tout d'abord sur l'histoire et l'importance de la chaîne câblée HBO dans le paysage télévisuel américain. Jusqu'au début des années 1990, les séries télévisées sont avant tout commandées et produites par des chaînes hertziennes – des chaînes de *network* (les chaînes du câble en proposent plutôt des rediffusions). Jusqu'à cette époque, HBO, chaîne câblée, diffuse principalement des matchs sportifs[202] – notamment de boxe – et des films de cinéma. Lorsque Chris Albrecht prend la tête du service, l'ensemble de la programmation de la chaîne se transforme peu à peu. Parce que câblée, HBO est une chaîne à abonnement, ce qui la met à part des chaînes hertziennes à plusieurs titres : elle ne tient pas son argent de la publicité – ce qui la rend tout à fait indépendante des volontés des annonceurs –, elle ne subit pas la censure de la Commission fédérale des Communications, la FCC, qui règlemente la télévision hertzienne (il lui est donc possible de présenter des scènes de sexe ou de violence et

200 cf. Glossaire.

201 Il n'y a pas eu de « tournant » à proprement parler dans le nombre d'épisodes que comporte chaque saison. Jusqu'à la fin des années 1990, les diffuseurs devaient remplir leurs cases horaires de septembre à mai. Les chaînes câblées, le streaming et la *SVOD* ont changé la donne, et les producteurs n'ont plus besoin d'autant d'épisodes pour compléter leur catalogue. Le coût de chaque épisode, en revanche, a dans l'ensemble augmenté.

202 EDGERTON, Gary Richard et Jeffrey P. JONES. *The Essential HBO Reader*. Lexington, KY : University Press of Kentucky, 2008.

des dialogues au langage cru) et son public est constitué de gens de classes aisées et éduquées. La conjonction de ces trois éléments va pousser HBO à proposer des programmes spécifiques pour son public, avec une grande liberté. La chaîne étant par ailleurs particulièrement riche, les séries télévisées qu'elle propose ont un budget considérable.

Pour plaire à ce tout nouveau public, HBO détache rapidement son image du reste de la télévision, ce qui est explicitement exprimé par le slogan de la chaîne entre 1997 et 2009 : « *It's not TV, it's HBO* » (« Ce n'est pas de la télévision, c'est HBO »)[203]. La chaîne HBO propose des séries d'une facture qui se veut cinématographique. Du fait de son système d'abonnement, elle est également plus intéressée par une image de marque (long terme) que par de véritables succès commerciaux (court terme). *The Wire* par exemple n'avait pas un flagrant succès auprès des spectateurs[204] mais contribuait nettement à la renommée de la chaîne, qui a continué de la produire sur cinq saisons. D'une certaine façon, la chaîne se présente plus comme un *mécène* qu'un diffuseur. C'est d'ailleurs la prétention même de Christ Albrecht : « Dans certains cas, on est comme les Médicis, on est presque des mécènes. » (« *in certain cases, it's like the Medicis, like we're patrons of the arts*[205]. »). En d'autres termes, alors que la série télévisée est encore mal considérée par une grande partie de la population, HBO tente de – et parvient à – en manifester le potentiel *artistique*. Benjamin Campion rédige d'ailleurs en 2018 cet essai : *Le concept HBO : Élever la série télévisée au rang d'art*[206]. Il est cependant peu probable que HBO ait « élevé » la série au rang d'art : elle l'a plus sûrement *révélée* en tant qu'art à une partie réticente du public. C'est d'ailleurs une conclusion problématique qu'apporte Benjamin Campion à son essai :

> Prétendre élever la série télévisée au rang des arts les plus nobles n'a rien d'arrogant ; la véritable arrogance, c'est celle de quiconque ose affirmer, le regard solennel et la mâchoire serrée, que cette forme d'expression « au kilomètre » n'a rien à faire en si charmante compagnie[207].

Tandis que l'auteur semble vouloir condamner toute forme de hiérarchisation, la notion d'art « noble » tend à invalider sa propre posture. En effet, chercher la légitimation d'un art ou d'un

203 En France, Canal+ tentait déjà entre 1995 et 1998 de se présenter sous le même jour à ses spectateurs français avec ce slogan proche : « Au moins pendant que vous regardez Canal+, vous n'êtes pas devant la télé. »

204 LUFT, Oliver. « TV Ratings: Just 38,000 watch the Wire » *in The Guardian*, 22 juillet 2008. En ligne <https://www.theguardian.com/media/2008/jul/22/tvratings.television>

205 CARTER, Bill. « He Lit Up HBO. Now He Must Run It. » *in The New York Times*, 29 décembre 2002. En ligne <https://www.nytimes.com/2002/12/29/business/he-lit-up-hbo-now-he-must-run-it.html>

206 CAMPION, Benjamin. *Le concept HBO : élever la série télévisée au rang d'art*. Tours : Presses universitaires François-Rabelais, 2018.

207 *Ibid.*, p. 223.

genre c'est toujours, par voie de fait, justifier la hiérarchisation. Frédéric Gimello-Mesplomb rejette par exemple l'idée d'une nécessité de « réhabilitation » – du cinéma de genre en l'occurrence – « sur le registre d'un fétichisme *snob* pour une cinéphilie populaire » :

> Cela aurait été à nouveau faire œuvre critique, en travaillant cette fois dans le sens de la légitimation, mais en s'appropriant les mêmes outils que la sociologie de la distinction, et surtout en validant, a fortiori, l'existence d'un différentiel[208].

Par ailleurs, dans cette conclusion de Benjamin Campion, les notions d'art et de noblesse sont attachées au point de laisser à la traîne une bonne part de la création télévisuelle populaire. C'est une vision aristocratique des arts qui est recherchée par la chaîne HBO et qui repose également en retour sur des instincts de légitimation de la télévision au travers d'un parallèle avec des formes d'arts antérieurs.

Pour « adouber[209] » ses séries télévisées, HBO doit alors élaborer une stratégie de visibilité au travers de la figure de « l'auteur », nécessaire à cet esprit de mécénat si cher à la chaîne et à ses spectateurs. Sans auteur, l'œuvre est suspectée d'être le produit d'une industrie, « l'auteurisme cinématographique, nous rappelle encore Frédéric Gimello-Mesplomb, n'étant que la pierre d'achoppement d'un discours construit sur des modèles purement représentationnels[210] ». L'enjeu de ce glissement et de cette manifestation de l'auteur par HBO est rendu clair par Dominique Pasquier dans sa recherche sur les scénaristes de télévision français :

> [Les travaux d'Umberto Eco permettent] d'aborder la fiction télévisuelle à partir de ce qu'elle est (un produit populaire répondant à des exigences particulières en termes de forme, de contenus et de réception) et non à partir de ce qu'elle ne peut pas être (une œuvre d'art unique définie par l'innovation). […] Il ne s'agit plus de savoir si [les scénaristes de télévision] sont des auteurs qui manquent à leur devoir d'artiste autonome, mais de comprendre comment, dans un contexte culturel précis marqué par l'industrialisation de la production au sein de la télévision française, ils peuvent concilier de nouvelles formes d'identité et de relation à l'œuvre. […] Il est bien évident que le

208 GIMELLO-MESPLOMB, Frédéric. « Un " film fantastique français " ? Constructions sociales et logiques professionnelles. Les enjeux de la qualification par le genre dans le champ de la cinéphilie. » *in* GIMELLO-MESPLOMB, Frédéric. (dir.). *L'invention d'un genre : le cinéma fantastique français ou les constructions sociales d'un objet de la cinéphilie ordinaire.* Paris : L'Harmattan, 2012, pp. 9-24, p. 13.

209 Terme du champ lexical de la noblesse encore une fois utilisé par Benjamin Campion. *Ibid.*, p. 43.

210 GIMELLO-MESPLOMB, Frédéric. « Introduction. Produire un film de genre fantastique en France, entre hétérotopie artistique et quête de légitimité. Analyse d'une tension identitaire dans le champ de la création. » *in* GIMELLO-MESPLOMB, Frédéric. *Les cinéastes français à l'épreuve du genre fantastique : socioanalyse d'une production artistique*. Paris : L'Harmattan, 2012, pp. 6-69, p. 53.

> scénariste puise dans ce contexte culturel historiquement et socialement situé une partie des représentations qu'il peut avoir de sa propre place en tant qu'auteur[211].

HBO prend donc la question à rebours : ce n'est pas le contexte culturel qui permet la légitimation de la série télévisée, laquelle permet au scénariste de prendre place en tant qu'auteur : c'est en présentant, peut-être de façon artificielle, un auteur (le showrunner), qu'HBO indique que ses séries sont des « œuvres » et produit de fait un contexte culturel favorable à la série télévisée : « la stratégie notable de HBO d'utiliser la notion d'auteur comme une marque de qualité s'est révélée très efficace. » (« *the distinct marketing of authorship as a perceived marker of quality has proven a successful strategy of HBO*[212] »). Tobias Steiner reconnaît cette stratégie plus particulièrement dans le cas de la série *Game of Thrones*, diffusée sur HBO, adaptée des romans de George R.R. Martin par les showrunners David Benioff et Daniel B. Weiss :

> *Benioff, Weiss and Martin help manufacture and promote the presence of a showrunner-auteur collective in order to help foster a perception of this text as a quality television narrative. Ultimately, they actively engage in a "cultural upgrade" of the text in order to foster elevation from 'popular fantasy' to the purported prestige of quality television*[213].
>
> Benioff, Weiss et Martin aident à construire et promouvoir la présence d'un collectif de showrunner-auteur dans le but de faire percevoir le texte comme un récit de télévision de qualité. Au final, ils se lancent activement dans une « mise à jour culturelle » du texte de sorte à permettre l'élévation de celui-ci depuis son statut premier de « Fantasy populaire » au prestige supposé de la télévision de qualité (*quality television*[214]).

Ouvrant la porte de cette difficile légitimation, HBO fut suivie par d'autres chaînes câblées, parmi lesquelles AMC et Showtime, sur lesquelles ont été diffusées quatre autres des séries de notre corpus. Celles de ces séries qui au contraire ne proviennent pas de chaînes câblées ont pourtant elles-mêmes compté – mais par d'autres voies – sur cette figure d'auteur :

---

211 PASQUIER, Dominique. *Les scénaristes et la télévision: approche sociologique. Op. Cit.*, p. 25.

212 STEINER, Tobias. « Steering the Author Discourse: The Construction of Authorship in Quality TV, and the Case of Game of Thrones. » in *Series - International Journal of TV Serial Narratives,* [S.l.], v. 1, n°2, 2015, pp. 181-192, p. 182.

213 *Ibid.*, p. 182.

214 La notion de « *Quality TV* », maintes fois commentée et critiquée, n'est ici relevée que comme forme de légitimation. Pour des réflexions plus poussées sur la notion même de Quality Television, se référer par exemple à MCCABE Janet and Kim AKASS (eds). *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*. London, New York: I.B. Tauris, 2007 ou encore cet article de MITTELL, Jason. « The Quality of Complexity » *in Just TV*, 24 mai 2011. En ligne <https://justtv.wordpress.com/2011/05/24/the-quality-of-complexity/>

lorsque NBC produit *Twin Peaks*, par exemple, c'est en reposant la popularité de la série sur le nom de David Lynch, dont l'œuvre cinématographique ne laisse pas de montrer la vision hors-norme de son auteur.

Cependant, il nous faut garder à l'esprit que la stratégie d'HBO pour se créer cette image de mécène, quoiqu'elle fut ensuite imitée par maintes chaînes, d'abord du câble puis de *network*, a produit des séries atypiques par rapport à l'ensemble de la production sérielle américaine. Aussi, plutôt que de proposer un aperçu représentatif de l'ensemble de la production américaine, les séries de notre corpus sont liées par leur singularité – largement médiatisée –, grâce notamment à cette figure d'auteur.

Un entretien vidéo avec Alan Ball donne un indice du critère central qui nous paraît pertinent dans la composition de notre corpus : « Je pense que j'étais en rébellion contre les restrictions qui m'étaient imposées à l'écriture de *sitcoms* pour la télévision de network. » (« *I think I was rebelling against the constraints that I felt writing for network TV sitcoms*[215]. ») L'importance accordée aux showrunners par la chaîne HBO est aussi pour ceux-ci un gage de liberté. Moins dépendants des annonceurs, de la censure et des directions données par les diffuseurs, ces scénaristes et showrunners peuvent alors s'exprimer, et exprimer leurs personnages, avec une liberté encore peu égalée. Dans le cadre d'une recherche sur le lien entre les créateurs et leurs personnages, il est utile en effet d'éloigner autant que possible les médiateurs extérieurs, dont nous ne pourrions pas séparer l'influence de celle des showrunners et scénaristes. En d'autres termes, si cette image du showrunner comme fonction-auteur est sans doute en grande partie liée à une recherche marketing, elle a aussi conduit à la véritable mise en place d'un système, en concordance avec l'image en question : des showrunners au grand pouvoir sur leurs œuvres et leurs personnages. Nous privilégions de fait les showrunners – quelles que soient les chaînes qui les accueillaient – qui semblent avoir un rapport puissant et documenté à leurs propres personnages. Cependant, si notre corpus restreint est celui sur lequel nous focalisons notre attention et notre recherche, nous nous référons également à d'autres séries et d'autres showrunners, constituant notre corpus élargi, afin de mobiliser des témoignages avalisant ou invalidant nos premières réflexions, et donnant une ampleur plus représentative à notre recherche.

215 BALL, Alan et Nancy HARRINGTON. « Alan Ball on the title sequence of True Blood » *for Archive of American Television*, 25 août 2011. En ligne <https://interviews.televisionacademy.com/interviews/alan-ball>

F – Poïétique

Pour analyser la création du personnage dans son ensemble, il ne suffit pas de reconnaître le *gestaltisme* en création, ni même de saisir comment celui-ci assombrit la compréhension que les créateurs ont de leur propre travail et de leur propre rapport au personnage. L'objectif est de soulever le voile de ce *gestaltisme* pour en venir à la *gestation* : trouver les questions et les concepts – pour ne pas dire simplement le vocabulaire – qui permettent d'appréhender les étapes de la création et de la mise au monde du personnage.

Notre recherche porte sur trois questions principales qui nous amènent à naviguer entre les créateurs de séries télévisées et leurs personnages : « D'où vient le personnage ? », « Comment est-il produit ? » et « Qui le crée ? ». En série télévisée, ces questions se doublent du fait de la durée de ce dispositif : « D'où continue de provenir le personnage ? » « Comment se poursuit-t-il dans le récit ? » « Qui en reprend la charge ? ». Chacune de ces trois à six questions appartient à une poïétique au sens de « la production de l'œuvre par son créateur. » Paul Valéry la définit plus précisément ainsi :

> Un autre tas assemblerait tout ce qui concerne la production des œuvres ; et une idée générale de l'*action humaine complète,* depuis ses racines psychiques et physiologiques, jusqu'à ses entreprises sur la matière ou sur les individus, permettrait de subdiviser ce second groupe, que je nommerais *Poétique* ou plutôt *Poïétique.* D'une part, l'étude de l'invention et de la composition, le rôle du hasard, celui de la réflexion, celui de l'imitation ; celui de la culture et du milieu ; d'autre part, l'examen et l'analyse des techniques, procédés, instruments, matériaux, moyens et supports d'action[216].

Les questions que nous venons d'aborder s'intègrent toutes dans le « tas » de la poïétique. Chacune est un point de vue sur l'étincelle de la création, sur le « quelque chose plutôt que rien[217] » qu'est le personnage.

Quoique notre travail poïétique soit parent de la poïétique freudienne, il ne s'y limite pas. Didier Anzieu développe cette poïétique psychanalytique, en 1981, dans *Le Corps de l'œuvre*[218]. Celle-ci, centrée sur les forces inconscientes à l'œuvre dans la création, est autant un travail sur la *créativité* que sur la création. Sa poïétique s'intéresse à ce qui fait de l'artiste ou du penseur – tous Arts et toutes activités de création confondues – un créateur, autant qu'à

216 VALÉRY, Paul. *Œuvres.* Paris : Gallimard, coll. Bibliothèque de la Pléiade, 1975, Tome 1, p. 1311.
217 LEIBNIZ, Gottfried Wilhelm. « Principes de la nature et de la grâce fondés en raison » pp. 723-731 in *Œuvres philosophiques de Leibniz.* Tome I, Félix Alcan, 1900, p. 727.
218 ANZIEU, Didier. *Le corps de l'œuvre. Essais psychanalytiques sur le travail créateur*. Paris : Gallimard, 1981.

ce qui permet le moment que Didier Anzieu nomme le « décollage[219] » : celui, rare, où la créativité se mue en création. Pour Anzieu d'ailleurs, « la plupart des individus créatifs ne sont jamais créateurs[220] », c'est à dire que l'état d'esprit créatif ne mène pas automatiquement à la production d'une « création » au sens qu'il donne à ce terme :

> La création, par contre, c'est l'invention et la composition d'une œuvre, d'art ou de science, répondant à deux critères : apporter du nouveau (c'est-à-dire produire quelque chose qui n'a jamais été fait), en voir la valeur tôt ou tard reconnue par le public[221].

Si les showrunners de ce corpus sont bel et bien créatifs autant que *créateurs*, ce n'est pas le « décollage » qui nous intéresse dans le processus de création des personnages. En quelque sorte, ces ouvrages psychanalytiques – c'est dans le champ de la psychanalyse que les recherches de Didier Anzieu font autorité – se focalisent exclusivement sur le créateur, afin de comprendre aussi précisément que possible les formes de *crise* qui sont nécessaires pour amener une production créative. Notre regard sur la création produit quant à lui une poïétique centrée sur l'œuvre elle-même.

Pour ce faire, notre point de vue se doit d'être suffisamment transversal afin de conserver une dynamique de pensée : parce que nous n'étudions pas seulement le créateur ou la créature, notre regard n'est pas fixe et glisse de l'un à l'autre et, donc, d'une discipline à l'autre, en suivant le chemin de la mise au monde, la « mise à l'œuvre ». Nous devons réaffirmer ici la transversalité de notre point de vue, qui fait de cette thèse un travail résolument interdisciplinaire. Cette approche est rendue nécessaire à la saisie de l'objet complexe et multiforme que constitue le personnage :

> Les disciplines s'inscrivent à ce titre au cœur de la régulation sociale. Pour ce faire, elles procèdent au découpage des objets sociaux et à la production de connaissances spécialisées. Il s'ensuit que les disciplines peuvent difficilement restituer l'intégralité des objets qu'elles font leurs. Ces derniers ne sont en effet jamais entièrement saisissables par le travail de mise en connaissance qu'ils subissent et ils conservent inévitablement une autonomie relative[222].

L'interdisciplinarité est donc pour nous le moyen de saisir les multiples facettes de l'objet-personnage. Si le personnage doit être *in fine* compris dans son effet gestaltique sur son

219 *Ibid.,* p. 16.
220 *Ibid.,* p. 17.
221 *Ibid.,* p.17.
222 DUCHASTEL, Jules et Danielle LABERGE. « La recherche comme espace de médiation interdisciplinaire. » in *Sociologie et sociétés*, 31(1), 1999, pp. 63–76, p. 63.

propre créateur, il faut pouvoir en dévoiler l'existence sur de nombreux plans et, d'une certaine façon, au travers de nombreuses disciplines. Cette interdisciplinarité est rendue possible, tout d'abord, par le fonctionnement même des recherches en Sciences Humaines. En effet, Michel Foucault rappelle que les sciences humaines fonctionnent dans l'ensemble sur des modèles communs, des méthodologies qui circulent d'une discipline à l'autre, et un même tronc de dyades reconnues par les chercheurs, telles que fonctions/normes, conflits/règles, ou sens/système, de telle sorte que :

> Toutes les sciences humaines s'entrecroisent et peuvent toujours s'interpréter les unes les autres, que leurs frontières s'effacent, que les disciplines intermédiaires et mixtes se multiplient indéfiniment, que leur objet propre finit même par se dissoudre[223].

Ce que la perméabilité des disciplines de sciences humaines permet, l'objet que nous étudions l'exige. C'est pourquoi nous opérons notre recherche principalement par un croisement des sources de diverses disciplines : aussi bien celles de la théorie littéraire que de la philosophie ou de la sociologie, toujours à l'aune de l'intuition des auteurs. C'est en recoupant ces différentes approches que nous pouvons mettre au jour des concepts qui ne pourraient émerger d'aucune d'elles indépendamment des autres. Les regards esthétiques, poétiques, narratologiques ou ontologiques se mêlent donc ici nécessairement. Afin de vérifier la pertinence des croisements que nous opérons entre les différentes approches sur le personnage, nous fondons également notre méthodologie sur une analyse comparée des différentes séries de notre corpus (et de leurs personnages), elle-même confrontée aux concepts issus de ces croisements disciplinaires.

Difficile d'avoir une démarche poïétique fondée sur la création et non sur l'état psychique du créateur sans en arriver à une démarche génétique, qui n'est pourtant pas au cœur de notre travail. Cette démarche se définit pourtant par « l'étude de la création en train de s'effectuer et laissant de son travail mental des traces matérielles (brouillons, plans, scénarios, esquisses, versions abandonnées, reprises, épreuves corrigées)[224]. » Nos réserves sont de plusieurs ordres. Tout d'abord, nous partageons en partie l'inquiétude de Bernard Cerquiglini sur cette discipline :

> Les barricades ont abouti à la « scientificité » et celle-ci au croisement assez monstrueux de la « déconstruction » […] et du positivisme à la loupe qui veut, par exemple, saisir

223 FOUCAULT, Michel. *Les mots et les choses*. Paris : Gallimard, 1966, p. 369.
224 CONTAT, Michel et Daniel FERRER (dir.) *Pourquoi la critique génétique?* Paris : CNRS Éditions, 1998, p. 7.

> dans les manuscrits, l'étude des grains du papier, des virgules, des jambages, des majuscules, le secret de la naissance de l'écriture[225].

Si nous mettons de côté le risque de produire artificiellement une rigidité dans le processus de création en privilégiant la *trace* sur l'ensemble des pensées, hasards, intuitions et hésitations qu'elle ne peut manifester que de façon extrêmement parcellaire, voire anecdotique, nous ne sommes pas certains que les virgules, les jambages et les majuscules ne recèlent pas parfois le secret de la naissance de l'écriture, et nous laisserons aux critiques de la critique génétique[226] tout loisir d'en discuter. Cependant l'approche que nous avons du personnage n'est pas celle d'*un* auteur, d'*une* série ou d'*un* épisode spécifique : plus que le processus de création qui aurait permis, par exemple, à David Chase de produire Tony Soprano, nous nous intéressons à un auteur idéel – la fonction-auteur à laquelle nous nous sommes référé un peu plus tôt – pour déduire des observations globales sur la création des personnages. Lorsque nous étudions une bible, un extrait de scénario ou un extrait d'épisode, c'est avec l'objectif d'universaliser le processus de création des personnages – tout en gardant à l'esprit que les cas particuliers peuvent ne s'intégrer que partiellement à ce schéma général. Cette thèse s'adresse donc au chercheur qui questionne la tâche de l'entité « showrunner » et ce que son travail implique sur le personnage.

Outre cette approche génétique, nous faisons appel au cours de cette recherche à d'autres disciplines dont nous croisons les regards. Didier Anzieu fait la différence, en création, entre les études poïétiques, qui sont au centre de ses recherches, et les études poétiques et esthétiques qui ne les concernent pas. L'esthétique, qui se rapporte particulièrement au *beau* ou à l'*attrayant* et se situe donc plutôt du côté de la réception, apparaît en marge de notre recherche. Dans la mesure où toute œuvre est destinée à un public, l'analyse esthétique n'a sa place qu'à hauteur de la compréhension qu'en ont intuitivement les showrunners, qui exploitent leurs savoirs en la matière pour fonder une poétique. Par ailleurs, les analyses esthétiques apparaissent également dans cette recherche lorsqu'il s'avère que la réception de l'œuvre (et de ses personnages) par son showrunner ou ses scénaristes n'est pas éloignée de ce qu'elle est par le spectateur. Le showrunner se trouve alors le premier récipiendaire de l'expérience esthétique qu'il a lui-même provoquée et, en série, utilise potentiellement cette réception elle-même pour poursuivre son œuvre et le développement de ses personnages. Par ailleurs, sans être un traité poétique, cette recherche commente de

225 CERQUIGLINI, Bernard. *Éloge de la Variante. Histoire critique de la philosophie.* Paris : Seuil, 1989, p. 9.

226 Voir notamment à ce propos : HAY, Louis. *Critiques de la critique génétique.* In DEBRAY GENETTE, Raymonde et Jacques NEEF (dir.). *Genesis (Manuscrits-Recherche-Invention)*, n° 6, « Enjeux critiques », 1994, pp. 11-23.

nombreux aspects de la poétique sérielle. La poétique recouvre en effet un ensemble de préceptes ou de conventions qui aiguillent l'auteur[227] dans sa création et dans la composition de son œuvre[228]. Or, règles et préceptes ne nous intéressent ici qu'en ce qu'ils guident parfois les auteurs dans la création de leurs personnages et, à ce titre, modifient à la fois le processus de création et la nature du personnage terminé. Cependant nous nous efforçons d'éviter l'écueil prescriptif pour nous concentrer sur une analyse à proprement parler de la constitution pas à pas du personnage. Plutôt que l'analyse d'une poétique, nous nous concentrons sur l'analyse d'une *méthode* et de son *résultat* : la méthode que showrunners et scénaristes puis, plus tard, réalisateurs et acteurs, mettent en place pour faire naître et exister le personnage.

Par ailleurs, la création du personnage échappe parfois au créateur et dépend de l'essence même du personnage, en tant que signe ou élément d'un texte donné – en l'occurrence le récit sériel. C'est alors la narratologie qui propose les outils permettant d'analyser cette part du personnage qui, certes, ne dépend pas uniquement du créateur mais avec laquelle celui-ci doit composer. Ces analyses ne concernent cependant qu'une extrémité de la poïétique, à savoir l'œuvre elle-même, et n'habitent pas le *no man's land* qui sépare le créateur de sa créature.

La cohérence de cette recherche repose donc plutôt sur l'objet de sa réflexion que sur les disciplines auxquelles elle peut être affiliée : les procédés de création, hybrides, sont tout autant instinctifs que réflexifs, actifs que passifs, et élargissent la poïétique psychanalytique et la narratologie aux champs voisins de la poétique et de l'esthétique. Nous adaptons notre méthodologie à cette hybridité par une approche autant que possible interdisciplinaire.

C'est donc au travers de ces disciplines que nous envisageons notre poïétique qui n'est, de fait, pas une poïétique psychanalytique mais simplement une « philosophie poïétique » ou « philosophie de l'acte créateur[229] », au sens que donne Gilles Deleuze à la philosophie : « La philosophie, plus rigoureusement, est la discipline qui consiste à *créer* des concepts[230]. » Nous cherchons à produire les concepts qui permettront d'appréhender le personnage en tant que création et en tant que créature, le personnage dans sa mise au monde. C'est cette œuvre que nous analysons : celle de la création. Nous rejoignons ici l'enthousiasme poétique de Paul Valéry, qui cherche l'œuvre de création derrière l'œuvre d'art :

227 De poèmes à l'origine, puis, avec le temps, de toute autre forme de texte.
228 JARRETY, Michel. *La Poétique*. Paris : Presses universitaires de France, 2003, p. 3 à 6.
229 CONTE, Richard. « La poïétique de Paul Valéry » *in Recherches poïétiques* n°5, 1996, pp. 34-43, p. 43.
230 DELEUZE, Gilles et Félix GUATTARI. *Qu'est-ce que la philosophie?* Paris : Éditions de Minuit, 2013, Introduction.

> Une œuvre d'art digne de l'artiste serait celle dont l'exécution serait eIle aussi une œuvre d'art par la délicatesse et la profondeur des hésitations, l'enthousiasme bien mesuré et finissant comme la tâche à la maîtrise dans la suite des opérations. Cela est inhumain[231].

Le personnage sériel nous semble le lieu qui révèle sans mal la beauté de cette gestation, dans la mesure de son existence anthropomorphe et de sa continuation dans le temps, qui en font un processus sans fin, en soi déductible de la série elle-même.

Edgar Allan Poe et Paul Valéry sont deux figures importantes de la philosophie poïétique : l'un au travers de sa *Philosophy of Composition*[232], l'autre au travers de ses *Cahiers*[233], chacun essayait de percer le mystère de son propre processus de création. Que deux des grands penseurs de la philosophie poïétique aient naturellement puisé dans leur propre expérience de création pour conceptualiser le travail de production en dit long sur le lien indéfectible qui unit la poïétique et l'*auto*-poïétique. Pour aller chercher la création dans les méandres même de l'inconscient, du hasard et de la méthode, il fallait tenir le créateur si proche de soi, le comprendre si clairement dans ses plus fins tremblements de la pensée, que les deux poètes ont cherché à observer le créateur qui leur est le plus intime : eux-mêmes.

Sans entrer pleinement dans une auto-poïétique, dont nous verrons qu'elle repose sur des bases fragiles, nous revendiquons en tant qu'auteure de cette thèse un point de vue aussi bien de chercheuse que de scénariste. Ce sont des études « professionnelles » en scénario, et les expériences qui ont ensuite découlé de ce cursus, qui ont été à l'origine de ce travail de recherche, et notamment une curiosité toute personnelle pour les personnages de séries que nous étions en train de produire. Mais si notre processus de création a été le point de départ de cette recherche, il n'en est pour autant ni la fin, ni le moyen. En d'autres termes, la création personnelle a soulevé des *questions*, auxquelles notre recherche s'efforce de répondre, mais non pas en utilisant le support particulier de notre propre création. En effet, outre qu'il y ait dans cette façon de faire, qui plus est à la suite de Edgar Allan Poe et de Paul Valéry, une forme d'audace qui frise l'impertinence et dont l'humilité d'une carrière naissante de scénariste s'accommoderait mal ; l'auto-poïétique s'avère également une méthode problématique du fait de la difficulté qu'a tout auteur à s'observer justement et méthodiquement :

> Ce lieu fragile aux bords mous, depuis lequel est émis le discours sur notre propre faire artistique, se trouve miné aux alentours par le narcissisme, la description procédurière, la

231 VALÉRY, Paul. *Œuvres. Op. Cit.*, t.2, p. 311.
232 POE, Edgar Allan. *Philosophy of Composition*. Scotts Valley, CA : CreateSpace Independant Publishing Platform, 2018.
233 VALÉRY, Paul, Nicole PIETRI et Judith VALÉRY. *Cahiers, 1894-1914*. Paris : Gallimard, 1987.

> roublardise et bien d'autres écueils. Comme il est tentant de raconter sa vie, d'enluminer ou de simplifier les trajectoires, de livrer des recettes ! L'autopoïétique doit sans doute trouver sa porte étroite[234].

Afin d'éviter les écueils inhérents à l'auto-poïétique, nous avons donc choisi d'exiger de la recherche des réponses à des questions pratiques de créateur, plutôt que d'exiger de notre création les réponses à des questions théoriques de chercheur.

Pour cela, nous adoptons cependant un regard de l'intérieur, privilégiant par exemple toujours la terminologie mobilisée par les praticiens aux concepts, souvent plus précis, de la recherche universitaire. Il est certain que les contours mêmes de la notion d'arc de personnage[235], ou des diverses catégories de la typologie sérielle, par exemple, varient d'un individu à l'autre parmi les scénaristes. Mais pour parler de la création il nous faut adopter le langage de la création, au risque parfois de transiger avec une certaine rigueur sémantique.

Par ailleurs, des témoignages de showrunners que nous recueillons dans des articles ou des ouvrages, nous ne prétendons pas soustraire une auto-poïétique dont notre recherche pourrait se nourrir. Paul Valéry se disait d'ailleurs « choqué » par ce type de témoignages dans le monde de la littérature, notamment, et le discours des artistes sur eux-mêmes :

> Je suis presque toujours choqué par les théories et les discussions des artistes. Je les sens toujours viciés par l'arrière-pensée de la pratique immédiate et d'une pratique individuelle. Il me semble qu'un artiste ne peut jamais conduire à la fin une théorie de son art parce qu'un sentiment de panique, une peur de lui-même le saisit toujours en pleine analyse et le rappelle presque physiquement aux actes. […] L'idée de l'impuissance consciente, assassine prématurément ses réflexions[236].

Ces entretiens sont cependant riches d'intuitions, qui sont en elles-mêmes des théories à confronter à la réalité des œuvres et de la création. Intuitions et questionnements de créateurs sont donc, encore une fois, des points de départ plutôt que d'arrivée. Une part d'auto-poïétique se manifeste malgré tout d'une façon discrète, détournée. En effet, nous rejoignons Didier Anzieu lorsqu'il déclare que les « grandes » œuvres « portent en elles des traces ou des inscriptions du processus qui les a produites[237] ». Si nous ne questionnons pas ici ce qui rend une œuvre « grande » et donc ce que serait une « petite » œuvre, les séries télévisées qui composent notre corpus et certaines séries de notre corpus secondaire regorgent

234 CONTE, Richard. « La poïétique de Paul Valéry » *Op. Cit.*, p. 41.
235 cf. Glossaire.
236 VALÉRY, Paul. *Œuvres. Op. Cit.*, t.2, p. 1589.
237 ANZIEU, Didier. *Le corps de l'œuvre. Essais psychanalytiques sur le travail créateur*. *Op. Cit.,* p. 9.

d'informations poïétiques plus ou moins volontairement disséminées par leurs créateurs. Nous puisons une part importante de nos réflexions de cette source poïétique riche.

La philosophie poïétique se construit sur cette tension permanente entre l'artiste, qui ne peut toujours que créer, même à l'aveugle, et le philosophe, qui ne peut toujours que *voir*, même impuissant. Certains gagent que la connaissance, et donc les nouveaux concepts apportés par la philosophie, peuvent s'avérer un obstacle dans le processus de création :

> Certes connaître un acte peut être un obstacle pour l'artiste et la puissance de sa production pourrait souffrir de la connaissance immédiate qu'il en aurait. "Achille ne peut vaincre la tortue s'il songe à l'espace et au temps"[238].

Il semblerait alors que le mariage du philosophe et du créateur soit délicat, puisque l'un y perdrait sa rigueur et l'autre son intuition. Nous souhaitons quant à nous tenter à nouveau cette union, à l'aune de la spécificité même du *sériel* : encore attachés à la reconnaissance de la télévision comme industrie, les showrunners n'ont pas – mais pour combien de temps encore ? – la crainte superstitieuse de voir leur créativité s'effondrer sous le poids du concept. C'est une inquiétude qui semble d'ailleurs vaine, tant l'élaboration du concept philosophique a en commun avec la création d'œuvre. Le regard subjectif de l'artiste et celui, « objectif », du philosophe, se rejoignent dans la pensée de la chose, comme l'explique Gilles Deleuze sur la philosophie et le concept : « Ce qui dépend d'une libre activité créatrice, c'est aussi ce qui se pose en soi-même, indépendamment et nécessairement : le plus subjectif sera le plus objectif[239]. » Le concept rationnel, pragmatiste, doit être réconcilié par la philosophie avec la position métaphysique artistique.

H – Plan

Notre objectif est donc de comprendre comment et à partir de quels éléments est construit le personnage dans le cadre spécifique de la série télévisée. Cependant, comme nous le rappelle David Lodge, « Le personnage constitue peut-être l'aspect de l'art de la fiction le plus difficile à étudier en termes techniques[240]. » Là encore, nous nous heurtons à l'imprécision qui entoure la définition du personnage. C'est pourquoi nous commencerons notre recherche par une réflexion sur la nature du personnage lui-même. Cette nature est définie en fonction du statut ontologique du personnage à l'intérieur de son monde diégétique

238 CONTE, Richard. « La poïétique de Paul Valéry » *Op. Cit.*, p. 38.
239 DELEUZE, Gilles et Félix GUATTARI. *Qu'est-ce que la philosophie? Op. Cit.* Introduction.
240 Cité par COLONNA, Vincent. *L' art des séries télé.* Paris : Payot, 2010, p. 127.

mais aussi en rapport avec notre monde réel. Ce n'est qu'en établissant sa réalité et les limites de celles-ci que nous pouvons le situer vis-à-vis de son créateur.

La création du personnage se fait tout d'abord au travers de ce qui est nommé sa « caractérisation » – terme qui recoupe à la fois l'acte par lequel le créateur donne une individualité à son personnage et cette individualité elle-même. D'autre part, les modalités, qui ne proviennent pas d'un choix direct du créateur, s'imposent à celui-ci en fonction de la nature du récit. Nous définirons précisément ces concepts, afin de déterminer le cadre spécifique dans lequel le créateur peut construire son personnage.

Par la suite nous nous détacherons de la nature globale du personnage sériel pour suivre pas à pas la constitution du personnage de série par ses auteurs. Parce que ces derniers reçoivent le plus souvent le personnage de façon *gestaltique*, le processus de la formation du fœtus-personnage puis de sa « mise en chair » ne peut être révélé que par une analyse des œuvres et des témoignages des auteurs. Cela ne signifie pas que les créateurs aient conscience des étapes de leur propre processus de construction du personnage, ni même que tous suivent le même chemin. C'est le principe même de la créature du Dr. Frankenstein qui échappe à son créateur. Cependant en recoupant nos connaissances quant à la nature du personnage, l'intuition des scénaristes et leurs processus conscients et avoués de création, nous suivrons pas à pas la constitution sinon chronologique, du moins logique, d'un personnage de série. La caractérisation des personnages de séries, depuis ses éléments archétypaux jusqu'à leur dotation de ce qui paraît être un esprit, une voix autonome, est alors discutée. Par la suite, des éléments de caractérisation indirecte, comme par exemple les mensonges du personnage, lui donnent une présence plus fine encore.

Une fois passé en revue le processus technique de la construction du personnage, nous concentrerons notre attention sur la part qui, à l'intérieur du personnage sériel, est laissée à ses créateurs. Les particularités du dispositif sériel changent notamment les donnes de la création collective, et distribue différemment à chaque artiste une influence propre – professionnelle et personnelle – sur le personnage. Nous essaierons de définir – toujours en lien avec un personnage premier, une première idée du personnage engendrée par le showrunner – la façon dont le personnage est ensuite légué à d'autres corps de métier, et dans quelle mesure ceux-ci continuent de dialoguer avec le showrunner et les scénaristes. L'objectif de cette partie est de déterminer en d'autres termes comment le personnage sériel peut être une œuvre collective tout en recevant de la part de chacun de ses auteurs les traces d'une *intimité*.

Nous commencerons donc l'analyse de ce passage de mains en mains du personnage par celui qui en a, en théorie, l'idée originale : le showrunner. Nous verrons alors que le personnage se présente parfois comme un *alter ego* du showrunner, qui se montre ainsi lui-même, ou encore montre ses passions, ses tensions ou ses pulsions et, par la même occasion, trouve une forme d'universalité à son personnage. Les traits du personnage relèvent alors d'une *catharsis*[241] créative. Nous analyserons également à ce titre les personnages que les showrunners ne créent ni à leur image, ni à l'image de leur inconscient pulsionnel, mais au contraire sous la forme d'un mentor, un héros prométhéen dont ils pourraient eux-mêmes suivre la trace.

Par la suite, le showrunner doit relâcher son emprise sur le personnage du fait même de l'organisation de l'industrie télévisuelle et du fonctionnement de la production sérielle. Nous verrons alors comment, dans le processus de production télévisuelle, il est amené à déléguer une partie de son contrôle sur le personnage aux autres scénaristes de sa *writers' room*. Petit à petit, nous dégagerons également le rapport des autres créateurs du personnage à sa construction, toujours en regard de l'autorité maintenue sur lui par le showrunner sériel. Nous analyserons ainsi la traduction du personnage dans le nouveau langage, audiovisuel, de la réalisation. Puis nous étudierons sa mise en chair au travers de l'acteur, de son travail et de sa carrière. Enfin nous suivrons ce personnage jusque dans le regard d'un créateur particulier : le spectateur – et particulièrement le fan. Celui-ci, dans le cadre de la diffusion des séries télévisées, accède à l'œuvre alors même que celle-ci est en train d'être produite, ce qui lui donne une influence évidente sur le personnage – lequel concentre son intérêt – au travers de la mise en place d'un dialogue avec ses créateurs.

Notre dernière partie portera sur la part peut-être la plus difficile et la moins commentée de la création du personnage : celui-ci ne peut pas rester une poupée, définie et caractérisée hors du texte. Sa mise en récit soulève en effet de nombreuses questions pour le chercheur et de nombreuses difficultés pour le créateur. C'est pourquoi dans un premier temps nous étudierons l'importance du personnage pour le récit et du récit pour le personnage, et le dialogue qui s'opère entre les deux, notamment dans le cas particulier du récit sériel, dont la nature est très différente des autres supports audiovisuels.

241 Aristote définit la *catharsis* comme l'épuration des passions grâce à la représentation artistique : en assistant à une pièce ou en écoutant les « mélodies qui transportent l'âme hors d'elle-même », le spectateur se libère de ses émotions et ressent « un allègement accompagné de plaisir ». ARISTOTE. *La Politique* (traduction de Jean Tricot). Paris : Librairie philosophique J. Vrin, 1995, p. 584 (Livre VIII, 7, 1342a 10)

Puis nous suivrons pas à pas la mise en récit du personnage sériel. Pour ce faire, nous partirons de son état le moins dépendant du récit : celui du personnage lorsqu'il n'est encore qu'un élément de la « bible » de la série télévisée, le document préparatoire qui permet au créateur de la série de la vendre aux producteurs et aux chaînes, comme celui qui lui permettra par la suite de développer ses épisodes. Nous verrons ici ce qui existe déjà du personnage à cette étape, et comment ils transparaît au travers des différentes sections de ce document.

Nous analyserons dans ce second temps comment ce personnage constitué hors du texte est diffusé dans le récit, comment de poupée caractérisée en externe il trouve sa place dans la narration elle-même de telle sorte qu'il soit ensuite difficile, voire impossible, de l'en extraire sans rendre caduque la notion même de récit. Nous verrons notamment en quoi l'*action*, d'une part, et la *mise en réseau des personnages*, d'autre part, sont nécessaires à cette infusion.

La question de la « mise en récit » du personnage entraîne naturellement, dans le cas particulier de la série télévisée, celle de la durée : le récit sériel étant pensé pour sa durée, notamment, nous essaierons d'étudier l'évolution du personnage et sa constitution en vue ou non d'une « fin », laquelle n'est jamais en série une certitude, et n'est pas, ou rarement, pensée dès le commencement. Il nous faudra alors comprendre dans quelle mesure le personnage sériel évolue, au fil des épisodes, se transforme de l'impulsion originelle du showrunner vers quelque chose de différent, et dans quelle mesure il continue de se constituer et de se développer au fil des épisodes, sous le contrôle ou non du showrunner qui l'a mis à l'œuvre.

C'est, pour finir, la mort du personnage, la fin de la série et parfois les deux simultanément qui ôtent à ce créateur la responsabilité d'un personnage qu'il a suivi pendant des années. C'est souvent à ce moment que la série porte le plus de références méta-textuelles et de commentaires sur elle-même, à la façon des êtres humains auxquels la conscience de leur mortalité inspire des réflexions métaphysiques. C'est aussi un adieu dont nous analyserons les formes et les conséquences... lesquelles se manifestent parfois sous la forme de renaissances.

En fin de compte, nous espérons pouvoir combler un peu le vide théorique qui entoure la création du personnage, décrypter ce qui se passe au bout de la plume de l'auteur lorsqu'il forme sa créature. Sans rejeter la magie de la création, nous espérons enregistrer les gestes de la muse. Sans tomber dans l'anthropomorphisation à l'excès du personnage, nous voulons le révéler comme autre chose que quelques images, ou quelques mots, ou quelques taches

d'encre. Bien sûr, à force d'analyse, le personnage peut être réduit à ceci et moins encore. À force d'analyse, l'être humain peut être ramené à quelques atomes, à quelques grains de poussière et quelques molécules d'eau. Notre démarche interdisciplinaire nous permet de retenir du personnage sa forme *et* l'animation qui lui est offerte, comme on retient de l'homme autre chose que sa poussière.

Comme Aaron Sorkin, nous devons reconnaître l'animisme qui est au cœur de toute création, quitte à danser avec du vent :

> *You may have fooled some of the people some of the time but those days are over, giftless. I'm not your agent and I'm not your mommy, I'm a white piece of paper, you wanna dance with me*[242]*?*
>
> Tu as peut-être bien réussi à tromper quelques personnes, quelques fois, mais ce temps-là est révolu, espèce d'incapable. Je ne suis pas ton agent et je ne suis pas ta maman, je suis une simple feuille blanche : tu veux danser avec moi ?

242 SORKIN, Aaron. *The West Wing: Script Book*. New York : Newmarket Press, 2002, p. 3.

Illustrations

Un autre langage, destiné à l'œil, sert ici de réflexion analogique sur le sujet de cette thèse, l'illustrant et la complétant, comme seule l'image en est capable, d'une pensée articulée dans l'espace. En effet, nous avons proposé à dix illustrateurs de donner leur point de vue sur la relation qui existe entre les showrunners de ce corpus et leurs personnages. Chacun de ces artistes a donc choisi le showrunner qui lui plaisait le plus ou l'inspirait le plus, et la façon dont il souhaitait aborder ce thème.

Chacune de ces illustrations offre elle-même une intuition ou une analogie de ce que recouvre la poïétique du personnage sériel. Chacune d'elle est associée au texte de cette thèse qui s'approche le plus de ce que la réflexion graphique tente de révéler, mais texte et illustration ne sont pas ici redondants : ils se complètent et se répondent.

Le domaine de la recherche scientifique propose des explicitations à des phénomènes que beaucoup perçoivent déjà à leur manière. Ces illustrations reconnaissent des modes d'appréhension différents du sujet de cette thèse, et sont autant de portes, d'ouvertures, vers un approfondissement artistique possible.

PREMIÈRE PARTIE

Ontologie et construction du personnage de série

I.1.

ONTOLOGIE DU PERSONNAGE

I.1.1.
Existence du personnage

Analyser la création du personnage par le showrunner comme nous nous apprêtons à le faire, c'est partir de l'hypothèse discutable qu'il y a quelque chose que l'on peut appeler le personnage de série, et que cette chose, de quelque nature qu'elle soit, « existe » en cela qu'elle peut être « créée ». La première approche que nous avons du personnage est donc nécessairement philosophique et ontologique : il s'agit de définir si le personnage existe, de comprendre dans quelle « réalité », dans quel « monde » il peut exister, avant d'en analyser les formes d'existence.

Pour étudier pleinement les diverses opinions sur le statut ontologique du personnage et voir comment il met en lumière le personnage de série lui-même, il nous faudra penser que le « texte » de fiction, qui est le plus souvent implicitement entendu par les philosophes comme le « roman » ou la « nouvelle », peut ici faire référence au produit audiovisuel dans son ensemble comme au scénario seul. Comme le précise Francesco Casetti, le film est le résultat d'une *énonciation*, « ce qui permet à un film, à partir des potentialités inhérentes au cinéma, de prendre forme et de se manifester ; de se présenter comme *texte*, comme *ce* texte, et comme ce texte dans cette *situation*[1]. » Chaque étape de la création audiovisuelle – réalisation, jeu d'acteur, prise de son, lumière, décor et montage, pour ne citer que celles-là – permet cette énonciation et est part de ce super-texte qu'est le film (ou la série) ; la particularité du scénario étant d'être un texte support à un texte. Cependant, le jeu d'acteur ou la mise en scène ne doivent pas nous faire douter de *l'immatérialité* première du personnage audio-visuel, de série ou de cinéma. Considérer parfois le personnage à l'étape du scénario plutôt qu'à celle de l'image nous permet de réfléchir à l'ontologie du personnage de fiction comme entité immatérielle avant de la penser comme une entité « réalisée », voire « matérialisée ».

I.1.1.1. Statut ontologique du personnage

Parler du personnage – de série ou autre – c'est en quelque sorte se laisser aller à un élan mystique : c'est parler d'une entité que nous connaissons, mais qui n'existe pas, une non-entité. Le personnage n'a presque de sens que dans la foi qu'éveille en nous tous la part qu'il tient dans le récit. Rien d'étonnant alors à ce que l'un des plus grands théoriciens de

1 CASETTI, Francesco. *Les théories du cinéma depuis 1945*. Paris : Nathan, 1999, p. 265.

l'athéisme, Bertrand Russell, n'ait pas voulu lui donner le bénéfice d'une existence, même fantomatique. Pour Russell :

> *There is only one world, the 'real' world… It is the very essence of fiction that only the thoughts, feelings, etc. in Shakespeare and his readers are real, and that there is not, additional to them, an objective Hamlet*[2].
>
> Il n'y a qu'un seul monde, le monde « réel »… Seules les pensées, les émotions, etc. de Shakespeare et de ses lecteurs sont réelles et il n'y a pas, au-delà de celles-ci, un Hamlet qu'on pourrait dire « objectif ». C'est l'essence même de la fiction.

Pas de Hamlet « objectif », seulement un Hamlet subjectif, le Hamlet des croyants. Les créateurs et auteurs de série, et donc les showrunners, n'inventent pas de personnages : les spectateurs les projettent seulement dans leurs écrits et les images qui en découlent. En se conformant au point de vue ontologique de Russell sur les personnages, il devient impossible d'en parler. Dire de David Fisher – l'un des membres de la famille de thanatopracteurs de la série *Six Feet Under* – qu'il est homosexuel peut sembler vrai au regard du récit, mais ne fait aucun sens dans notre monde réel, le seul monde qui existe, puisque David Fisher n'existe pas. « David Fisher » devient donc ce que les philosophes du langage anglophones appellent un « *empty name* », un nom vide, sans référent : « Les noms qui ne réfèrent à rien sont appelés des noms vides[3]. »

Seulement, le concept même d'*empty name* est problématique. En effet, comme Maria Reicher l'indique, si l'on tient pour acquis que :

> *1. Only meaningful sentences can be true.*
>
> 1. Seules des phrases porteuses de sens peuvent être justes.
>
> *2. In a meaningful sentence, every constituent of the sentence must be meaningful.*
>
> 2. Dans une phrase porteuse de sens, tout élément de la phrase doit être porteur de sens.
>
> *3. If a singular term is meaningful, then it denotes something.*
>
> 3. Pour qu'un terme soit porteur de sens, il faut qu'il fasse référence à quelque chose.
>
> 4. *If a singular term "b" denotes*
>
> 4. Si un terme « *b* » fait référence à

2 DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1998, p. 2.

3 « *Names that do not stand for anything are called empty names*. » EVERETT, Anthony et Thomas HOFWEBER. *Empty Names, Fiction, and the Puzzles of Non-Existence*. Stanford, C.A. : CSLI Publications, 2000, p. XII.

something, then "b does not exist" is false[4]. quelque chose, « *b* n'existe pas » est faux.

Alors, pour que l'assertion « Pégase n'existe pas » soit juste, il est nécessaire que cette phrase soit porteuse de sens (1). Pour qu'elle le soit, il faut que le terme « Pégase » soit lui-même porteur de sens. (2). Pour cela, il faut qu'il fasse référence à quelque chose (3) Or, si « Pégase » fait référence à quelque chose, cela signifie que la proposition « Pégase n'existe pas » est fausse (4), tandis que si « Pégase » ne fait référence à rien, cela signifie que la phrase « Pégase n'existe pas » n'est pas porteuse de sens, et donc ne peut pas être juste (1)[5].

Bertrand Russell contourne ce problème en considérant que ces *empty names* sont en réalité des sortes de contractions, de capsules contenant des « descriptions définies ». Aussi « Pégase » sera remplacé par « le cheval volant de la mythologie grecque ». Pour Russell, la description définie ne nomme pas un objet : elle affirme qu'il existe un et un seul objet qui satisfasse cette description[6]. De fait, « Pégase n'existe pas » peut-être traduit selon Russell par « Il n'est pas vrai qu'il y ait un et un seul *x* qui soit un cheval volant de la mythologie grecque. »

La description définie et abrégée, dans le nom vide qui la contient, peut être constituée de n'importe quel prédicat. La description définie de « David Fisher » pourrait ainsi être « est-David Fisher ». Ce qui compte pour Russell, c'est que « David Fisher est homosexuel » est « la conjonction de deux assertions quantifiées, dont la première, par laquelle s'affirment l'existence et l'unicité de quelque chose qui satisfait le prédicat en question, est fausse[7]. »

Si la théorie de Bertrand Russell devait être définie ici, c'est qu'elle met en branle la possibilité même d'écrire cette thèse sur les personnages de série, puisque tout énoncé qui utiliserait le nom de quelque personnage fictif que ce soit serait essentiellement faux. Non seulement l'assertion « David Fisher est homosexuel » serait fausse, mais « David Fisher est un personnage de série » serait également fausse. Enfin, il serait tout aussi faux de dire « David Fisher est un personnage de la série *Six Feet Under* » que de dire « David Fisher est un personnage de la série *Game of Thrones* ». Il n'y aurait donc pas possibilité de parler du personnage dans ou hors de sa diégèse, rendant tout discours caduque.

4 REICHER, Maria. « Nonexistent Objects » in ZALTA, Edward N. (éd.) *The Stanford Encyclopedia of Philosophy,* Winter 2015 Edition. En ligne <http://plato.stanford.edu/archives/win2015/entries/nonexistent-objects>
5 *Ibid.*
6 RUSSELL, Bertrand. « On Denoting » in *Mind*, 1905, vol. 14, n° 56, p. 479-493.
7 VARZI, Achille C. *et al*. *Ontologie*. Paris : Ithaque, 2010, p. 107.

Il est pourtant sensible que « David Fisher est un personnage de série » est vrai, que « David Fisher est un personnage de *Six Feet Under* » est vrai, que « David Fisher est un personnage de *Game of Thrones* » est faux et que « David Fisher est homosexuel » est plus vrai que « David Fisher est hétérosexuel ». La théorie positiviste de Bertrand Russell ne permet donc pas de penser le personnage.

Au-delà de ces considérations pratiques, de nombreux philosophes, parmi lesquels Saul Kripke[8], ont soulevé plusieurs incohérences dans la théorie de Russell, qui ont mené les chercheurs à s'éloigner de cette théorie pour se tourner vers d'autres, lesquelles nécessitaient simplement de rejeter la quatrième prémisse qui menait au raisonnement de Bertrand Russell : « Si un terme « *b* » fait référence à quelque chose, alors « *b* n'existe pas » est faux. » Il faut donc que le nom du personnage fasse référence à « quelque chose », sans que ce personnage soit à proprement parler « existant ».

Si l'on reste attaché à l'idée qu'il n'existe qu'un seul monde, le monde réel, alors la réalité du personnage ne peut se trouver que dans le langage lui-même. C'est donc une approche sémantique de l'ontologie du personnage qu'a eue, entre autres, Gottlob Frege. Celui-ci considère, comme Bertrand Russell, que les noms des personnages n'ont pas de référent, mais il ajoute qu'ils ont pourtant un sens. En divisant le concept de signification en « référent » et « sens », Frege permet de définir plusieurs sortes de langage : le langage cognitif, dont font partie toutes les considérations scientifiques, est référentiel, tandis que le langage poétique, dont font partie toutes les fictions, est un langage de pur-sens. La sémantique de Frege présente donc un seul monde comportant deux langages[9]. Des théories comparables sont celles de Ferdinand de Saussure, qui remplace pour sa part la notion de sens poétique par celle de « signifié », créé intimement, par convention. C'est enfin selon cette

8 KRIPKE, Saul A.. *Naming and Necessity*. Oxford : Blackwell, 1980.
Maria Reicher résume l'un des arguments de Kripke ainsi : « *Suppose what I have in mind when I use the name "Socrates" corresponds to the description "the ancient Greek philosopher who died from drinking hemlock". Suppose furthermore that the famous story about Socrates' death is actually a myth and that Socrates in fact died peacefully of old age. Do I then simply fail to refer to Socrates whenever I use the name "Socrates"? It does not seem so. When I eventually come to know that Socrates did not die from drinking hemlock, I will take this as a piece of information about Socrates, the person I referred to all the time by using the name "Socrates*". » (« Imaginons que ce que j'ai en tête quand j'utilise le nom 'Socrate' correspond à la description 'le philosophe grec de l'antiquité qui est mort après avoir avalé de la cigüe'. Imaginons maintenant que la célèbre histoire de la mort de Socrate soit en fait un mythe et que Socrate soit en réalité mort paisiblement, à un âge avancé. Est-ce qu'alors, à chaque fois que j'utilise le nom 'Socrate', j'échoue à faire référence à Socrate ? Ça ne semble pas être le cas. Quand j'apprends que Socrate n'est pas réellement mort à cause de la cigüe, j'en fais une information sur Socrate, la personne à laquelle j'ai toujours fait référence en utilisant le nom 'Socrate' »). REICHER, Maria. « Nonexistent Objects ». *Op. Cit.*

9 FREGE, Gottlob. « Über Sinn une Bedeutung. » in PATZIG, Günther. *Fuktion, Begriff, Bedeutung: Fünf logische Studien*, 3ème éd. Göttingen : Vandenhoeck & Ruprecht, 1969, pp. 40-65. (Trad. Anglaise dans *Translations from Philosophical Writings of Gottlob Frege*, éd. and trad. Peter GEACH and Max BLACK, Oxford : Blackwell, 1980, pp. 56-78).

ontologie sémantique que Roland Barthes affirme qu'un personnage naît « lorsque des sèmes identiques traversent à plusieurs reprises le même nom propre[10]. »

Il va de soi que cette théorie devient plurielle dans les arts audiovisuels, dont les outils sémantiques de construction du personnage sont nombreux : Christian Metz nomme « signifiants cinématographiques » aussi bien le scénario que la pellicule (l'image et le son). Quoique, comme nous le verrons, ces théories sémantiques de l'ontologie du personnage présentent des défauts pour notre recherche, elles ont pour avantage de nous rappeler que ce que nous prenons comme un référent n'en est pas un. Christian Metz encore, dans le bien-nommé *Signifiant imaginaire*, nous met en garde : « Le signifiant cinématographique ne travaille pas pour son propre compte mais s'emploie tout entier à effacer les traces de ses pas[11]. » En effet, le scénario comme la pellicule sont invisibles, neutres, pour le spectateur. L'histoire, au cinéma, est « en réalité fabriquée par lui mais [il] fait semblant de seulement [l']"illustrer", de nous [la] transmettre comme après coup, comme si elle avait existé auparavant[12]. » Il entretient donc une illusion référentielle à la réalité. Ceci est valable pour d'autres arts audiovisuels, et peut-être tout particulièrement pour la télévision qui, du fait même de sa modestie apparente et de son inclusion dans le quotidien, rend possiblement plus invisible encore l'outil et plus immédiate l'illustration. Bien entendu, en tant que spectateur comme en tant que chercheur, Metz ne prétend pas que nous soyons dupes de cette illusion. Il propose en réalité que cette illusion se fasse sur le mode de la dénégation : le spectateur n'y croit pas « mais quand même[13] »… C'est ce qui va contribuer aux relations para-sociales[14] que nous aborderons par la suite, et cela donne en outre à la sémantique du personnage un intérêt renouvelé : si nous tombons certes d'accord sur le fait que les personnages – que leur nature soit encapsulée dans un nom ou représentée par un acteur – n'ont pas de référents *réels*, l'*illusion* de cette référence dans les arts audiovisuels, et donc en série télévisée, est ici expliquée par leur nature même, qui fait passer une *création* pour un *enregistrement* du réel (acteurs, décors).

Toutes les théories basées sur l'idée qu'il n'existe qu'un seul monde présentent le même défaut :

They cannot account for fictional	Ils ne peuvent pas tenir compte des

10 BARTHES, Roland. *S/Z.* Paris : Éditions du Seuil, coll. « Points », 1970, p. 74.
11 METZ, Christian. *Le Signifiant imaginaire (1977).* Paris : Christian Bourgois, 1993, p. 56.
12 *Ibid.*
13 On peut se référer sur le sujet à MANNONI, Octave. *Clefs pour l'imaginaire ou l'Autre scène.* Paris : Seuil, 1969.
14 cf. Glossaire.

particulars. If we believe that works of fiction are essentially about concrete fictional persons with individuating properties in definite spatiotemporal locations, linked by peculiar relationships and engaged in unique struggles, quests, frustrations, and victories, then we have to explore alternative theoretical approaches to fictionality[15]. »

particularités de chaque fiction. Si nous considérons que les œuvres de fiction portent essentiellement sur des personnes fictionnelles concrètes qui ont des propriétés individualisantes dans des lieux spatio-temporels définis, liées par des relations particulières et impliquées dans des luttes, des quêtes, des frustrations et des victoires uniques, alors nous devons explorer des approches théoriques alternatives de la fictionnalité.

Ces détails sont en effet systématiquement sacrifiés pour permettre au monde réel de garder son « *ontological purity*[16] », sa pureté ontologique.

La solution se trouve dans le problème lui-même, tel que le soulèvent Jens Eder, Fotis Jannidis et Ralf Schneider dès la première page de leur introduction à *Characters in Fictional Worlds*, lorsqu'ils disent des personnages : « Ils sont >là< mais ne semblent pas exister en réalité[17] ». Par cette formulation, ils démontrent que le paradoxe ontologique du personnage est dimensionnel : le personnage est, mais n'est pas « dans la réalité ». Il est « là ».

Nous en revenons donc à la façon d'appréhender le personnage de Meinong, qui le considère comme un « individu possible » et lui donne ainsi un statut ontologique à part entière[18]. Il suffit pour cela de lui inventer une dimension d'existence, un monde possible. Il reste pourtant difficile d'en parler de façon assez naturelle, sans être soupçonné de mysticisme : de fait la théorie des mondes possibles selon Leibniz, par exemple, n'y échappe pas. Pour lui, existe dans l'esprit de Dieu un nombre infini de mondes possibles. Dieu aurait alors pris « la résolution, après avoir comparé tous les Mondes possibles, de choisir celui qui est le meilleur[19] » et l'aurait actualisé, réalisé, créant ainsi notre monde réel[20]. De ce point de

15 DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*. *Op. Cit.*, p. 6.
16 *Ibid,* p. 6.
17 « *They are >there< but they do not appear to exist in reality.* » EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. « Introduction » in Jens EDER, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. New York : De Gruyter, 2010, pp. 3-64, p. 3.
18 VARZI, Achille C. et al. *Ontologie*. *Op. Cit.*, p. 104.
19 LEIBNIZ, Gottfried Wilhelm. *Essais de Théodicée sur la bonté de Dieu, la liberté de l'homme et l'origine du mal.* Amsterdam : F. Changuion, 1734, p. 109.
20 STALNAKER, Robert C.. « Possible Worlds » in *Noûs*, 1976, p. 65-75.

vue en effet, « Toute cette idée de mondes possibles (peut-être même disséminés dans l'espace comme des raisins dans un pudding) semble ridicule[21] ».

Le « ridicule » de la proposition de Leibniz, que Lawrence Powers assimile ici à toute théorie comportant plusieurs mondes possibles, ne tient pas à la supposée existence de ces mondes, mais au fait que Leibniz, proche en cela de David Lewis, ne juge pas les autres mondes comme étant d'une nature différente du nôtre. C'est cette similitude entre le monde réel et les mondes possibles, à laquelle Lewis ajoute que nous ne considérons le monde réel comme le monde réel que parce que nous y habitons, qui donne cette impression d'exagération métaphysique digne de la série *Sliders*[22]. C'est aussi cette similitude qui permet à Leibniz de parler des mondes fictionnels non pas comme des mondes *inventés*, mais comme des mondes *découverts*, par une personne de grande intelligence ou de grande imagination, ce qui dans ce cas particulier revient au même[23].

Cette idée des mondes possibles ne correspond bien sûr pas à la façon dont cette thèse a été pensée, puisqu'elle nie toute création : il est alors possible de parler du personnage, mais pas de ses créateurs. La pré-existence du monde et de ses personnages à tout acte de création n'a heureusement pas fait l'unanimité, et Kripke répondra indirectement à Leibniz : « Les 'mondes possibles' sont *stipulés*, et non pas *découverts* par de puissants télescopes[24] ». Cette scission est celle qui sépare le « possibilisme » de « l'actualisme », le premier pensant notre monde comme un des mondes possibles parmi d'autres, et le second considérant le monde réel comme un monde de référence, dont émergent les mondes possibles[25]. Le possibilisme a donc sur les mondes possibles un regard qui se veut neutre, tandis que l'actualisme est subjectif, et en cela conserve un regard attaché au monde réel[26]. En tant que nous nous attachons au lien entre ce monde réel (par le biais des créateurs) et les personnages fictifs, seul l'actualisme nous en donne les outils.

Cette présentation ne prétend pas résoudre le débat sur le statut ontologique du personnage, ni même en donner un compte-rendu exhaustif : elle définit seulement les conditions ontologiques de la thèse. Il n'est en effet possible d'analyser le processus de

21 « *the whole idea of possible worlds (perhaps laid out in space like raisins in a pudding) seems ludicrous* » POWERS, Lawrence. « Comments on Stalnaker 'Propositions' ». In MACKAY, A. & MERRILL, D. (eds.) *Issues in the Philosophy of Language*, pp.93-103. New Haven : Yale University Press, 1976, p. 95.

22 *Sliders* (Fox, Sci-Fi channel, 1995-2000) – *Sliders : Les mondes parallèles*

23 DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*. *Op. Cit.*

24 « '*Possible worlds' are stipulated*, *not discovered by powerful telescopes* » Saul A. KRIPKE. *Naming and Necessity. Op. Cit.*, p. 44.

25 DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*. *Op. Cit*.

26 STALNAKER, Robert C.. « Possible Worlds » *Op. Cit*.

création du personnage de série télévisée que si à celui-ci est accordée une forme d'existence (ce qui signifierait qu'il existe dans *un monde*, une dimension particulière, ou même seulement d'*une certaine manière*[27]), laquelle ne serait pas préexistante à sa création (c'est-à-dire qu'il serait *créé*, et non *découvert*).

Nous rejoindrons donc Lewis, avec grande prudence, sur l'idée de ces mondes possibles, mais cette fois en tant qu'ils sont avant tout reconnus dans le langage courant et donc qu'ils existent selon une théorie à la fois ordinaire et efficace :

> *I believe, and so do you, that things could have been different in countless ways. But what does this mean? Ordinary language permits the paraphrase: there are many ways things could have been besides the way that they actually are […] I therefore believe in the existence of entities which might be called 'ways things could have been'. I prefer to call them 'possible worlds'*[28].
>
> Je crois, et vous aussi, que les choses auraient pu se produire d'un nombre incalculable de façons différentes. Mais qu'est-ce que cela signifie ? Le langage ordinaire permet la paraphrase : les choses auraient pu être différentes de ce qu'elles sont aujourd'hui, de bien des façons […] De ce fait, je crois en l'existence d'entités que l'on peut nommer « ce que les choses auraient pu être ». Je préfère les appeler des « mondes possibles ».

Les penseurs ne peuvent réellement revenir au personnage en tant que presque humain que par un pré-senti, un instinct. Cet instinct n'est pas peut-être celui des philosophes, mais c'est sans nul doute celui des créateurs. Là où Lewis nous convie à retourner à notre perception première du personnage par l' « ordinaire », Mauriac nous propose de faire de même par « humilité », nous intimant d'accepter « humblement que les personnages romanesques forment une humanité qui n'est pas une humanité de chair et d'os […]. Il faut se résigner aux conventions et aux mensonges de notre art[29]. »

---

27 Maria Reicher rapporte en effet que : « Certains ont proposé de faire la distinction entre « simplement être » d'une part et « exister » d'autre part, et ont affirmé qu'*il y a* des personnages fictionnels, mais qu'ils n'existent pas. […] Ils reposaient cette affirmation sur l'intuition qu'il y a, pour ainsi dire, des degrés de réalité. […] Malheureusement, cependant, les distinctions entre les différents mode d'existence sont notoirement floues. » (« *Some have proposed to distinguish between >mere being< on the one hand and >existence< on the other and claimed that there are fictional characters, although they do not exist. […] relying on the intuition that there are, as it were, degrees of reality. […] Unfortunately, however, modes of being distinctions are notoriously unclear.* ») REICHER, Maria E.. « The Ontology of Fictional Characters » in EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. *Op. Cit.*, pp. 111-133, p. 112.

28 LEWIS, David. *Counterfactuals.* Cambridge, Mass. : Harvard University Press, 1973, p. 84.

29 MAURIAC, François. *Le romancier et ses personnages*. Paris : Buchet-Chastel, 1933, p. 154-155.

Cette optique rejoint ici celle du lecteur ou du spectateur – qui regardent le personnage comme une personne, aussi bien par instinct que par « convention » de l'art – et celle du créateur, qui crée son personnage et, ce faisant, invente un monde. Quel qu'en soit le degré de « présence », d' « existence » ou de « réalité », quel qu'en soit le degré de complexité ou son étendue[30] et quel qu'en soit enfin le nom, c'est dans cette invention que tient tout le mystère de son art, dont nous essaierons ici de dévoiler les mécanismes, sans en dissiper la magie.

I.1.1.2. Humain, presque humain

Au tout début de la série *Breaking Bad*, Walter White, professeur de chimie en passe de devenir le dealer de drogue le plus célèbre de la télévision, est plongé dans ses souvenirs. Le spectateur le découvre alors plus jeune, en *flash-back*, s'étonner que l'ensemble des molécules quantifiées et connues de l'être humain ne représentent « que » 99,888042 % des molécules de son corps. Cela laisse donc 0,111958 % des molécules dont la nature reste inexpliquée. Sa petite amie lui demande alors avec aplomb « *What about the soul?* », « Qu'en est-il de l'âme ? », ce à quoi Walter lui répond : « *There's nothing but chemistry here.* » : « Tout ça n'est rien d'autre que de la chimie[31]. » François Jost a d'ailleurs rapproché cette perfection chimique, à laquelle il ne manque qu'un tout petit quelque chose, de la pureté quasiment absolue de la méthamphétamine que produit Walter White, qui est souvent louée dans la série[32].

L'importance de cette quasi-perfection, de cette quasi-pureté, peut être analysée de différentes façons, puisqu'elle donne à voir le fonctionnement même du cancer de Walter White (une seule cellule est défaillante, et toutes le deviennent à leur tour), comme la malignité de cet homme égoïste et violent (il croit tout avoir, du fait de son intelligence, mais il lui manque « l'âme »), ou encore les défaillances du système communautaire américain (Walter White est l'individu qui se « désintègre » de sa communauté, et devient donc à bien des égards le cancer qui ronge son entourage : famille, employeurs, dealers, amis et voisins). Mais ce qui nous intéresse ici, c'est que cette incomplétude essentielle qui irrite Walter White n'est pas celle de l'être humain, réellement : elle est celle du personnage.

Le commentaire que fait Walter White sur son propre statut de personnage est directement lié au point de vue ontologique que son créateur, Vince Gilligan, porte sur les

30 Pour un point de vue pertinent sur la question de l'étendue des mondes possibles, il sera possible de se référer à ECO, Umberto. « Small Worlds » in *Versus* n°52, 1989, pp. 53-70.

31 *Breaking Bad,* S01E03 « … And the Bag's in the River »

32 JOST, François. *Les nouveaux méchants : quand les séries américaines font bouger les lignes du bien et du mal*. Montrouge : Bayard, 2015.

personnages qu'il invente. À première vue, cette opinion renvoie à celle que Murray Smith dénonce et qui était en vogue avant la publication de sa thèse qui allait devenir *Engaging Characters*[33] :

> *To think that characters had anything to do with actual persons was to fall prey to an illusion. Literary and filmic texts didn't (we were told) refer to or represent things outside them ; as an element of such texts, characters could hardly transcend this general condition of representation*[34].
>
> Penser que les personnages avaient quoique ce soit à voir avec des personnes réelles était être dupe d'une illusion. Les textes littéraires et filmiques ne référaient pas (nous disait-on) à quoi que ce soit en dehors d'eux-mêmes, ni ne les représentaient. En tant qu'éléments de tels textes, les personnages pouvaient à peine transcender cette condition générale de représentation.

L'ontologie sémantique du personnage était un frein à l'existence du personnage, en cela qu'elle l'empêchait d'être une « *actual person* ». C'est d'ailleurs ce qui donne sa substance à la fameuse attaque de Paul Valéry :

> Superstitions littéraires – j'appelle ainsi toutes les croyances qui ont en commun l'oubli de la condition verbale de la littérature. Ainsi existence et psychologie des personnages, ces vivants sans entrailles[35].

John Frow, plus prudent, concède au personnage chacun de ces deux traits :

> *The concept of character is both ontologically and methodologically ambivalent; and any attempt to resolve this ambivalence by thinking character either as merely the analogue of a person or as merely a textual function avoids coming to terms with the full complexity of the problem*[36].
>
> Le concept de personnage est à la fois ontologiquement et méthodologiquement ambivalent ; vouloir résoudre cette ambivalence en pensant que le personnage est purement l'analogue d'une personne ou purement une fonction textuelle, c'est ne pas vouloir se confronter à toute la complexité du problème.

33 SMITH, Murray. *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford : Clarendon Press, 1995.
34 SMITH, Murray. « Engaging Characters: Further Reflections » in EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. *Op. Cit.*, pp. 232-258, p. 232.
35 VALÉRY, Paul. *Œuvres.* Tome II, Paris : Gallimard, coll. Bibliothèque de la Pléiade, 1975*,* p. 746.
36 FROW, John. « Spectacle Binding: On Character » in *Poetics Today*, 1986, vol. 7, n° 2, pp. 227-250, p. 227.

Pourtant, Walter White ne se présente pas comme à 50 % humain, mais bien à 99,9 %. Pour comprendre cette différence, il nous faut changer de point de vue. Car si les philosophes sont peu généreux quant à l'humanité du personnage (ce que Henriette Heidbrink qualifie de « *humanlikeness*[37] » – sa « ressemblance avec l'être humain »), le spectateur de séries télévisées l'est au contraire particulièrement : celui-ci parle de la 'personnalité' des personnages et la commente, la juge, l'aime ou la déplore comme il le ferait de celle d'un voisin, d'un ami ou d'un collègue. Ceci est tout à fait vrai du personnage de série télévisée, comme l'indique Sabine Chavon Demersey :

> Contrairement au héros de roman, [le « Héros de Série Télé »] n'est pas le support de projections imaginaires, mais un véritable « autre », dont on parle comme d'une personne[38].

Il n'est pas certain que les héros de roman ne deviennent pas eux-mêmes souvent des « autres », mais c'est un effet exacerbé par la narration télévisuelle : l'instinct des spectateurs de séries est de considérer le personnage comme une véritable personne, avec pour seul filet de sécurité (et de santé mentale, pourrait-on dire), la conviction – secondaire – de son artificialité. Hervé Glevarec, dans son analyse du rapport spectatoriel à la série télévisée, invite pour cela à parler « d'identité fictionnelle » plutôt que de personnage.

> On peut l'appeler, de façon un peu paradoxale certes, l'identité fictionnelle des personnages afin d'y faire apparaître le statut particulier de ces derniers de n'être configurés ni comme des personnes (leur être demeure fictionnel), ni comme des rôles (leur description par les amateurs les éloigne de l'être conventionnel de fiction), sans être pour autant strictement des personnages (parce que les amateurs ont autant à faire avec des personnages qu'avec des identités).

Murray Smith parle pour sa part d'hypothèse mimétique, qui permet au spectateur de considérer que le personnage est *humanlike* (en acceptant même ses particularités les plus fantastiques, les moins humaines, les moins réelles) tout en reconnaissant qu'il n'est pas, au fond, humain[39].

Ce qui différencie le personnage de série télévisée des autres n'est pas le fait qu'il ait un semblant de corporéité grâce à l'acteur – c'est le cas aussi au cinéma – ni même qu'il soit

37 HEIDBRINK, Henriette. « Fictional Characters in Literary and Media Studies – A Survey of the Research » in EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. *Op. Cit.*, pp. 67-110, p. 72.

38 JARRY, Marjolaine. « La Mort leur va si bien » in TéléObs, 19 novembre 2015, n° 2663, pp. 38-41, p. 40.

39 SMITH, Murray. « Engaging Characters: Further Reflections » *Op. Cit.*, p. 235.

plus fouillé que les autres – certains romans peuvent être particulièrement longs et travaillés – mais bien dans la concordance entre le dispositif sériel et l'incomplétude ontologique des personnages.

> *Objects in the real world have certain properties. If such objects are mentioned in a non-fictional text, all persons involved in the communication process will assume that even those properties of the object which the text does not name and specify explicitly are still accessible in principle. […] The situation appears to be different in the case of characters in fictional worlds. If the medium that constitutes them provides no information on a certain property, this property is simply lacking in the fictional world – there is a gap, as it were, in that world*[40].
>
> Les objets, dans le monde réel, ont certaines propriétés. Si de tels objets sont mentionnés dans un texte non-fictionnel, toutes les personnes impliquées dans la communication supposeront que même les propriétés de l'objet que le texte ne mentionne pas et ne spécifie pas explicitement sont accessibles en principe. […] La situation paraît différente dans le cas de personnages de mondes fictionnels. Si le médium qui les constitue ne fournit aucune information sur une certaine propriété, cette propriété est simplement absente du monde fictionnel – il y a un vide, pourrait-on dire, dans ce monde.

L'information peut-être donnée, comme le précise Doležel, aussi bien de façon explicite que de façon implicite[41], mais il reste en tout état de cause des « *gaps* », des « vides » qu'aucune information ne vient combler. Dans tout récit clos, le personnage n'existe *qu'*au travers de ce qui a été montré ou, du moins, inféré. C'est un être à trou. L'apparent réalisme du personnage de série vient du fait que le récit qui le supporte est lui-même *troué*, mais *continué*. Ce qui n'est pas indiqué dans un épisode pourra l'être dans le suivant. Il est donc un être humain *en puissance.* Or nous avons vu que dans un texte non-fictionnel nous supposons qu'une propriété qui n'est pas spécifiée dans le récit est pourtant accessible en principe. De fait, qu'une propriété puisse être atteinte *en principe,* en revenant vers la personne véritable, ou *en puissance*, en attendant que ce trait soit spécifié, elle est accessible dans ces deux cas et, tant que le spectateur n'a pas terminé la série, la perception qu'il aura d'un personnage fictif de série télévisée est très proche de celle qu'il a d'un personnage non-fictif.

Plus étonnant, ce qui est vrai du spectateur de série télévisée est ici vrai aussi de son créateur, pour des raisons similaires : tout ce qu'il n'a pas encore inventé du personnage est

40 EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. « Introduction » *Op. Cit.*. p. 11.
41 DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica : Fiction and Possible Worlds*. *Op. Cit.*, p. 169-184.

susceptible de l'être dans les épisodes et saisons qui suivent. Aucun créateur de série télévisée ne peut prévoir jusqu'à la dernière minute ce qu'il adviendra de son personnage.

S'ajoute à cela que, hormis dans certains cas particuliers comme *True Detective*, les showrunners voient leurs personnages être récupérés et incarnés (par la réalisation, le jeu d'acteur et le montage) alors même qu'ils travaillent sur la suite du récit par le biais duquel ils caractériseront encore plus avant leur personnage. Le personnage gagne en cela une certaine indépendance, qui permet aux showrunners de les projeter plus loin encore hors d'eux-mêmes, de les considérer comme étrangers à leur intimité. Le personnage a donc une vie propre, non figée, où le réel ne cesse d'influer sur la fiction, ce qui est dû au caractère non-fini de la fiction sérielle.

De fait, même s'il naît de ses mains ou, pour le dire de façon à la fois plus imagée et plus pertinente, de sa côte, le personnage garde du point de vue du créateur la potentialité qu'il incarne pour le spectateur, mais il en garde aussi l'indépendance, s'inventant et se réinventant chaque instant, parfois grâce à son créateur premier, parfois malgré lui. Le personnage possède donc tout à la fois, du point de vue du créateur, la *potentialité* et l'*indépendance* d'une personne réelle. Son caractère mouvant en fait un principe dynamique, quasi *vital*, et non un être de papier figé dans la clôture « mortifère » de l'écriture.

Cette potentialité et cette indépendance, parce qu'elles permettent une *humanlikeness* du personnage, sont aussi vectrices d'un effet bien connu des sociologues de la série télévisée : la relation para-sociale. Très simplement, David C. Giles définit la relation para-sociale comme étant « le fait de tomber sur une représentation à travers un médium, puis de traiter cette représentation comme s'il s'agissait d'un autre être humain[42].» La relation para-sociale tient au fait que le spectateur a l'impression de connaître le personnage, mais que le personnage, parce qu'il est tel, ne peut pas le connaître en retour. Ce type de relation ne concerne donc pas uniquement les personnages de fiction (et donc de séries) mais aussi les stars, les personnalités publiques, etc. En soi, ce que le concept de relation para-sociale ajoute à celui de *humanlikeness*, c'est que non seulement le spectateur le considère comme un être humain, mais il le considère comme un être humain avec lequel il *interagit*.

Au cinéma en partie et particulièrement à la télévision, ce phénomène prend d'autant plus d'ampleur que les spectateurs peuvent se targuer de connaître mieux Walter White et

42 « *about encountering a figure through a medium and then treating that figure as if it were another human being*. » GILES, David C.. « Parasocial Relationships » in EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. *Op. Cit.*, pp. 442-456, p. 454.

Tony Soprano (*The Sopranos*) qu'ils ne connaissent l'immense majorité des personnes réelles de leur entourage, voire de leur famille. En effet, nous entrons jusque dans le salon où Tony Soprano suit sa psychanalyse, et nous y suivons les méandres de son esprit. Nous sommes avec Walter White lorsqu'il laisse mourir une jeune femme en pleine overdose. Nous connaissons toutes les maîtresses de Don Draper (*Mad Men*). Les exemples ne manquent pas.

Là encore, le showrunner est en partie un spectateur comme les autres. Dans *Six Feet Under*, Nathaniel Fisher, le père de famille, meurt dès l'épisode pilote, événement qui sert de point de départ à la série. Or le personnage continue d'apparaître à sa famille et de communiquer avec elle. De fait, ce n'est pas uniquement le personnage de Nathaniel Fisher Sr. (il est mort) ni son fantôme (ce n'est pas une série fantastique) qui apparaît à Nate, David et Claire dans *Six Feet Under*. Nathaniel Fisher n'a d'ailleurs ni l'épaisseur, ni la capacité d'agir d'un personnage à part entière. À travers lui, donc, c'est une autre personne, réelle cette fois, qui s'exprime, dans une relation non pas fictionnelle mais *para-sociale* avec les autres personnages. Une personne qui représente une autre forme de paternité : le créateur, Alan Ball en l'occurrence. C'est bien sûr une manifestation à l'écran d'une relation qui prend place habituellement derrière lui, mais les preuves ne manquent pas de la fréquence de ces relations para-sociales entre les showrunners ou les acteurs et leurs personnages, notamment lorsque ces créateurs s'avouent tristes de « quitter » leurs créatures à la fin d'une série ou de les voir « mourir » lorsque c'est le cas. Un exemple parmi d'autres, Joss Whedon a déclaré que, dans *Buffy the Vampire Slayer*, la disparition de Oz (que le départ de l'acteur avait précipité) était un « *heartbreaker* » (lui a brisé le cœur). Il ajoute s'être servi de cette peine pour nourrir en retour le personnage de Willow, la petite amie de Oz dans la série[43].

Cependant la relation para-sociale du créateur avec son personnage est différente de celle d'un spectateur lambda. David C. Giles, se plaçant du point de vue du spectateur uniquement, a déterminé trois niveaux de relations para-sociales : réelles (présentateurs télé, célébrités, etc.), humaines fictionnelles (personnages de séries, de romans ou de films) et non-humaines fictionnelles (personnages de dessins animés ou de récits fantastiques, animaux)[44]. Aucun de ces niveaux ne correspond parfaitement à la relation qu'entretiennent les showrunners avec leurs personnages. En effet, particulièrement quand l'épisode pilote n'a pas été produit, le personnage est moins qu'un humain fictionnel, malgré la relation para-sociale que le créateur peut avoir avec lui. Il faudrait alors créer non pas un quatrième « niveau »

43 MILLER, Laura. « The Man Behind the Slayer » in *Salon*, 21 mai 2003. En ligne <http://www.salon.com/2003/05/20/whedon/>

44 GILES, David C.. « Parasocial Relationships » *Op. Cit.*, p. 453.

mais un nouveau type de relation para-sociale : humaine *poïétique*. Celle-ci est différente des autres en plusieurs points : le personnage est, avant le casting tout au moins, polymorphe. Il change aussi sensiblement de personnalité, et même d'histoire, au fil des jours. Pourtant, le showrunner pour avancer doit pouvoir communiquer avec son personnage, en entendre la voix et en comprendre les réactions. Cette relation para-sociale poïétique permet quelque part de « former » le personnage en création, de lui donner sa première indépendance. Elle est au cœur du passage du personnage du statut de « concept » à celui de « personnage » à part entière. Ainsi, la relation para-sociale poïétique permet la *humanlikeness* du personnage autant qu'elle est permise par celle-ci. L'imagination et l'investissement du créateur deviennent les outils de ce va-et-vient par lequel le personnage se construit.

Bien sûr, il manque toujours 0,111958 % d'humanité – ou du moins *d'apparence d'humanité* – aux personnages. Ce pourcentage correspond à des différences ontologiques que nous nous apprêtons à analyser ici, mais il peut se résumer poétiquement ainsi : « *What about the soul* ? »

Remplaçons cependant le terme d' « âme » par son synonyme, « psyché », qui est dégagé de toute implication religieuse, et gagne au demeurant un nouveau sens, celui d'un miroir en pied dans lequel chacun peut voir la totalité de lui-même comme s'il était un autre. C'est en effet cela qui manque aux personnages : la capacité de se voir ou, en d'autres termes, le *cogito*, le fameux « je pense donc je suis[45] » (*cogito ergo sum*). Louis Lavelle, dans son *Introduction à l'Ontologie*, précise encore ce *cogito* :

> L'existence ne peut être que la découverte constitutive du sujet par lui-même. C'est la constitution d'un être capable de dire « moi » ou « je ». Et l'on comprend donc qu'il ne puisse y avoir d'autre saisie de l'existence que dans une existence qui est la mienne, avec laquelle je me confonds, hors de laquelle il n'y a pour moi que des objets ou des phénomènes […]. Il s'agit […] au lieu de résorber l'être dans le connaître, de résorber plutôt le connaître dans l'être ou de faire son être du connaître que l'être a de lui-même. C'est là sans doute le sens qu'il faut donner au Cogito cartésien[46].

Le *cogito* est donc une conviction intime d'être soi. Parce qu'elle est intime, nul ne peut en juger de l'extérieur, et parce qu'elle est une conviction, nul ne peut la prouver autrement qu'en l'expérimentant pour lui-même. C'est d'ailleurs ce qui pousse Gabriel Marcel à traduire le *cogito*, le « je pense » par une *foi*, par laquelle « l'esprit comble le vide entre le moi pensant et

45 DESCARTES, René & Et GILSON. *Discours de la méthode*. Paris : Vrin, 2012, p. 32.
46 LAVELLE, Louis et Philippe PERROT. *Introduction à l'ontologie*. Paris : Le Félin-Kiron, 2008, p. 94.

le moi empirique en affirmant leur liaison transcendante[47]. » On ne peut en réalité que *supposer* que le personnage n'a pas cette foi, cette psyché, comme on ne peut que supposer que nos voisins et amis, au contraire, l'ont. La possibilité que nous vivions sans le savoir dans un monde de personnages, dans lequel la seule subjectivité serait la nôtre propre, ne peut pas être philosophiquement réfutée ; c'est ce qui a inspiré par exemple les célèbres films *Matrix*[48] des Wachowski. Le spectateur et le créateur sont persuadés que le personnage n'a pas de *cogito* et que leur voisin l'a. C'est, du point de vue de chacun, la seule différence définissable entre le personnage et la personne : il ne lui manque pas l'âme mais la conviction qu'ont les autres de son âme.

Pourtant, « l'autre » n'est pas toujours considéré comme tout à fait innocent de la création de mon identité comme il l'est par Descartes. Pour Sartre, le *cogito* mène directement à l'autre, puisque c'est ce dernier qui me permet d'exister « en tant que » *x* ou *y*. Personne n'*est* tout à fait s'il n'est pas *quelque chose*.

> L'homme qui s'atteint directement par le cogito découvre aussi tous les autres, et il les découvre comme la condition de son existence. Il se rend compte qu'il ne peut rien être (au sens où l'on dit qu'on est spirituel, ou qu'on est méchant, ou qu'on est jaloux) sauf si les autres le reconnaissent comme tel[49].

Qualifier quelqu'un (de ceci ou cela) c'est donc en développer le *cogito* ou, pour mieux dire, le faire éclore. Parce que les autres me permettent d'exister autant que je leur permets d'exister, l'ontologie que nous propose Sartre est une ontologie d'intersubjectivité. Le personnage, encore une fois, n'est que réceptacle. Comme il recevait la relation para-sociale sans la rendre, il reçoit cette subjectivité de la part du spectateur sans la rendre. Il la reçoit d'autant plus évidemment de la part du créateur que celui-ci ajoute à ce pouvoir de subjectivisation du personnage (le personnage est X parce que le scénariste le reconnaît comme tel) un pouvoir performatif de création du personnage (le personnage est X parce que le scénariste le définit comme tel). Sans cette intersubjectivité le *cogito* n'est pas, mais le personnage jouit d'une forme de *cogitat* : ce « il pense » est à la fois l'action par laquelle il nous est possible de supposer le *cogito* du personnage (« le personnage pense », du point de vue de *moi*), et l'action par laquelle le spectateur et le créateur permettent de subjectiviser le personnage, de le rendre sujet (« je/il pense le personnage », « je/il pense que le personnage est X »).

47 MARCEL, Gabriel. « Journal métaphysique » in *Europe*, 1926, vol. 10, n° 37, p. 45.
48 *Matrix*, Lana et Lilly Wachowski, 1999.
49 SARTRE, Jean-Paul. *L'existentialisme est un humanisme*. Paris : Gallimard, 1996, p. 58-59.

Dire que le personnage n'a pas d'âme au sens qu'il n'a pas de psyché est donc juste, mais à nuancer. Ce qu'il n'a pas, en revanche, c'est une subjectivité propre, essentielle, qui provienne de lui. Lorsque Hank dans *Breaking Bad* s'inquiète : « Je ne suis pas l'homme que je pensais être[50] », il m'oblige à supposer son *cogito* (« que je pensais être », ainsi que le sous-entendu « je ne pense pas être l'homme que je pensais être ») ainsi qu'à le subjectiviser (qu'est cet homme d'après moi ?). La preuve de ce *cogitat* est que ce que Hank « pensait être » est en réalité ce que le spectateur pensait qu'il était ! Pour preuve, à partir de cet instant, Hank change entièrement pour devenir plus subtil et plus déductif[51].

I.1.1.3. Un rôle narratif, une construction et un symptôme

Le personnage n'est pas uniquement ce presque-humain que nous venons de définir. Il est aussi tout autre chose. Si l'on en reste aux théories de la réception, le spectateur lui-même comprend le personnage à plusieurs niveaux[52] :

> *Viewers, readers, listeners or users do not only grasp a character's corporeality, mind and sociality in the (fictional) world. They are building on those processes to understand the character's meanings as sign or symbol, and to reflect on the character's connections to its creators, textual structures, ludic functions, etc[53].*
>
> Les spectateurs, lecteurs, auditeurs et utilisateurs ne saisissent pas uniquement la corporéité du personnage, son esprit ou son caractère social dans le monde (fictionnel). Ils se servent de ces procédés pour comprendre la signification du personnage en tant que signe ou symbole, et pour penser les liens qui existent entre le personnage et ses créateurs, les structures textuelles, les fonctions ludiques, etc.

Nous l'avons vu, ce qui peut être dit d'une personne peut être dit d'un personnage. Le spectateur peut le trouver amoral, ou méchant, comme doux ou charmant, il peut comprendre ses choix ou les rejeter, le détester ou vouloir s'en faire un ami, etc. Mais *a contrario*, ce qui peut être dit d'un personnage ne peut pas toujours l'être d'un individu. En effet ce dernier n'existe pas pour être entendu. Il serait pour le moins inhabituel pour une personne de se demander si son voisin est globalement son adjuvant ou son opposant dans sa quête, ce que la façon dont son grand-père tient sa canne signifie, ou si le mariage de son frère était bien joué.

50 *Breaking Bad,* S01E07 « One minute ».
51 JOST, François. *Les nouveaux méchants : quand les séries américaines font bouger les lignes du bien et du mal*. *Op. Cit.*, p. 133.
52 PERSSON, Per. *Understanding Cinema: A Psychological Theory of Moving Imagery*. Cambridge : Cambridge University Press, 2003.
53 EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. « Introduction » *Op. Cit.*, p. 15.

Le personnage a ainsi une dimension supplémentaire qui le fait exister non pas uniquement comme un presque-humain, mais aussi dans le récit, dans la création, et dans le monde. Encore une fois, le personnage se maintient comme réceptacle : là où l'individu peut, à la limite, être analysé dans un rapport intime à lui-même (c'est ce que propose la psychanalyse), le personnage l'est au contraire par rapport à des éléments extérieurs. Il est donc un rôle narratif (dans le récit), une construction (de création) et un symptôme (pour le monde).

En tant que rôle narratif, le personnage est analysable à plusieurs niveaux, qui chacun le définit un peu plus. Il répond d'abord à une typologie assez simple : son temps d'apparition à l'écran, particulièrement, lui donnera le statut de personnage principal, de personnage secondaire ou de figurant. Le personnage se révèle alors narratif par essence : personne, dans la réalité, n'est le personnage secondaire de sa propre vie et personne n'est le personnage principal de la vie d'un autre. La possibilité pour le personnage d'être *essentiellement* secondaire lui est donc propre. Cela suffit d'ailleurs à dévoiler un certain nombre de choses au spectateur attentif. Au début de la première saison de *The Sopranos*, Tony Soprano n'est pas encore le Parrain de la mafia italienne du New Jersey. Très vite, le Parrain en place décède, et deux hommes se proposent pour être son remplaçant : l'oncle de Tony Soprano, Junior, qui a le droit du rang, et Tony Soprano lui-même, qui a déjà la carrure et impose à ses pairs le respect que ce travail implique. Tony Soprano est pourtant présenté sans l'ombre d'un doute, dès la première image, comme le personnage principal de la série. De fait, la question pour le public n'est pas « Qui deviendra le chef de la mafia ? » mais « Comment Tony Soprano fera-t-il pour devenir parrain de la mafia, quand ce rôle revient de droit à son oncle ? ».

Cela produit une certaine ironie dramatique[54] : en effet l'oncle Junior, naturellement, ne sait pas qu'il est le personnage secondaire de l'histoire. Le récit, et à travers lui Tony Soprano, va profiter de cette ironie dramatique, la *milker*[55] : Tony va ainsi faire croire à son oncle qu'il est le personnage principal, en le faisant accéder officiellement au rôle de Parrain. Il faudra encore quelques épisodes à l'oncle Junior pour réaliser que ses pairs ne le consultent pas et ne gravitent pas autour de lui comme ils le font autour de Tony Soprano. Quoique péniblement, il devra reconnaître que, Parrain ou non, il est un personnage secondaire.

54 cf. Glossaire.
55 cf. Glossaire.

Toujours selon le rôle narratif qui leur est attribué dans le récit, les personnages répondent aussi à une typologie sémantique, qui correspond au schéma actantiel tel que défini d'abord par Algirdas Julien Greimas[56].

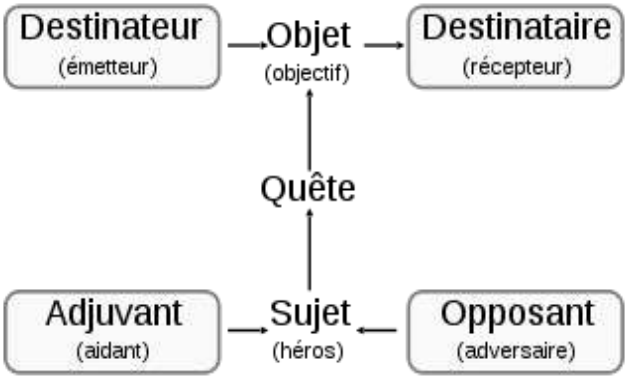


Schéma actanciel de Greimas

Selon ce schéma, le personnage prend sa place selon trois axes définis : il peut être dans l'axe du *vouloir* (ou du désir : le *sujet* désire l'*objet*), dans l'axe du *pouvoir* (l'*adjuvant* aide à la réalisation du désir, tandis que l'*opposant* y nuit) ou bien dans l'axe de la *transmission* (le *destinateur* demande à ce que la conjonction entre le sujet et l'objet soit établie, et ce pour le *destinataire*). Un même personnage peut occuper plusieurs places dans ce modèle actantiel et une même action peut souvent être analysée selon plusieurs modèles : par exemple, en cas de rivalité, le sujet peut être l'un ou l'autre rival, et l'opposant celui qui n'est pas considéré comme sujet. Enfin, les modèles actantiels peuvent être analysés individuellement, ou par groupe, souvent interconnectés. Parce qu'il est extrêmement simple lorsqu'il ne porte que sur une action et peut devenir exponentiellement difficile lorsqu'il est appliqué à toutes les actions d'un récit, le modèle actantiel sert avant tout à considérer le personnage selon une action précise, qui peut être le récit en globalité, ou bien un épisode, une séquence, un geste, etc.

Cependant le schéma actantiel est valable pour toute action, réelle ou fictive. Ce qui rend le rôle actantiel du personnage essentiel et non pas, comme chez l'individu, un outil d'analyse plaqué sur ses actions, est que le créateur pense parfois le personnage en fonction d'un modèle actantiel, même lorsqu'il n'en a pas connaissance. L'équilibre que les scénaristes

56 GREIMAS, Algirdas Julien. *Sémantique structurale : recherche de méthode*. Paris : Presses universitaires de France, 2015.

trouvent dans la formation de leurs récits repose en effet souvent sur des modèles de ce type, intégrés depuis les contes de leur enfance jusqu'aux films et séries de l'âge adulte. S'il faut que l'histoire d'amour de Jack et Kate de *Lost*[57] ait un intérêt narratif, alors il faut remplir le modèle actantiel en ajoutant, par exemple, Sawyer, le rival de Jack, qui va ainsi agir comme opposant. Parce qu'au niveau des personnages le modèle actantiel est ainsi, plus qu'un outil d'analyse, un outil poïétique, il est inscrit dans le personnage et non pas plaqué sur lui.

En tant que construction, le personnage est considéré uniquement en lien avec sa création. L'attention du spectateur n'est donc plus sur ce qui est représenté mais sur la représentation. C'est en tant que construction que l'on peut dire d'un personnage qu'il est « bien interprété », « mal écrit » ou « mis en valeur par la réalisation ». Certes, par l'action de commenter – même pour lui – la facture du personnage, le spectateur reconnaît et parfois honore l'artiste derrière le texte. Cependant, parler du texte c'est sortir du texte, et parler du personnage, c'est ne plus le croire humain. Si le personnage existe pour sa ressemblance avec l'humain, être « dévoilé » ainsi ne devrait pas être considéré comme essentiel mais, au contraire, à éviter absolument. Il est certes de l'essence du personnage d'avoir été inventé, mais ne devrait-il pas être aussi de son essence de ne pas *avoir l'air* d'avoir été inventé ? Auquel cas, lorsque Anthony Hopkins, dans une lettre devenue célèbre à Bryan Cranston (l'acteur du protagoniste de *Breaking Bad*), déclare : « Votre performance en tant que Walter White était le meilleur jeu d'acteur que j'aie jamais vu, de toute ma vie[58]. », le compliment serait curieusement insultant : en reconnaissant Bryan Cranston derrière Walter White, il exprimerait fondamentalement l'inverse de l'engouement qu'il souhaite exprimer. Pourtant le plaisir ne semble pas feint, et le personnage ne paraît pas avoir été dénaturé. Aussi il nous faut considérer que plusieurs types de spectateurs existent en chacun et que celui qui en nous voit Bryan Cranston ne voit pas Walter White, et vice-versa : la coexistence de ces différentes postures nous permet d'être simultanément admiratif de l'interprétation d'un acteur et touché par son personnage. On s'attendra bien sûr à ce que le penseur, professeur, étudiant ou créateur de cinéma mette souvent plus l'accent dans son expérience spectatorielle sur le personnage en tant que construction que le spectateur lambda ou l'amateur, qui se reposeront plus souvent sur le personnage en tant que presque-humain. Lorsque les spectateurs de *Breaking Bad* ont déclaré en masse détester Skyler White, la femme de Walter dans la série, s'est établi un dialogue de sourds entre ceux qui aimaient ou détestaient *le personnage* – mal

57 *Lost* (ABC, 2004-2010)

58 « *Your performance as Walter White was the best acting I have seen – ever*» NORDYKE, Kimberly. « Anthony Hopkins Gushes Over 'Breaking Bad' Star Bryan Cranston in Fan Letter » in *Hollywood Reporter*, 14 octobre 2013. En ligne <http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/anthony-hopkins-gushes-breaking-bad-648242>

construit, mal interprété ou mal intégré à l'arc de son mari – et ceux qui aimaient ou qui détestaient *la femme* – qui est d'ailleurs qualifiée de « *bitch* », c'est-à-dire de « salope » par les auteurs de l'entrée « Skyler White » sur le dictionnaire participatif *Urban Dictionnary*[59]. Nul besoin de préciser qu'elle ne se prostitue jamais dans le récit. Quoiqu'il en soit, il fait aussi partie de la nature même du personnage que d'être reconnu en tant que tel, d'abord par son créateur bien sûr, puis par son public, ou une part de son public.

Pour comprendre le personnage en tant que « symptôme », c'est-à-dire ce qu'il représente pour notre monde réel, il nous faut revenir à une théorie ontologique du personnage que nous n'avons pas étudiée encore : le personnage comme *mimesis*. Cette théorie, proposée déjà par Socrate, Platon ou encore Aristote, considère que chaque personnage fictionnel est constitué à partir d'un « prototype » existant dans le monde réel, qui lui est équivalent[60]. Celle-ci est étayée par nombre d'exemples connus de la littérature, par exemple le fait qu'un valet de Edward II nommé Robert Rode aurait servi de socle pour la construction du célèbre voleur fictif Robin Hood, « Robin des bois ». Ceci est bien évidemment valable en séries télévisées, notamment lorsque Aaron Sorkin a choisi, dans la dernière saison de *The West Wing,* de baser le personnage de son nouveau candidat à la présidentielle*,* Matthew Santos*,* sur un jeune politicien de l'Illinois, alors inconnu de tous, du nom de Barack Obama[61]… Doležel souligne cependant :

> *By matching a fictional particular with an actual counterpart [...] it assigns referents to fictional terms. The "universe of discourse" of fictional texts proves to be the actual world*[62].
>
> En associant à chaque particulier fictionnel un homologue réel [cette théorie] assigne des référents à des termes fictionnels. L' « univers du discours » des textes fictionnels se révèle être le monde réel.

Pour que cette théorie ait une teneur ontologique, il faudrait pouvoir trouver un homologue à absolument tous les personnages, ce qui est proprement impossible. D'autant que même les personnages qui ont un homologue dans la réalité ne leur ressemblent que dans une certaine mesure. Il est évident que si Matthew Santos et Barack Obama ont de nombreux points communs, Matthew Santos étant latino-américain et Barack Obama afro-américain, ils ne viennent pas des mêmes communautés et ne peuvent donc pas correspondre parfaitement l'un à l'autre, pour ne citer que cet élément de différenciation.

59 « Skyler White » In *Urban Dictionnary*, 07 juillet 2014. En ligne <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Skyler%20White>

60 DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*. *Op. Cit.*, p. 6.

61 FREEDLAND, Jonathan. « From West Wing to the Real Thing » in *The Guardian,* 21 février 2008. En ligne <https://www.theguardian.com/world/2008/feb/21/barackobama.uselections2008>

62 DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*. *Op. Cit.*, p. 6.

Les philosophes proches de cette théorie mimétique en ont donc pensé une variante que Erich Auerbach a reprise dans les années 1940[63] : il s'agit cette fois de ne pas considérer qu'un « *fictional particular* » (particulier fictionnel) est l'équivalent d'un « *actual particular* » (particulier réel), mais qu'un « *fictional particular* » est l'équivalent d'un « *actual universal* » (universel réel). Pour Auerbach en effet, les entités fictionnelles peuvent représenter tout à la fois des types psychologiques, des groupes sociaux, des conditions de vie historiques, des points de vue politiques, etc. Le tout pêle-mêle, à l'envie. Doležel regrette cependant que :

> *Depriving fictional particulars of their individuality, universalist mimetic interpretation files them under one of its a priori categories. What fictional literature achieves, mimetic criticism undoes*[64].
>
> En privant les particuliers fictionnels de leur individualité, l'interprétation mimétique universaliste les classe dans une de ses catégories créées a priori. Ce que la littérature fictionnelle construit, la critique mimétique le défait.

Ce qu'accomplit donc cette littérature fictionnelle, c'est d'inclure une individualité dans un langage, et nombre de catégories dans cette individualité. C'est ce qu'entendait en partie Sartre lorsqu'il écrivait : « L'écrivain travaille à l'envers : il n'a affaire qu'au langage, et c'est ainsi que soudain il se trouve environné de sens[65]. » Ces catégories universelles sont pourtant bien portées par le personnage, quoiqu'il ne porte pas qu'elles, comme le veut la thèse mimétique universaliste. Pour Alexander Zholkovski aussi, le personnage est un outil qui permet la manifestation d'un thème dans un texte[66]. Mais plutôt que les termes précis de « catégorie » ou de « thèmes » qui mettent en relation le personnage avec l'universel en noyant le personnage dans cet universel, nous préférons ici la notion de « symptôme » qui est certes elle aussi forcément réductrice mais fait du personnage l'écho, pas même forcément conscient, de la culture qui l'a fait naître, des opinions sociales et politiques de ses créateurs, etc. Nous empruntons ici le terme à François Jost qui l'applique à la série télévisée dans son ensemble dans *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme*[67] *?* Il utilise d'ailleurs encore cette optique mimétique universaliste dans *Les Nouveaux Méchants*, par exemple lorsqu'il décrit le sujet de la série *Deadwood* comme « la formation d'une communauté à la naissance du capitalisme » et « une sorte de laboratoire de la formation de l'esprit américain[68]. »

63 AUERBACH, Erich. *Mimesis: The Representation of Reality in Western Literature*. Garden City, N.Y. : Doubleday, 1957 (German orig. 1946).
64 DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica : Fiction and Possible Worlds*. *Op. Cit.*, p. 8.
65 COLETTE, Jacques. *L'existentialisme*. Paris : Presses universitaires de France, 2007, p. 119.
66 ZHOLKOVSKI, Alexander. *Themes and Texts: Towards a Poetics of Expressiveness*. Ithaca/Londres : Cornell University Press, 1984.
67 JOST, François. *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme ?* Paris : CNRS Éditions, 2011.

Certes, *Deadwood*[69] n'est bien sûr pas uniquement cela, et n'est peut-être pas cela en premier lieu, mais c'est un angle de vue justifié et intéressant sur la série, comme il peut l'être sur le personnage: la mimésis universaliste, pensée non pas comme ontologie mais comme outil de création et outil d'analyse, est donc l'angle de François Jost sur les séries et leurs personnages. En tant que symptôme, le personnage n'est pas inclus entièrement dans les sens universalistes qu'il dévoile à l'analyse, et s'avère encore capable d'être plusieurs autres choses.

Le personnage a donc plusieurs visages, selon l'angle depuis lequel on l'observe. Si l'on part de l'idée nécessaire qu'il existe et qu'il a été créé, il est naturel de voir en lui rien moins qu'un semblant d'humanité, tout en étant en mesure de lui trouver un sens et une qualité en tant que pièce du récit ou en tant que reflet ou symptôme du monde. Le showrunner et les autres créateurs sont donc tenus de créer des personnages de série qui aient le maximum de richesse à tous ces niveaux. Un grand nombre de ces traits et de ces relations ne seront d'ailleurs pas réfléchis par le créateur, mais seulement révélés par l'analyste a posteriori, lorsque le personnage aura, selon la magie de la création, pris une forme d'indépendance, de sens autonome, en même temps que l'œuvre dans son ensemble.

68 JOST, François. *Les nouveaux méchants : quand les séries américaines font bouger les lignes du bien et du mal*. *Op. Cit.*, p. 35.

69 *Deadwood* (HBO, 2004-2006)

I.1.2.

La substance du personnage sériel

L'existence du personnage repose donc sur un cadre ontologique précis, et sur son sens au sein du récit, *a fortiori* télévisuel. Elle repose également sur sa matière, sa substance, ce qui lui permet de tenir en tant que personnage. Cette matière, que le personnage télévisuel a très largement en commun avec son homologue cinématographique, est pourtant légèrement transformée par le support sériel.

L'expression consacrée de la création de personnages, et ce surtout en séries télévisées, est une loi scénaristique admise par presque tous les auteurs : il faut savoir « creuser le personnage ». Si cette analogie avec la sculpture n'est pas à remettre en cause, il est assez surprenant qu'elle ait été opérée à partir de cette forme de sculpture qui se fait par soustraction, *per via di levare*, comme le présente Leonard de Vinci dans son expression de la différence entre la peinture et la sculpture, citée par Freud :

> La peinture, dit Léonard, travaille *per via di pore*, c'est-à-dire qu'elle dépose des quantités de couleurs là où auparavant elles n'étaient pas sur la toile incolore […] ; à l'inverse, la sculpture procède *per via di levare*, c'est-à-dire qu'elle enlève à la pierre tout ce qui recouvre la surface de la statue qui est contenue[1].

On en revient alors à l'idée d'un personnage préexistant, que seul le sculpteur peut déceler, « découvrir » magiquement dans la pierre ou le bois, et délivrer.

Plus encore, cet appel à creuser le personnage va au-delà de cette délivrance : il faudrait attaquer le personnage lui-même, car c'est en son cœur que se trouve son âme, « sa profondeur ». Il ne faudrait alors qu'enlever, toujours enlever, pour aller au fond des choses. Selon cette vision du travail créateur, la matière des personnages est un « surplus ». L'idée pure serait plus forte et plus complexe que le personnage, et serait l'objectif même du créateur. Et pourtant, lorsque le personnage retourne à l'idée pure, il s'éteint tout à fait.

La métaphore de la sculpture n'est pourtant pas vaine. Elle ajoute à la tridimensionalité et à l'apparence humaine du personnage audiovisuel, ce qui n'est pas insensé. Mais plutôt que de penser la création du personnage audiovisuel comme une sculpture par soustraction, il est nécessaire de l'appréhender comme une sculpture par adjonction, *per via di pore*. Car il est bien question de matière dans le personnage audiovisuel, mais cette matière est loin d'avoir l'unité et la constance d'un bloc de granit ou d'un rondin de bois : il n'est pas tant multi-forme

1 MARINOV, Vladimir. « L'œuvre d'Art est un crime parfait » in Joyce MCDOUGALL *et al*. *L'artiste et le psychanalyste*. Paris : Presses universitaires de France, 2008, pp. 71-113, p. 73-74.

que composite, tout l'art étant dans l'adjonction de ces matières. Ces matières différentes en audiovisuel peuvent être globalement regroupées sous trois catégories que nous allons détailler ici : les mots, la chair et l'image.

Les mots nous intéressent plus encore que toute autre matière car ils servent d'armature au personnage, de support sur lequel toute autre matière peut être posée. Plus encore, ils incluent en partie ces autres matières, leur donnant l'uniformité qui est nécessaire pour créer un personnage indivisible. Le risque d'une création par adjonction est que les matières ne se soudent pas bien les unes aux autres, ce que le scénario permet d'éviter. Et pourtant le scénario a un statut extrêmement fragile en audio-visuel.

> Le scénario est « entre », entre projet, idée, fantasme et film réalisé, entre récit écrit (il se présente sous forme écrite, « littéraire », au sens large du terme) et récit filmique (le récit est divisé en séquences, dialogué, « visualisé »), entre auteur, au singulier ou au pluriel, et spectateur (il circule, a une fonction utilitaire, commerciale, technique). Il est transitoire[2].

Le scénario est donc une étape, une transition entre ce qui ressort de l'immatériel, de la pensée ou du fantasme, et ce qui est le matériel, ici le « filmique », donc la chair et l'image. En cela, le scénario semble un brouillon, un croquis, ce qui explique pourquoi, comme l'exprime Francis Vanoye, « le scénario est ce qu'on retrouve au panier, une fois le film tourné[3] » :

> Le scénario est un état transitoire, une forme passagère destinée à se métamorphoser et à disparaître, comme la chenille devient le papillon. Lorsque le film existe, il ne reste de la chenille qu'une peau sèche, désormais inutile, très strictement promise à la poussière[4].

C'est toute l'étrangeté du langage d'être entre l'idée et la chose, d'être à peine matériel tout en n'étant plus un simple concept. Cet aspect transitionnel porte à penser que les scénaristes ne font que décrire les personnages et, au mieux, donner les consignes de leur existence, laquelle se révèlerait sous la forme de chair et d'images. Or, nous rejoindrons Jean-Claude Carrière et Pascal Bonnitzer dans leur affirmation que « Le scénario est déjà un film[5]. » De fait, le scénario « appartient à la fois à la langue écrite-parlée et à la langue-cinéma[6]. » C'est ce qu'exprime très précisément Pier Paolo Pasolini par le concept de « référence intrinsèque » : « tous les scénarios sont à un certain moment des "techniques autonomes" dont la structure

2 VANOYE, Francis. «Panoramique sur les livres : du manuel à la théorie», in MAILLOT, Pierre (dir.) *L'Enseignement du scénario, dossier de CinémAction*, n° 61, 4e trimestre 1991, p. 32-33.
3 *Ibid.*, p. 33.
4 CARRIÈRE, Jean-Claude et Pascal BONITZER. *Exercice du scénario.* Paris : Femis, coll. « Écrits/Écrans », 1990, p. 11-12.
5 *Ibid.*, p. 12.
6 VERMEESCH, Amélie. « Poétique du scénario » in *Poétique* n° 138, 2004/2, pp. 213-234, p. 219.

principale est la référence intrinsèque à une œuvre cinématographique à faire[7]. » La chair et l'image sont donc elles-mêmes part du scénario en tant que référence, ce dont il est possible de juger rapidement par une analyse de séquence, ici la première séquence de l'épisode pilote de *Mad Men* telle qu'elle est proposée dans le scénario préalable au tournage[8].

INT. KNICK KNACK BAR

Vinyl upholstery and mirrored walls, but brand new. It's after work, but the women have their hair done and each man's tie is pushed to the top of his collar. Highballs and martinis clink under quiet music and **everywhere are the sights and sounds of smoking.**

Alone in a red corner booth is DON DRAPER, **early 30's, handsome, conservative,** and despite his third Old Fashioned, he is apparently sober. He is doodling on a cocktail napkin. He crosses something out, puts down his fountain pen, and taps a cigarette out of a pack of "Lucky Strike".

The BUSBOY, a middle-aged black man, too old for his tight uniform, approaches.

BUSBOY
Finished, sir?

DON
Yeah. Got a light?

The busboy pulls out a pack of matches from the back of his 'Old Gold's' and lights Don's cigarette.

DON
(CONT'D)
Ah, an 'Old Gold' man.
(inhaling)
'Lucky Strike', here.

There is an awkward silence. The busboy starts to walk away.

DON
(CONT'D)
Can I ask you something?
Why do you smoke 'Old Gold'?

7 PASOLINI, Pier Paolo. «Le scénario comme structure tendant vers une autre structure», trad. de Marianne DI VETTIMO, in *Cahiers du Cinéma*, n° 185, décembre 1966, p. 77-82.

8 La version audiovisuelle de cette séquence se trouve ici : FREEMAN, David. « Mad Men – Pilot – Beginning » Online video clip. *Vimeo*, 2003. <https://vimeo.com/110339934>. La traduction de ce texte se trouve en Annexe 2.

The busboy seems flustered and looks around nervously. **The burly white BARTENDER** approaches.

BARTENDER
I'm sorry sir. Is Sam here bothering you?
He can be a little chatty.

DON
No, we're actually having a conversation.
Is that okay?

BARTENDER
(thinking)
Can I get you another drink?

DON
(points to drink)
Do this again. Old Fashioned, please.

The bartender walks off.

DON
(CONT'D)
So, obviously you need to relax
after working here all night.

BUSBOY
I guess. I don't know.

DON
What is it, low-tar? Low-nicotine?
Those new filters? I mean, why "Old Gold"?

BUSBOY
They gave them to us in the service.
A carton a week for free.

DON
So you're used to them. Is that it?

BUSBOY
Yeah, they're a habit.

DON
So I could never get you to smoke another kind?
Let's say, my Luckies?

BUSBOY
I love my Old Gold.

DON
Let's just say tomorrow a tobacco weevil
comes and eats every last Old Gold on the planet.

BUSBOY
That's a sad story.

DON
Yes, it's a tragedy.
Would you just stop smoking?

BUSBOY
I'm pretty sure I'd find something.
I love smoking.

DON
(**writing as he speaks**)
"I love smoking". That's very good.

BUSBOY
My wife hates it. "The Reader's Digest"
says it will kill you.

DON
Yeah, I heard about that.

BUSBOY
(shrugs)
Ladies love their magazines.

DON
Yes, they do.

Une partie de ce scénario sert presque uniquement de description du film à venir. En effet, des expressions que l'on retrouve presque systématiquement dans les scénarios, telles que « *early 30's, handsome, conservative* », sont plutôt des indications que des représentations. Ce sont ces indications, que l'on trouve bien plus rarement dans les écrits de pièces de théâtre, qui donnent au scénario son apparence et sa réputation de texte aride à la lecture et technique à l'écriture. Mais ce genre de précisions est au fond assez peu utilisé, par convention presque uniquement dans le titre des scènes (« Intérieur/Extérieur » et « Jour/nuit ») et à la première apparition de chaque personnage. Plus communes, des expressions telles que « *The burly white BARTENDER* » ne sont plus descriptives : elles infusent déjà la chair du personnage dans l'esprit du lecteur. En effet, une description telle que

« un barman, blanc, 1m90 pour 90 kilos » décrirait tout autant ce personnage, mais il ne l'exprimerait pas. La description demande au lecteur de *traduire* les mots en image, tandis que ce que nous appellerons des « impressions de chair » provoqueront directement l'image elle-même. C'est déjà de la chair qui se trouve autour de ce « *burly white bartender* ». Sans oublier qu'il y a une force de l'expression purement littéraire, dans les allitérations en « b », en « t » et en « r » (sachant que les sonorités du « r » et du « w » sont très proches en anglais dans ces circonstances) qui donnent à l'expression une forme ronde, mais dure, laquelle s'imprime dans le personnage.

À la chair elle-même est bien sûr associée une voix, notamment au travers des dialogues qui donnent implicitement, par le niveau de langue et les interjections utilisées, une idée de la diction du personnage et de la tessiture de sa voix. Une expression telle que « *Yeah, they're a habit*. » pouvait tout aussi bien être écrite « *Yes, they are a habit* ». Il aurait alors fallu indiquer que le personnage s'exprime avec simplicité et efficacité – les contractions de « *they are* » en « *they're* » en anglais sont moins signe d'un langage familier que d'une oralité assez directe, tandis que « yeah » est une version décontractée et traînante de « y*es* ». La façon de s'exprimer du personnage n'est donc pas décrite, ou du moins aussi peu que possible, mais représentée. L'acteur peut bien sûr faire des écarts, mais comprend dans l'ensemble quel est le langage et le ton de son personnage. Tout lecteur, acteur ou non, le devine au travers du texte.

Bien sûr des indications telles que « *thinking* » entre parenthèses avant une ligne de dialogue sont moins naturelles et sont ajoutées assez artificiellement (si l'on tient pour artificiel ce qui ne répond pas aux règles de la littérature en prose classique), mais elles ne servent réellement que lorsque l'indice qu'elles donnent est contre-intuitif par rapport au dialogue qu'elles caractérisent : le « *can I get you another drink* » du barman est sensé venir avec le naturel de l'habitude, d'autant que poser cette question (« désirez-vous autre chose ? »), de cette façon exactement, fait partie de son métier. Le « *thinking* » donne ici un aspect contrasté à la ligne de dialogue, et de fait donne l'indice qu'il y a manigance raciste du barman, plutôt que de simplement décrire un jeu d'acteur. Ces indications au cœur du dialogue permettent aussi (et surtout, dans cette séquence) d'exprimer la simultanéité d'une action et d'une parole (par exemple, « *writing as he speaks* »). L'impression de simultanéité est donnée par la proximité de l'indication et de la ligne de dialogue, tandis que la description de cette simultanéité (« tout en disant cela, Don Draper écrit encore quelque chose sur son napperon ») aurait nécessité d'être traduite avant d'être ressentie.

L'inscription du personnage dans son époque est un travail bien entendu indispensable dans la série *Mad Men*, qui se déroule dans les années 1960. L'époque influe d'ailleurs nécessairement sur le personnage autant qu'elle lui sert de décor : elle est donc manifestée par le décor comme dans le dialogue. Parmi les indications de décor donnant une idée de l'époque on trouve bien sûr, entre autres, les premiers mots de la séquence (« *Vinyl upholstery and mirrored walls* »), tandis que les indications de dialogue comportent particulièrement une forme désuète de racisme (« *He can be a little chatty* » à propos d'un personnage afro-américain qui n'a pas encore dit un mot dans la séquence) et d'une forme de misogynie tout aussi désuète (« *Ladies love their magazines* »). La présence de la notion d'époque dans différentes strates du texte, sans qu'il ne soit jamais indiqué la date exacte, est donc encore cette fois une *impression d'arène*, comme nous parlions un peu plus tôt d' « impression de chair ».

Enfin, en plus de ces impressions de chair et d'arène, le scénario donne des *impressions d'images* (et par *image* nous exprimons métonymiquement aussi bien l'image que le son) au travers ce qui s'appelle couramment le « découpage implicite[9] » du film. Il est de plus en plus rare en effet que le scénariste indique les cadrages, les mouvements de caméra ou le montage du film ou de la série directement dans le scénario, à titre d'indications descriptives. A contrario, tout l'art du scénariste est de donner l'impression de l'image de telle façon que c'est un véritable film qui se déroule dans l'esprit du lecteur. De fait, la description d'un lieu, dans un seul paragraphe assez long, qui commence par « *Vinyl upholstery and mirrored walls* » et termine par « *everywhere are the sights and sounds of smoking* » appelle à un plan serré sur un mur, glissant sur ce mur jusqu'à découvrir les hommes et les femmes tels qu'ils sont décrits dans le paragraphe en question, et se terminant sur un plan large de la scène englobant ces « images et sons » dans un même champ. Le passage d'un paragraphe à l'autre donne souvent l'impression du changement de plan, tandis que les phrases courtes ou longues permettent de sentir le rythme et le découpage. Le plus souvent, chaque phrase, de la majuscule au point, indique ce qui se passe sur une seule valeur de plan ou presque.

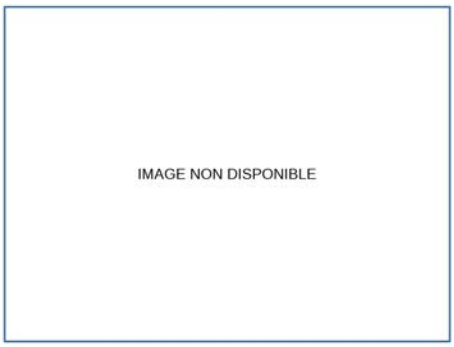
Bien sûr, ces indications implicites ne sont pas des obligations incontournables par le reste de l'équipe et, comme l'exprime Francis Vanoye :

> [Le scénario] participe bien de et à la mise en scène, sans nier, évidemment, l'apport décisif, éventuellement conflictuel ou contradictoire, des éléments de mise en scène inhérents au tournage et au montage[10].

9 cf. Glossaire.

10 VANOYE, Francis. « Panoramique sur les livres : du manuel à la théorie », *Op. Cit.*, p. 13.

En effet la mise en scène de ce premier plan est presque intégralement tournée comme elle était esquissée par le scénario, mais s'y ajoute avec subtilité au tout début du plan une vitre, qui offre à la scène une certaine profondeur, donne une nouvelle indication de l'époque par les motifs qui y sont gravés, etc.



Mad Men, S01E01

Nous noterons cependant que l'expression « *everywhere are the sights and sounds of smoking* » reconnaît aussi bien l'importance de l'image que du son, au travers d'une expression proprement audio-visuelle. *Paradoxalement* audio-visuelle, presque, puisque le « son des gens qui fument » est quasiment inaudible, particulièrement dans un bar bondé tel que celui décrit par Matthew Weiner, showrunner de la série. De fait, ce « *sounds of smoking* » est moins à prendre littéralement que dans ses connotations (donc ses *impressions*, comme toujours) de bar fumeur tel qu'il se manifeste dans l'inconscient collectif. De plus, une fois encore, l'expression « *sights and sounds of smoking* », du fait de son allitération en « s » (pas moins de cinq en l'espace de trois mots) permet au lecteur de voir (par la forme de la lettre « S ») mais aussi d'entendre (par sa sonorité) les volutes de fumées. On atteint donc par l'écriture scénaristique, et d'une façon qui ne relève pas de la coquetterie mais bien de l'objectif même de ces textes, une certaine poésie. Celle-ci naît de la rencontre synesthésique du mot vu ou entendu et de l'image qu'il propose.

Bien sûr, grâce à cette première mise en chair et en images, le personnage est ensuite augmenté, ou « réalisé » par le travail de l'acteur (qui lui donne une chair véritable plutôt qu'une impression de chair) puis par le travail du réalisateur, du cadreur, du monteur, etc. qui dé-réalisent cette chair en image. C'est ce mouvement étrange qui est au cœur du cinéma : le personnage, d'abord concept, devient de plus en plus tangible jusqu'à être incarné, puis de moins en moins tangible jusqu'à ce que cette incarnation retourne à l'état d'image. Par ce

mouvement de balancier entre le pragmatisme de la chair et le « romantisme » de l'image, les arts audiovisuels déploient toute leur richesse.

Si cet effet de balancier est commun à toutes les œuvres audio-visuelles en prises de vue réelles (et quelques œuvres audiovisuelles d'animation telles que les œuvres de *stop motion*), il n'y a pas *au cinéma* de retour proprement dit aux mots : le passage est assez linéaire d'une matière à l'autre – les mots sont mis en scène, donc deviennent matière, « réel » ; ce réel est ensuite mis en images –, ce qui ajoute à l'aspect transitionnel du scénario. La mise en image est l'aboutissement absolu de l'œuvre, après quoi il n'y a plus que la projection ou la diffusion du film, et donc la mise en réception de celui-ci. Nul étonnement alors à découvrir l'importance des réalisateurs en cinéma, puisqu'ils sont à l'aboutissement de tout, pour peu, comme c'est le plus souvent le cas, qu'ils soient présents en salle de montage pour bâtir le film à leur gré. Selon ce schéma cinématographique, le réalisateur, lorsqu'il a le *final cut*[11], est réellement le dernier décisionnaire du personnage et, de fait, en garde la paternité.

En série, pourtant, la chaîne de création du personnage est toute autre : les mots sont certes encore au départ de toute chose, suivis par la chair, et encore une fois par l'image et le son. Mais une fois devenue image et son, une fois même reçue par le spectateur, la série ne s'arrête pas : elle devient, à nouveau, mots, puis à nouveau chair, et à nouveau image, etc. dans un épisode ou une saison suivante. Le scénario est encore une simple phase de la mise en image, mais cette fois, sous certains points de vue, la mise en image est elle aussi une simple phase de la création. Ceci est d'ailleurs moins vrai pour le récit dans son ensemble que pour le personnage : le récit est recommencé ou bien continué d'épisode en épisode, mais il n'est pas « grossi » par ajout de matière. Par contre, le personnage, lui, reçoit matière et caractérisation à chaque phase de sa composition par ajout de matière : il grandit et s'enrichit en permanence un peu plus.

Le scénario n'est donc pas uniquement en série la phase première de la création du personnage : il est aussi bien *avant* l'image qu'*après* elle. Par ailleurs le processus de création en série télévisée est moins linéaire qu'au cinéma : un épisode est en train d'être monté, tandis qu'un autre est en plein tournage et un autre encore n'en est qu'au scénario. C'est ici que la composition et la matière du personnage risquent de lui faire perdre son unité : la coordination de ces ajouts de matière est indispensable à l'ensemble. Là encore, c'est le scénario qui

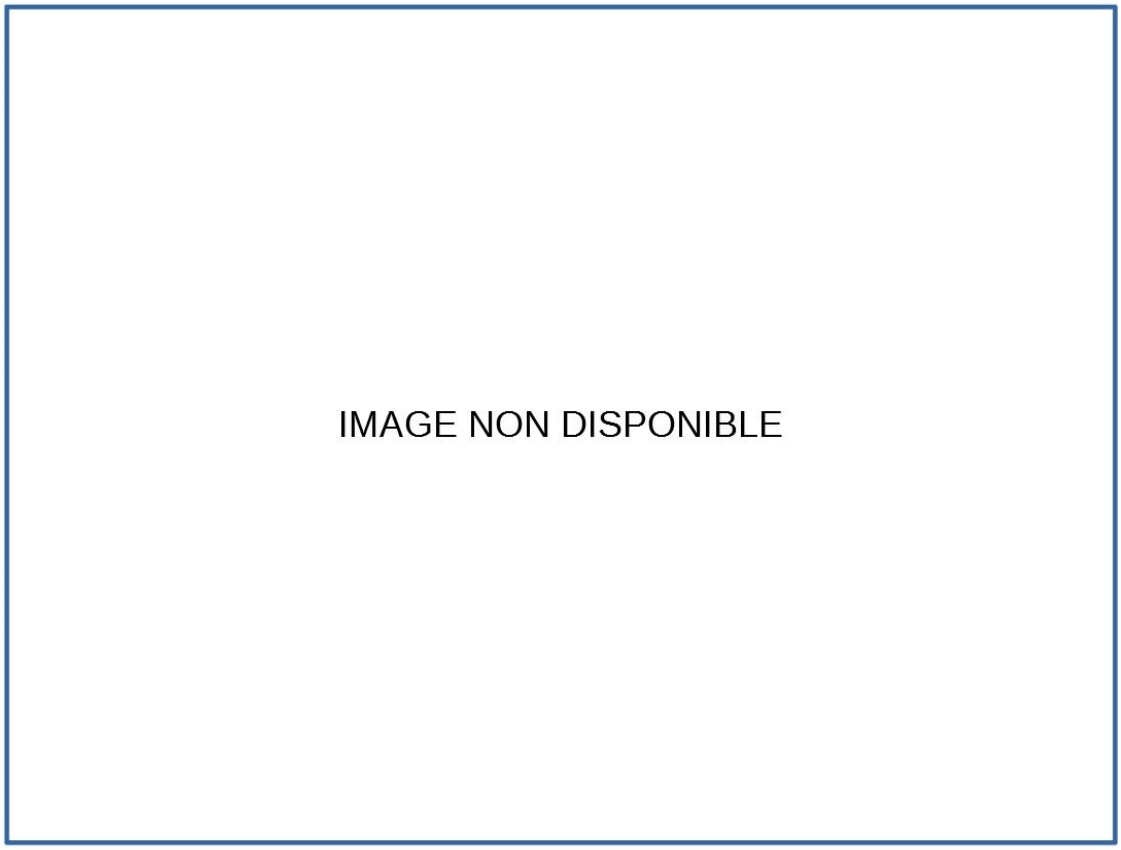
11 Le *final cut* est le montage final du film. C'est un enjeu important pour beaucoup de réalisateurs : lorsqu'ils ont le *final cut*, ils choisissent réellement la forme finale de leur film, se présentant tout à fait comme l'auteur de celui-ci. Lorsque par contre studios ou maisons de productions s'arrogent le droit de décider du *final cut* d'un film, le réalisateur en est alors dépossédé.

permet cette coordination, comme il avait permis sa cohérence : en orchestrant véritablement le travail qui s'ensuit, en en donnant l'impression de matière, précise et inaltérable ou presque. En outre, le showrunner est le scénariste principal (ou le scénariste principal, le showrunner) et le chef d'orchestre de la *writers' room*, qui elle-même orchestre le reste de la production de la série. C'est alors souvent le nom du showrunner qui apparaît accolé à la série, dont il se présente en effet comme le décideur.

Cependant cela ne revient pas pour autant à minimiser l'importance d'une matière ou d'une autre, de l'un ou l'autre des artistes et techniciens qui permettent à la série et aux personnages de se dévoiler dans toute leur complexité et leur finesse, et d'ailleurs tout porte à croire que la réalisation va gagner en richesse et en importance dans les prochaines années à la télévision. La présence à la télévision de grands noms du grand écran comme Scorsese (au travers des séries *Boardwalk Empire*[12] et *Vinyl*[13], qu'il a produit et dont il a réalisé les épisodes pilotes), Soderberg (qui a produit et réalisé plusieurs épisodes de *The Knick*[14]), Fincher (qui réalise quatre des dix épisodes de *Mindhunter*[15] après avoir réalisé les deux premiers épisodes de *House of Cards*[16]), Barbet Schroeder (qui réalise un épisode de *Mad Men*) ou bien encore auparavant Spielberg et Tarantino (qui ont chacun réalisé un épisode de *E.R. – Urgences*[17]), en est l'indice mais non la cause : plusieurs noms du petit écran se sont fait reconnaître à juste titre comme d'excellents réalisateurs, dont Cary Fukunaga, réalisateur unique de la première saison de la série *True Detective*. Il est cependant indispensable de reconnaître à la première saison de *True Detective* un fonctionnement très cinématographique, et donc clairement atypique dans le paysage télévisuel puisque le scénario était terminé avant la mise en production de la série et que le format de celle-ci, l'anthologie[18], lui permet de s'approcher, en termes de longueur, d'un très long film de huit heures plutôt que d'une série à proprement parler : de fait, un seul scénariste et un seul réalisateur ont travaillé sur l'ensemble des épisodes. La qualité visuelle de la série tient sans doute en grande partie à ce fonctionnement qui n'a pas été réitéré lors de la deuxième saison. Cependant, la qualité grandissante de la réalisation et, globalement, de la mise en image des *dramas* sériels (faute d'atteindre encore les *sitcoms* et certains autres genres télévisuels) est indubitable. À ce titre, la matière audio-visuelle proprement dite semble ajouter de plus en plus de sens et de substance aux personnages qu'elle représente.

12 *Boardwalk Empire* (HBO, 2010-2014)
13 *Vinyl* (HBO, 2016)
14 *The Knick* (Cinemax, 2014-2015)
15 *Mindhunter* (Netflix, 2017-en production)
16 *House of Cards* (Netflix, 2013-2018)
17 *E.R.* (NBC, 1994-2009) - *Urgences*
18 cf. Glossaire.

L'existence des personnages est donc en jeu au travers aussi bien de sa *place* que de sa *matière*. C'est dans un monde fictionnel que lui est attribué une place, à portée de main du créateur mais jamais tout à fait sur le même plan que lui. À l'intérieur du récit sériel, cette place prend une importance majeure, immédiatement reconnue par les spectateurs et les créateurs : le personnage est au *centre* de la série télévisée. Il n'a pas cependant *une* matière mais *des* matières, se constitue par phases, de sa conception à sa réception, et donne ainsi à tous ceux qui le créent l'occasion d'y laisser une part d'eux-mêmes et de leur savoir-faire, permettant chacun à sa façon la construction d'un personnage plein et entier.



Vince Gilligan par Kévin Bonin (k-bonin.ultrabook.com/)

I.2.

DÉFINITIONS : CARACTÉRISATION ET DÉTERMINATIONS

Selon René Girard, « Seuls les médiocres et les génies osent écrire : 'La marquise est sortie à cinq heures.' Le simple talent recule devant cette platitude humiliante ou cette suprême audace[1]. » C'est pourtant bien cet appareil d'une simplicité humiliante qui fait toute l'écriture du scénario. Dans ce texte, qui n'est pas nécessairement, nous l'avons vu, dénué de poésie, toute la caractérisation immensément complexe, fine et paradoxale des personnages doit transparaître sans que jamais l'emphase ni la grandeur du texte ne soient permises. La caractérisation des personnages en scénario est donc à la fois aidée par la mise en image et handicapée par la simplicité du texte. Le scénario, en effet, est aussi et surtout un art du temps tandis que la description d'un lieu ou la caractérisation d'un personnage dépendent plutôt de la suspension du temps.

Si l'on prend par exemple cette description du cousin Pons par Balzac :

> Pons n'avait jamais vu de femmes lui sourire. Beaucoup d'hommes ont cette fatale destinée. Pons était monstre-né ; son père et sa mère l'avaient obtenu dans leur vieillesse, et il portait les stigmates de cette naissance hors de saison sur son teint cadavéreux qui semblait avoir été contracté dans le bocal d'esprit-de-vin où la sagesse conserve certains fœtus extraordinaires. Cet artiste, doué d'une âme tendre, rêveuse, délicate, forcé d'accepter le caractère que lui imposait sa figure, désespéra d'être jamais aimé. Le célibat fut donc chez lui moins un goût qu'une nécessité[2].

Cette caractérisation à la longueur travaillée, au rythme défini, s'exprimerait en scénario (s'il le fallait) en une image et une ou deux actions : une image pour montrer sa laideur, une action pour montrer qu'il est laid pour les gens de son monde, son goût du célibat ou bien encore sa tendresse. C'est parce que la caractérisation en scénario ne suspend pas le temps, parce qu'elle est pleinement dépendante du rythme de l'existence, qu'elle se trouve si inséparable de l'action et du mouvement, qui sont la mesure du temps[3]. Plus encore : le scénario n'est *que* présent. Si une couleur, une ambiance ou des indices narratifs peuvent indiquer qu'une séquence se déroule dans le passé de la narration, elle aura toujours lieu dans le présent du spectateur. En d'autres termes, le verbe au passé n'existe pas : ce qui « fut », en narration romanesque, « *est été* » en scénario. En cela, même la caractérisation comme somme d'expériences – « son père et sa mère l'avaient obtenu dans leur vieillesse » – doit être contournée et transformée, à l'instar de nos existences, en éternel présent.

1 GIRARD, René. *Mensonge romantique et vérité romanesque*. Paris : Hachette littératures, 2000, p. 258.
2 BALZAC, Honoré de. *Le Cousin Pons*. Paris : Gallimard, coll. « Folio », 1976, p. 35.
3 Pour exemple, la mesure universelle du temps (les heures, les jours ou les mois) est adossée au mouvement des planètes.

Pour cette raison – qu'elle partage avec le Cinéma – et du fait de l'importance des personnages en série, celle-ci demande des showrunners un travail complexe de caractérisation, qui nécessite qu'ils appliquent certaines méthodes, que celles-ci leur viennent d'ailleurs de cours et de manuels, de l'expérience pratique ou d'une certaine intuition. La question n'est donc plus celle de la nature des personnages mais plus pragmatiquement celle destinée à comprendre comment ils émergent ; comment ils se font une place dans le scénario et dans la série ; quelle est la structure mécanique qui vient donner leur corporéité et leur potentialité d'action à ces entités.

I.2.1.
Qu'est-ce que la caractérisation ?

I.2.1.1. Typologie de la caractérisation

La caractérisation des personnages peut avoir deux sens qui ne font qu'un en création : on peut entendre par ce terme, d'un point de vue purement externe, la *description* des traits de caractère d'un personnage, comme on peut entendre, d'un point de vue poïétique, l'*inscription* de ces traits de caractère chez le personnage[4]. Ces deux définitions possibles du terme de « caractérisation » se rejoignent dès lors que l'on considère le langage narratif comme étant performatif dans l'univers de la série[5]. Ainsi, toute *description* est *inscription*, sauf preuve narrative du contraire (comme c'est le cas, nous y reviendrons, avec l'ironie dramatique par exemple). C'est en tout cas la traduction que l'on peut faire – selon le point de vue d'une ontologie à plusieurs mondes – de cette affirmation paradoxale de Mieke Bal selon laquelle le personnage :

> *… has no psyche, personality, ideology, or competence to act, but it does possess characteristics which make psychological and ideological descrip-tion possible*[6].
>
> … n'a pas réellement de psyché, de personnalité, d'idéologie ou de capacité d'agir, mais il possède bel et bien des caractéristiques qui permettent une description psychologique ou idéologique.

Nous pouvons reformuler cette phrase, selon notre point de vue ontologique, en : « le personnage a, dans son monde possible, une psyché, une personnalité, une idéologie et une capacité d'agir qui lui sont octroyées *par* sa description psychologique et idéologique ». Il y a donc inscription de ces traits sur le personnage.

La définition la plus précise, mais aussi la plus restrictive, de « caractérisation », ne s'intéresse justement qu'à l'ensemble des « traits » phénotypiques, des « traits de caractère » du personnage, dans leur version la plus stable, la plus immuable possible.

> *The word « character » in « characterisation » puts the emphasis on a specific mental entity that is imagined as stable*
>
> Le mot « caractère » dans « caractérisation » met l'accent sur une entité mentale spécifique qui est conçue comme étant

4 Cela rejoint, nous l'avons vu, la particularité du *cogitat* du créateur, qui produit le personnage parce qu'il le pense.

5 C'est bien sûr si l'on en reste au point de vue du créateur : le spectateur recevra quant à lui toujours une *description* du personnage.

6 BAL, Mieke. *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto Buffalo : University of Toronto Press, 1985, p. 80.

(e.g. « he is a difficult person »). In this sense, only statements about character traits ought to count as characterisations[7].

stable (par exemple « C'est une personne difficile »). À cet égard, seules les affirmations qui portent sur des traits de caractère devraient être considérées comme des caractérisations.

Il nous semble que cette définition de la caractérisation est bien trop restrictive pour inclure tout le travail de création et d'inscription qu'opère le créateur sur son personnage. Or, si ces traits semblent être au cœur du personnage, Vincent Colonna en définit d'autres, plus originels encore, qu'il juge non pas « caractéristiques » mais seulement « signalétiques ». Il en fait un noyau dur immuable du personnage, mais cette dimension est au-dessous du seuil de la caractérisation.

> Les traits liés au signalement des personnages principaux leur apportent une origine, un âge, un physique, un style vestimentaire, un langage, des relations amicales et professionnelles, une famille, un cadre de vie, etc. Ces traits descriptifs donnent de l'épaisseur aux héros et participent à la création du vraisemblable. Mais il faut bien voir que ces traits signalétiques sont statiques, ils n'ont aucune fonction dans le déroulement des évènements. Seuls les traits liés au caractère (être travailleur, violent, etc.) sont dynamiques, consubstantiels à l'intrigue, car ce sont des forces désirantes, des principes de mouvement, des ressorts pour l'action[8].

Il est important de noter que ce qui est parfois jugé « superficiel » chez la personne, comme le physique ou le style vestimentaire, est chez le personnage un noyau stable. De même, l'environnement du personnage n'est pas ajouté à celui-ci mais entre à la fois dans sa définition intrinsèque et son signalement. Il faut donc garder à l'esprit que le personnage est présenté, défini et caractérisé comme autre chose qu'une personne : parce qu'il n'a pas d'intériorité, ses traits les plus externes et visibles sont aussi les plus constituants. Son « essence » est presque uniquement dans son nom ou son visage, seuls éléments qui le distinguent *a priori* des autres personnages.

Le terme de « signalisation » est bien trouvé en ce qu'il souligne que ces traits indiquent le personnage – à la façon des panneaux signalétiques –, le « balisent » plus qu'ils ne le forment. Mais là encore, il nous faut distinguer la façon dont nous appréhendons des personnes réelles de celle dont nous créons les personnages : alors que signaler une personne

7 EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. « Introduction » in EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. New York : De Gruyter, 2010, pp. 3-64, p. 31-32.

8 COLONNA, Vincent. *L' art des séries télé*. Paris : Payot, 2010, p. 143.

est l'affaire d'un doigt pointé et la « caractériser », au contraire, nécessite un long discours ; la règle est toute autre en caractérisation de personnages. En effet, l'écrasement du fond sur la forme permet des raccourcis narratifs efficaces : le personnage peut être complexe mais, dans une certaine mesure, il est certain que ce que le narrateur – ici la caméra – montre du personnage est aussi ce que le personnage *est,* puisque c'est ce qui a été créé de lui. Si dans le monde réel l'habit ne fait pas le moine, en fiction c'est bien le cas. David Bordwell donne l'exemple de la caractérisation de Marty dans *Retour vers le futur*[9] pour donner un aperçu de cet outil narratif de caractérisation :

> *The narration introduces Marty by showing him cranking up the lab's amplifier to overdrive. He strikes a star pose, hits a guitar chord, and is blasted off his feet. He's shaken up but awestruck : >Whoa… Rock and roll<. We now assume that Marty likes to take risks, that he's committed to his music, that he's a bit preening, and that he can bounce back*[10].
>
> La narration introduit le personnage de Marty en le montrant en train de pousser le potard de l'ampli du laboratoire sur « *overdrive* ». Il prend une pose de rock-star, fait un accord, et se retrouve projeté en arrière. Il est secoué mais impressionné : « Ouah… Rock n' roll ». À partir de là, on suppose que Marty aime prendre des risques, qu'il est investi dans sa musique, qu'il se pavane un peu, et qu'il sait rebondir.

Pour Murray Smith, lorsqu'il analyse cet exemple, « un processus erroné d'appréhension ordinaire devient ainsi un outil de narration ; un vice pratique devient, si l'on peut dire, une vertu esthétique[11]. » Les caractérisations peuvent donc être rapides, jusque dans leur complexité, par un effet volontaire de préjugé.

Beaucoup se sont essayés à des catégorisations de caractérisations : nous avons vu celles qui faisaient une différence entre les caractérisations-noyau (signalisations) et les caractérisations qui influent sur l'action (caractérisation). Peut y être superposée une typologie de la caractérisation d'un point de vue « internaliste » ou « externaliste », centrée cependant sur l'esprit :

> *– An internalist perspective on the mind*
>
> – Une perspective internaliste de l'esprit

9 *Back to the Future*, Robert Zemeckis, 1985 – *Retour vers le futur.*

10 BORDWELL,David. « Minding Movies » in *David Bordwell's Website on Film Art – Observation on Film Art*, 5 mars 2008. En ligne <http://www.davidbordwell.net/blog/2008/03/05/minding-movies/>

11 « *An error-ridden process in ordinary cognition thus becomes a tool of storytelling ; a practical vice becomes, so to speak, an aesthetic virtue*. » SMITH, Murray. « Engaging Characters: Further Reflections » in EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. *Op. Cit.*, pp. 232-258, p. 242.

stresses those aspects that are inner, introspective, private, solitary, individual, psychological, mysterious, and detached.
– An externalist perspective on the mind stresses those aspects that are outer, active, public, social, behavioural, evident, embodied, and engaged[12].

insiste sur ses aspects intérieurs, introspectifs, privés, solitaires, individuels, psychologiques, mystérieux et détachés.
– Une perspective externaliste de l'esprit insiste sur ses aspects extériorisés, actifs, publics, sociaux, comportementaux, évidents, incarnés et engagés.

Il y a également d'autres typologies de la caractérisation, qui s'incluent ou non dans cette première typologie. Par exemple, Downes définit la caractérisation comme étant :

… the manifestation of inner states, desires, motives, intentions, beliefs, through action, including speech acts. We can ask >why< a speaker said what he did and propose an intentional description as an answer[13].

… la manifestation d'états intérieurs, de désirs, de motivations, d'intentions, de croyances, au travers de l'action, y compris des actes de paroles. On peut demander « pourquoi » un personnage a dit ce qu'il a dit, et proposer une description d'intentionnalité en réponse.

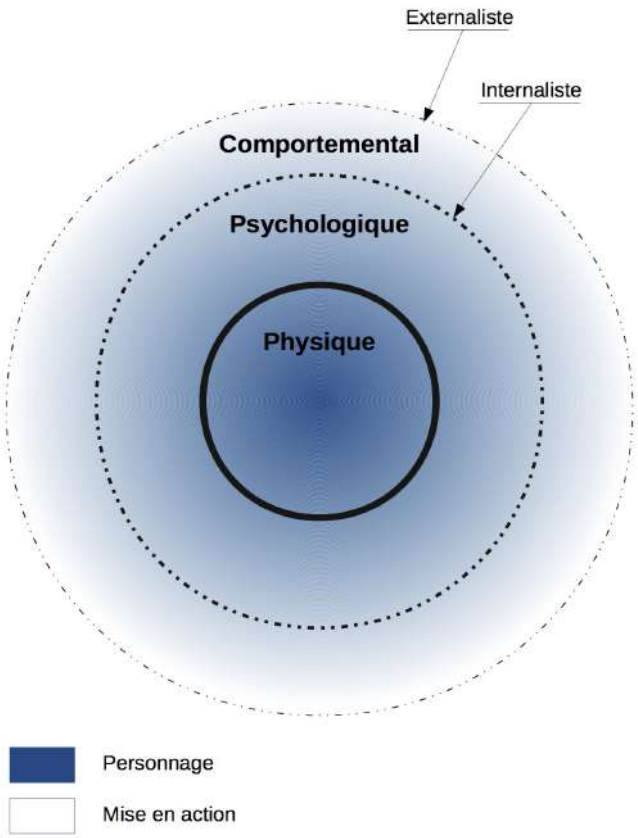
Ce faisant, il ne considère, comme Vincent Colonna, que la caractérisation du personnage qui permet l'action (de façon directe ou indirecte, et qui inclut donc une perspective internaliste). Mais il fait une division entre l'intérieur (*inner*) et l'action (manifestation externe)[14], qui est proche d'une vision psychanalytique du personnage : l'un reste séparable de l'autre, et nous pouvons faire de cet état psychologique l'un des types de caractérisation possibles.

On retrouve dans toutes ces perspectives sur la caractérisation deux dimensions importantes qui coïncident étrangement : l'une porte sur l'idée que les caractérisations vont de l'intérieur à l'extérieur, l'autre qu'elles vont du « plus stable » au « plus changeant ». Les autres typologies s'intègrent dans ces dimensions. Nous pouvons donc représenter la caractérisation du personnage de cette façon :

12 PALMER, Alan. « Social Minds in Persuasion » in EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. *Op. Cit.*, pp. 157-175, p. 160.

13 DOWNES, William. « King Lear's Question to his Daughters » in Willie V. PEER (éd.) *The Taming of the Text: Explorations in Language, Literature and Culture*. London/New York, N.Y.: Routledge, 1989, pp. 225–257, p. 226.

14 L'un est pourtant lié à l'autre, au travers d'une logique qui rejoint la « théorie de l'esprit », part des sciences cognitives qui analyse la façon dont un individu peut *supposer* un état d'esprit (au sens large : non seulement des émotions et des sentiments, mais aussi des objectifs ou des connaissances) à quelqu'un en fonction de ce qu'il le voit faire. La théorie de l'esprit entend qu'un individu peut accéder à l'état d'esprit d'un autre sans mécanisme réflexif. DEVAINE Marie, SAN-GALLI Aurore, TRAPANESE Cinzia, BARDINO Giulia, HANO Christelle, SAINT JALME Michel, et al. « Reading wild minds: A computational assay of Theory of Mind sophistication across seven primate species » in *PLoS Computational Biology* 13(11), 2017. En ligne <https://doi.org/10.1371/journal.pcbi.1005833>



Par ce schéma nous rejoignons la définition beaucoup plus large de la caractérisation par Jens Eder, Fotis Jannidis et Ralf Schneider :

> *The broadest definition of characterisation includes all information associated with a character in a text […]. It even makes sense to use this broadest sense of characterisation, simply because it is not easy to decide where to draw the line between information that is characterising and information that is not, and because the question arises whether we would not have to regard all information as contributing to narrative identity*[15].
>
> La définition la plus large de la caractérisation inclut toute information associée au personnage dans le texte […]. Il est même cohérent d'utiliser plutôt ce sens très large de « caractérisation », tout simplement parce qu'il est difficile de départager les informations caractérisantes de celles qui ne le sont pas, et parce que l'on finit par se demander si toute information ne devrait pas être considérée comme une contribution à l'identité narrative du personnage.

Si l'ensemble des informations du texte se rapportant au personnage peuvent être considérées comme étant des traits caractérisants, cela nous oblige à départager les éléments du texte non

15 EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. « Introduction » *Op. Cit.*, p. 31.

pas selon une division binaire entre information non-caractérisante (qui ne porte pas sur le personnage) et information caractérisante (qui porte sur le personnage), mais en fonction de leur densité de caractérisation, comme c'est le cas en bleu sur le schéma ci-dessus. Caractérisation et mise en action se mêlent absolument sur certaines strates de la caractérisation, tandis qu'elles sont clairement départagées en d'autres occurrences.

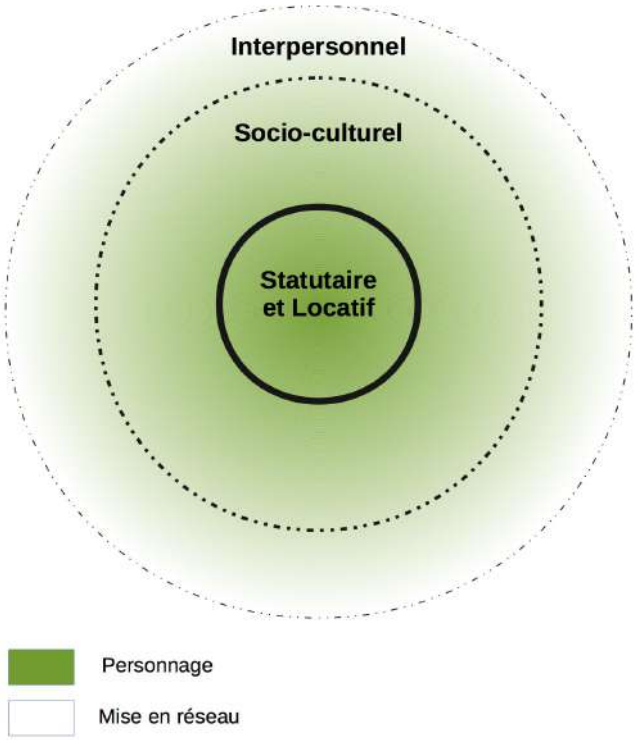
L'émotion, en ceci qu'elle est à la fois un trait et un comportement, est à la limite entre ce qui ressort de la psychologie et ce qui ressort du comportemental. Parce qu'elle est très à la marge de la caractérisation du personnage, il est parfois difficile de départager ce qui en elle est élément de caractérisation (source d'action) et ce qui est conséquence d'action.

Ce schéma donne un aperçu de la caractérisation des personnages interne et externe, et permet de situer et comprendre tout ce qui vient de lui, qu'il s'agisse comme l'entend Aristote des caractères (*éthè*), des émotions (*pathé*) ou des actions (*praxeis*), chacune y trouvant sa place. Mais cela ne donne pas à voir les éléments qui viennent de l'extérieur des personnages et indiquent également quelque chose sur eux, comme l'appartenance à un groupe social. Les caractérisations psychologiques et sociologiques des personnages sont d'ailleurs particulièrement remarquables et souvent ces deux dimensions sont adossées l'une à l'autre, considérées comme les deux seules caractérisations possibles du personnage. On dira que les personnages de *The Sopranos* sont plutôt caractérisés psychologiquement et ceux de *The Wire* sociologiquement. Mais ce ne sont pas encore les seuls types de caractérisation possibles :

> *Until recently, characterization was understood to mean the ascription of mainly psychological or social traits to a character by the text. In fact, however, texts ascribe all manner of properties to characters, including physiological and locative ones. Thus, the term >characterization< can refer to different phenomena, not all of which are distinguished from each other clearly enough in common usage*[16].
>
> Jusqu'à récemment, la caractérisation était comprise comme étant l'attribution de traits principalement psychologiques ou sociaux, à un personnage, par le texte. En réalité, pourtant, les textes attribuent toute sorte de propriétés aux personnages, dont des traits physiologiques ou locatifs. De fait, le terme « caractérisation » peut concerner différents phénomènes, qu'il n'est pas toujours possible de distinguer facilement les uns des autres dans l'usage courant.

Nous en venons à considérer deux axes différents dans les types de caractérisation des personnages : un axe personnel, qui irait de « personnage » à « mise en action » (en bleu) et un axe social, qui irait de « personnage » à « mise en réseau » (en vert).

16 *Ibid.*, p. 30.



Les aspects sociologiques les plus narrativement stables du personnage (non pas au sens qu'ils ne se modifient pas, mais au sens que ce sont les éléments de caractérisation sociologique les plus directement discernables de l'environnement social du personnage) sont les caractéristiques qui tiennent du statut du personnage (marié, célibataire, parent, enfant, salarié, patron…) et celles qui portent sur le lieu où il *est*. Ce dernier aspect, locatif, est certes particulièrement déterminé par la narration mais est aussi l'une des deux monades du personnage : il est *ça* (caractérisation personnelle) et il est *là* (caractérisation sociale).

Le point de vue socioculturel est le pendant exact du point de vue psychologique sur le personnage, selon que l'on se place à l'intérieur de celui-ci (psychologique) ou à l'extérieur (social). Sa classe, son langage, sa nation, sa culture, etc. ont chacun leur place dans cette part de caractérisation.

Enfin, sa caractérisation interpersonnelle est en soi une mise en réseau directe du personnage à l'intérieur de sa famille, de son groupe, de son village. On y caractérise l'opinion que le personnage a de son gendre ou de son voisin, ses animosités, ses attirances, les opinions qu'a son entourage de lui et ainsi de suite.

Là encore nous pouvons voir que la caractérisation va de l'image pure, instantanée, à l'action temporalisée : la caractérisation dépend sans surprise du format audiovisuel (qui est

aussi celui du scénario), lequel porte sur l'image et le mouvement, l'action. Il nous est donc possible de mettre ces deux plans de caractérisation en relation.

Pour lier entre eux ces plans de caractérisation, nous faisons ici appel au vocabulaire des sens : si celui-ci est habituellement utilisé pour définir un sentiment intime de l'individu par rapport à quelque chose, il sera ici externalisé pour porter *sur* le personnage car, nous le répétons encore, il n'y a pas à proprement parler d'intime chez le personnage : la caractérisation n'est que reflétée par lui à l'attention des spectateurs.

De fait, la proprioception change globalement de signification : dans l'organisme humain, ce sens permet de connaître la position de notre corps, des parties de celui-ci, d'être conscient de ses limites physiques et de son mouvement[17]. C'est, globalement, une conscience de *soi*. Nous utilisons ce terme ici car il porte une signification importante : il suppose qu'*il y a* quelque chose. En l'occurrence, le personnage n'*a* pas une perception de lui-même : elle nous est *donnée*. Nous y trouvons toutes les caractéristiques internes et physiologiques telles que son physique, ses mouvements et sa voix ; comme des caractéristiques liées à sa situation au sens le plus restreint : où il est, quel est son statut. Tous ces éléments ont en commun de fonder le personnage comme individu de façon instantanée : un simple coup d'œil suffit à constater que le personnage *est,* et est quelque chose que les autres personnages ne sont pas. Il est *lui-même*. C'est dans ce *lui-même* que tient l'intérêt du terme de proprioception, étymologiquement « la perception du soi propre », de « soi-même ».

Les indications psychologiques, d'une part, sociales et culturelles de l'autre, sont les deux composantes d'une typologie très habituelle de la caractérisation : le psychologique et le sociologique. Elles sont liées par l'*intéroception*[18], c'est-à-dire que le personnage fait un pas dans une dimension moins nodale, infusée dans le texte et dans le temps, mais toute son activité vient avant tout de lui et revient à lui même, de façon consciente ou inconsciente. Le monde se fait une place *dans* le personnage, non pas au sens où le personnage réagit, mais au sens où il l'a préalablement *intériorisé*.

Enfin, les questions comportementales et interpersonnelles – celles du groupe restreint ou de la famille – sont cette fois pleinement interactives : le personnage est alors dans un cercle de caractérisation dans lequel il y a prise de conscience de l'environnement, du monde et de ses enjeux : c'est l'*extéroception*. Ce n'est pas la phase la plus aisée de la caractérisation

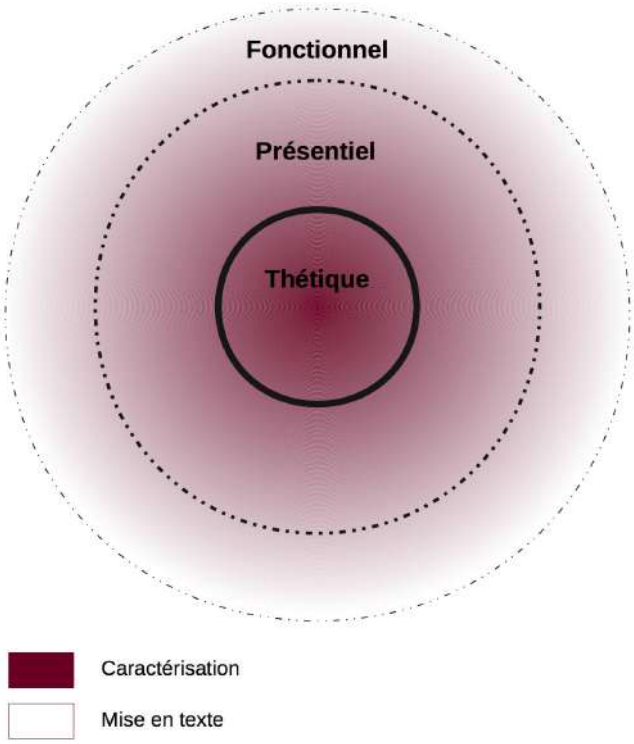
17 Proprioception : « perception qu'a l'homme de son propre corps et renseignant sur l'activité du corps propre. » *CNRTL*, « proprioceptif ». En ligne <http://www.cnrtl.fr/definition/proprioceptif>

18 Toujours à propos de la proprioception, le site CNRTL développe « Sensibilité propre aux organes profonds de la vie : os, articulations, muscles, ligaments, par opposition à la *sensibilité extéroceptive* (tactile) et à la *sensibilité intéroceptive* (viscérale) » *Ibid.*

du personnage, mais c'est celle qui l'attache, par des liens solides, avec le reste de la narration et le reste de la série.

Nous avons donc là une typologie qui se veut extensive des traits de caractérisation d'un personnage, qui nous permet tout au moins d'en entendre la complexité et la finesse.

Cependant il est une strate de caractérisation très différente de celles-ci. Ce n'est plus une dimension interne ni même externe du personnage qui est à prendre en compte, de fait, mais une dimension textuelle. Celle-ci est rarement considérée comme faisant partie de la caractérisation : en effet, si l'on entend par « caractérisation » ce qui constitue le personnage comme presque humain, alors cette strate échappe au terme. Mais si par « caractérisation » nous entendons *tout* ce qui constitue le personnage (nous avons vu que le personnage était également une fonction), alors elle entre pleinement en jeu. Là encore, le noyau-personnage, stable, se diffuse dans le texte sur un dernier axe : de « personnage » à « mise en texte ».



Celle de ces dimensions textuelles que nous pourrions qualifier de « proprioceptive » (toujours selon l'idée d'une « présence » première qui remplacerait l'« essence » en caractérisation de personnages), est la plus simple de toutes : il s'agit de la présence du personnage dans le texte. Sa présence à un endroit au moins du texte le définit comme un personnage. Nous avons nommé cette part « thétique[19] » en ce que toute caractérisation du

19 « Thétique » est pris ici au sens phénoménologique de « Qui pose quelque chose en tant qu'existant. »

personnage dépend de cette « présence ». Elle est négligeable à l'analyse et rendue implicite par toute caractérisation, mais elle n'en a pas moins un sens pour les showrunners : décider de l'existence d'un personnage en tant que personnage est un exercice difficile, qui nécessite de bien maîtriser le thème et le réseau. C'est la première décision que tout créateur prend à propos de sa créature et celle qui l'engage le plus. Pour des raisons économiques (un acteur coûte cher) et techniques, les œuvres audiovisuelles préfèrent limiter le nombre de personnages, de telle sorte qu'il n'est pas rare que, lors d'une adaptation, deux à trois personnages distincts de l'œuvre littéraire soient réduits à un seul dans l'œuvre audiovisuelle. En série, cette nécessité de contraction est moindre (le nombre est reconnu comme une valeur narrative en elle-même, puisqu'il enrichit la série d'arcs narratifs qui répondent à la thématique[20] ou à la narration globale) mais cette réflexion sur la nécessité thétique d'un personnage n'en est pas moins courante : puisque chaque personnage constitue un nœud du récit, un personnage qui serait par trop indépendant – thématiquement ou narrativement – des autres est un personnage qui ne doit pas exister. Il serait passionnant sans doute d'analyser, en série, les personnages qui se sont profilés à un moment ou un autre de la création pour se voir ensuite refuser toute existence. Cependant, par définition, les sources sont peu nombreuses pour parler d'objets inexistants.

La caractérisation présentielle du personnage est un prolongement de sa « caractérisation » thétique. La présence du personnage à un moment ou un autre du texte est caractérisante : elle détermine le rythme du personnage, son autonomie par rapport aux autres, son importance dans le récit. Le personnage peut en effet être intéressant ou important thématiquement (psychologiquement, sociologiquement) et ne l'être pas textuellement (n'être pas présent aux moments clés de la narration) et vice-versa. L'exemple limite étant celui de l'Arlésienne, définie par son absence. Celle-ci est devenue un véritable archétype textuel et il y a bien une communauté de caractérisation des personnages de ce type. C'est d'ailleurs un archétype courant en série : dans *The West Wing*, série sur le maison blanche, le président n'apparaît qu'à la toute fin de l'épisode pilote, tandis que sa valeur thétique, elle, est indubitable dès la première séquence. Cela contribue à lui donner une aura divine (il apparaît pour la première fois, en toute fin d'épisode, en citant la Bible comme si elle parlait de lui-même : « Car je suis ton Dieu... ») puisqu'il devient ce personnage qui est *toujours là* même lorsqu'il n'est pas présent.

CNRTL, « Thérique ». En ligne <http://www.cnrtl.fr/definition/th%C3%A9tique>

20 Nous développerons plus tard ce point en nous reposant en partie sur le concept de « matrice » de Guillaume Soulez. SOULEZ, Guillaume. « La double répétition » in *Mise au Point, Cahiers de l'AFECCAV*, 2011, vol. 3. En ligne <http://journals.openedition.org/map/979>

C'est bien sûr un archétype courant des récits d'enquête, puisque le coupable de ce genre de récit est le plus souvent celui dont on connaît l'existence sans le rencontrer : dans *True Detective*, Childress, qui se révèlera coupable de bien des choses, n'est caractérisé dans un premier temps que par sa physionomie étonnante (il est massif, rond, des yeux perçants et le visage largement brûlé) et sa présence : il est présent à l'école, sur la pelouse… cette récurrence très ponctuelle et sa physionomie suffisent dans un premier temps à lui donner les armes d'une participation, au moins symbolique, à la narration : il n'est pas encore défini comme « actant ».

C'est enfin cet archétype de l'Arlésienne qui fait toute l'enquête de *Twin Peaks* : cette fois, cependant, l'Arlésienne n'est pas le coupable mais la victime. Laura Palmer est morte, donc absente du récit, mais son apparition en rêve, en flash-backs, etc. lui donne une caractérisation présentielle : elle est cette fille *qui est là* lorsque Dale Cooper entre dans la Black Lodge. D'une certaine façon, parce que Laura Palmer agit dans le monde des rêves, elle a une caractérisation présentielle tout en n'ayant pas de dimension thétique. En tout cas, celle-ci est réduite au minimum. C'est ce qui permet à Laura Palmer elle-même de dire, dans l'épisode pilote de la troisième saison : « *I am dead, yet I live*[21] » – « Je suis morte, mais je suis là ».

Enfin, la construction textuelle du personnage dépend de sa *fonction*. Il s'agit alors de définir la charge du personnage dans le récit. La plus simple forme de typologie différencie, au cinéma et en littérature, le héros du personnage secondaire, ce que nous appellerons son *rôle*. En film, un personnage se déplace rarement d'une caractérisation narrative à l'autre, tandis que la construction sérielle en réseau pousse à donner aux personnages des rôles différents d'épisode en épisode (par exemple dans *Lost*[22], où le personnage principal est redéfini à chaque épisode), de saison en saison (par exemple dans *The Wire*, où un héros comme Jim McNulty s'efface presque intégralement au cours de la quatrième saison) ou encore de série en série (comme un personnage très secondaire de *Breaking Bad*, Saul Goodman, qui deviendra le héros de sa propre série *Better Call Saul*). Pour définir le rôle du personnage (principal ou secondaire), il est possible de s'appuyer sur les différents critères proposés par Philippe Hamon, lesquels reposent sur d'autres formes de caractérisation. Ainsi, pour lui, reconnaître un personnage se fait à partir de six critères, que résume ainsi Sarah Sepulchre[23] :

21 *Twin Peaks*, S03E01 « The Return, Part 1 ».
22 *Lost* (ABC, 2004-2010)
23 SEPULCHRE, Sarah. « Le personnage en série » *in* SEPULCHRE, Sarah et Éric MAIGRET. *Décoder les séries télévisées*. Bruxelles : De Boeck, 2011, pp. 107-150, p. 118.

- la qualification différentielle : « Le héros est plus et mieux décrit que les autres personnages[24]. »
- la distribution différentielle : « Le héros est présent plus souvent et lors de séquences cruciales[25]. »
- l'autonomie différentielle : « Le héros peut apparaître et agir seul ou avec n'importe quel intervenant alors que les personnages secondaires sont souvent liés à un endroit ou à un autre protagoniste[26]. »
- la fonctionnalité différentielle : « Le personnage principal est celui qui entre en rapport avec un opposant et qui le vainc afin de liquider le manque initial[27]. »
- la prédésignation conventionnelle : « Le genre détermine plusieurs éléments narratifs dont le héros. […] Le héros est donc le personnage qui rencontre le canon du genre. »
- le commentaire explicite : « Le héros est […] désigné comme tel par les autres personnages ou le narrateur[28]. »

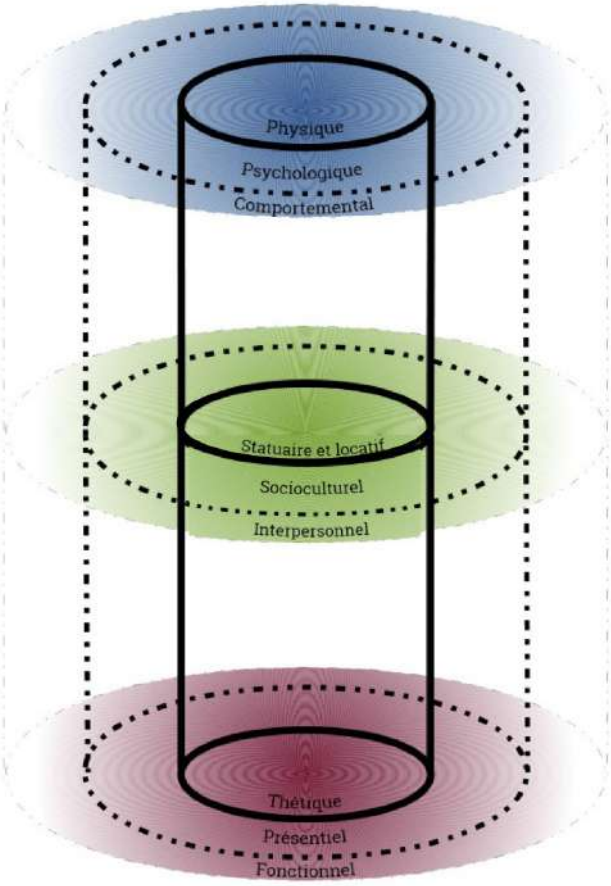
Ces divers critères se réfèrent à plusieurs formes de caractérisations définies ici, et permettent de juger du rôle du personnage, selon la division binaire personnage principal/personnage secondaire.

D'autres *fonctions* du personnage peuvent être déterminées, l'une d'elles faisant partie de la liste de critères de Hamon : la fonctionnalité du personnage au sens greimassien : « sujet », « adjuvant », « opposant », « destinataire », « destinateur » ou encore « objet », en fonction de la position que le personnage occupe dans le schéma actanciel, lorsque ce dernier est lisible.

Ces différents aspects du personnage d'un point de vue textuel – ses traits thétique, présentiels et fonctionnels – rejoignent les autres dimensions de la caractérisation du personnage sériel.

Malgré sa différence de nature avec les autres formes de caractérisations, ces traits textuels peuvent parfaitement se marier avec les autres au travers d'une même catégorisation, l'aspect « thétique » étant bien entendu proprioceptif, le présentiel étant une forme d'inclusion intéroceptive dans le récit (tout à la fois conscience, ou inclusion, et séparation), tandis que la fonctionnalité du personnage est une forme d'appartenance entière au récit.

24 *Ibid.*
25 *Ibid.*
26 *Ibid.*
27 *Ibid.*
28 *Ibid.*



Les conclusions de notre analyse sont ici supportées par le portrait qui est fait de Dale Cooper sur Wikipédia (la fiche n'existe pas en français). Une analyse précise de ce portrait nous permettra donc d'en résumer les grands axes.

FBI Special Agent Dale Bartholomew Cooper (statutaire)*, portrayed by Kyle MacLachlan* (physique)*, is a fictional character* (thétique) *and the protagonist of the ABC television series Twin Peaks* (fonctionnel : rôle)*. He briefly appears in the prequel film Twin Peaks: Fire Walk with Me* (présentiel).

Cooper is an eccentric FBI agent (socioculturel) *who arrives in Twin Peaks in 1989 to investigate the brutal murder of the popular high school student, Laura Palmer, falling in love with the town*

L'Agent spécial du FBI Dale Bartholomew Cooper (statutaire), incarné par Kyle MacLachlan (physique), est un personnage de fiction (thétique) et le protagoniste de la série télévisée de la chaîne ABC *Twin Peaks* (fonctionnel : rôle). Il apparaît brièvement dans le film préquel[30] *Twin Peaks: Fire Walk with Me* (présentiel).

Cooper est un agent du FBI excentrique (socioculturel) qui arrive dans la ville de Twin Peaks en 1989 pour enquêter sur le meurtre brutal d'une lycéenne très popu-

(psychologique) *and gaining a great deal of acceptance within the tightly knit community* (interpersonnel). *He dis-plays an array of quirky mannerisms such as giving a 'thumbs up' when satisfied, sage-like sayings, and distinctive sense of humor along with his love for a good cherry pie and a "damn fine cup of coffee" (which he takes black)* (comportemental). *One of his most popular habits is recording spoken-word tapes to a mysterious woman called "Diane" into his microcassette recorder that he always carries with him, that often contains everyday observations and thoughts on his current case*[29]. (comportemental)

laire, Laura Palmer. Il tombe amoureux de cette ville (psychologique) et est grandement accepté par cette petite communauté très fermée (interpersonnel). Il fait montre d'un ensemble de petites particularités étranges comme celle de lever le pouce quand il est satisfait, de s'exprimer avec des sortes de préceptes, ou encore son sens de l'humour très particulier, son amour des tartes à la cerise et des « super bonnes tasses de café » (qu'il prend noir) (comportemental). L'une de ses habitudes les plus populaires est d'enregistrer des cassettes audio à l'attention d'une certaine « Diane » sur un enregistreur à micro-cassettes qu'il emmène partout avec lui, lesquelles contiennent le plus souvent ses pensées et ses observations quotidiennes sur l'affaire en cours. (comportemental)

La mise en couleurs (vert pour les traits qui correspondent au noyau proprioceptif – l'être là et l'être ça – bleus pour les traits médians intéroceptifs – la nature du personnage – jaune pour les traits extériorisés extéroceptifs – relationnels) permet de visualiser clairement comment une description (donc une caractérisation) du personnage ira naturellement des traits proprioceptifs – simples et courts – aux traits extéroceptifs – plus développés. Ces traits extéroceptifs reposent nécessairement sur une rigidité caractéristique pour être exprimés correctement hors du récit[31], comme en témoignent les termes « *mannerisms* » (« traits particuliers »), « *which he takes black* » (« qu'il prend noir » – il est un client régulier du *diner* de la série, et hôte régulier de ses spectateurs), « *habits* » (« habitudes »), « *always* » (« toujours ») et « *often* » (« souvent »).

Seul l'aspect fonctionnel, parce qu'il est métafilmique et donc permet de saisir le personnage depuis l'extérieur du contexte narratif tout en définissant sa place à l'intérieur de

29 « Dale Cooper » in *Wikipedia* (en ligne) <https://en.wikipedia.org/wiki/Dale_Cooper> consulté le 09 août 2017.
30 cf. Glossaire
31 Nous verrons lorsque nous aborderons les « états » du personnage en quoi cette rigidité est produite nécessairement par l'extraction du personnage du récit.

celui-ci, se fait une place dans toutes les strates de la caractérisation-description du personnage.

I.2.1.2. Sources et finalité de la caractérisation

Ces caractérisations ont donc une forme, mais elles ont également une source. Jens Eder, Fotis Jannidis et Ralf Schneider en déterminent trois, toutes provenant du texte :

a) textually explicit ascription of properties to a character, whether in altero-characterisation or in self-characterisation ;	a) l'inscription textuellement explicite de propriétés à un personnage, que cela soit par une altéro-caractérisation ou une auto-caractérisation ;
b) inferences that can be drawn from textual cues (e.g. >she smiled nervously<) ;	b) des inférences qui peuvent être tirées d'indices textuels (par exemple : « elle sourit nerveusement »)
c) inferences based on information which is not associated with the character by the text itself but through reference to historically and culturally variable real-world conventions (e.g. when the appearance of a room reveals something about the person living there or the weather expresses the feelings of the protagonist.)[32]	c) des inférences basées sur des informations qui ne sont pas associées au personnage par le texte lui-même mais au travers de références à des conventions du monde réel, à la fois historiquement et culturellement variables (par exemple, lorsque l'apparence d'une pièce dit quelque chose de la personne qui y vit, ou lorsque le temps qu'il fait exprime les émotions du personnage.)

Tout d'abord, les auteurs font une différence, valable en série, entre l'altéro-caractérisation et l'auto-caractérisation. En altéro-caractérisation, un personnage définit les traits de caractérisation d'un autre tandis qu'en auto-caractérisation il exprime sa propre caractérisation[33]. La complexité de ce système apparemment transparent est que la caractérisation est un acte : tout comportement étant en soi caractérisant, la caractérisation d'un autre personnage (ou de soi-même) en dit déjà beaucoup sur le personnage : cet acte peut d'ailleurs venir en contradiction avec la caractérisation première. Ainsi, « toute altéro-caractérisation explicite peut être lue comme une auto-caractérisation indirecte de la part de celui qui la prononce[34]. » Cet ensemble de sources caractérisantes permet à Jason Mittell de simplement commenter :

32 EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. « Introduction » *Op. Cit.*, p. 34.
33 *Ibid.*
34 *« every explicit altero-characterisation can also be read as an indirect self-characterisation of the utterer. » Ibid.*, p. 33.

While we want to gauge a character's interiority, we judge characters mostly by what they do, cued by how other characters regard, interact with, and talk about them; through these actions and reactions, we locate our own allegiances within a set of characters[35].

Alors que nous essayons d'évaluer l'intériorité d'un personnage, nous jugeons surtout les personnages au travers de ce qu'ils font, et en fonction de la manière dont les autres personnages les regardent, intéragissent avec eux ou en parlent. Au travers de ces actions et de ces réactions nous portons notre allégeance à tel ou tel de ces personnages.

Se définissent ainsi quatre forme de caractérisations différentes qui peuvent se faire au travers des comportements des personnages vis-à-vis des autres ou vis-à-vis d'eux mêmes, pour lesquels nous donnons ici quatre exemples tirés de la série *The Wire* :

- l'altéro-caractérisation directe. Lorsque Bunk Moreland dit de Jim McNulty dans *The Wire* qu'il sera, au fond, toujours un alcoolique, il définit celui-ci comme un alcoolique « contrarié ».

- l'altéro-caractérisation indirecte. Lorsque Bunk propose continûment de l'alcool à Jim Mc Nulty alors que celui-ci s'obstine à boire de la limonade, il le définit indirectement comme un alcoolique « contrarié »

- l'auto-caractérisation directe. Lorsque Jim McNulty dit qu'il est sobre depuis plusieurs semaines, il *se* caractérise comme sobre.

- l'auto-caractérisation indirecte. Lorsque Bunk propose continûment de d'alcool à Jim comme lorsqu'il lui dit qu'il sera, au fond, toujours un alcoolique, il révèle son propre alcoolisme, sa propre solitude, et une certaine inquiétude de ne pas lui-même être capable d'en sortir.

Il faut noter ici que rien alors n'est non-caractérisant : Bunk invitant deux fois McNulty à boire et celui-ci refusant deux fois l'invitation aura – indirectement – un sens différent dans la caractérisation de ces deux personnages que si cet échange n'avait lieu qu'une fois. Dans la saison 4 de *The Wire*, cet échange a lieu près d'une dizaine de fois, chacune définissant plus avant et plus finement aussi bien McNulty que Moreland.

35 MITTELL, Jason. *Complex TV : the poetics of contemporary television storytelling*. New York : New York University Press, 2015, p. 135.

Les paragraphes b) et c) du texte de Jens Eder, Fotis Jannidis et Ralf Schneider qui ouvre cette partie sont suffisantes pour comprendre les sources de caractérisation à l'intérieur du texte, mais leur lecture nous donne l'indice qu'il va falloir, en série télévisée, ajouter une nouvelle source de caractérisation : celle de l'image (en mouvement), qui vient par ailleurs transformer la source textuelle première, comme c'est le cas de tout objet en audiovisuel.

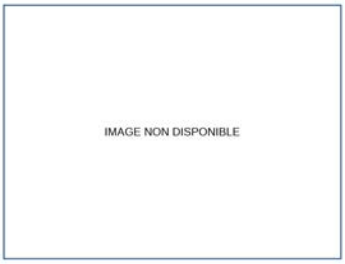
Le paragraphe b) donne en effet comme source de caractérisation textuelle « les inférences qui peuvent être tirées d'indices textuels (par exemple : « elle sourit nerveusement ») » . C'est d'autant plus vrai que l'expression « Elle sourit nerveusement » donnée en exemple se trouve sous cette forme exactement dans de nombreux scénarios (souvent entre parenthèses, sous le nom du personnage qui va ensuite s'exprimer). Mais ce n'est pas exactement ce qui sera « dit » à l'image : là, l'acteur/l'actrice doit être non seulement assez efficace dans son incarnation pour représenter la nervosité du sourire en question, mais aussi assez fin·e pour permettre au spectateur de comprendre que sur l'ensemble de la gestuelle et des paroles du personnage, « elle sourit nerveusement » est un élément d'importance. Nous verrons lorsque la question de l'acteur sera posée comment il peut rester proche du texte ou en faire sa propre lecture. Le fait est que « elle sourit nerveusement » porte aussi bien l'image mentale de ce sourire que toutes les connotations du terme « nerveusement » (les nerfs, la nervosité mais aussi l'énervement, etc.) que n'aura pas le sourire de l'actrice : ces connotations seront remplacées par la façon de filmer, la réalité des lèvres et de la peau de l'actrice. Par ailleurs, rien à l'image n'est jamais générique : « elle sourit nerveusement » est une expression générique qui regroupe des milliers de sourires et de formes de nervosité. Il faudrait plusieurs pages de texte pour définir spécifiquement le sourire nerveux tel que l'actrice l'aura interprété. Les inférences textuelles et les inférences visuelles sont donc de nature différente mais pointent vers la même image pour lui donner plus de relief.

Le paragraphe c) du texte d'ouverture de cette partie stipule qu'une des sources de caractérisation textuelle tient « des inférences basées sur des informations qui ne sont pas associées au personnage par le texte lui-même mais au travers de références à des conventions du monde réel, à la fois historiquement et culturellement variables (par exemple, lorsque l'apparence d'une pièce dit quelque chose de la personne qui y vit, ou lorsque le temps qu'il fait exprime les émotions du personnage.)[36] » , ce qui est juste aussi bien pour les textes littéraires qu'audiovisuels.

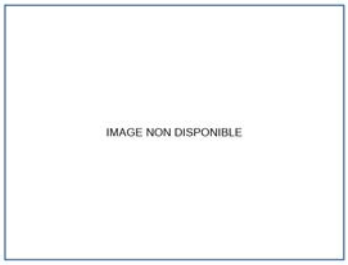
36 *Ibid*, p. 247.

Cependant, les inférences conventionnelles sont plus nombreuses en audiovisuel qu'elles ne le sont dans le texte littéraire ou même le texte original du film ou de la série (le scénario), ce qui rend leur analyse passionnante mais leur construction difficile. En effet, le format littéraire permet dans le meilleur des cas au romancier de ne donner, dans le texte, que des informations signifiantes et caractérisantes. Il est maître de la quantité d'informations qu'il donne, ce qui les rend nécessairement signifiantes. En audiovisuel, les informations qui apparaissent à l'image peuvent – si elles sont mal maîtrisées – ne pas avoir été pensées de façon signifiante. En d'autres termes, si une information est nécessairement existante, sa signification peut être contingente tandis qu'une information qui n'est pas nécessairement existante a une signification déterminée. Si, en audiovisuel, un personnage doit sortir une bouteille du frigo et que personne dans l'équipe du film ne fait attention à la couleur de la bouteille, la couleur n'est pas signifiante pour les créateurs ; elle risquera cependant de l'être pour le spectateur. Il dépend alors des créateurs en audiovisuel de porter une attention suffisante à tout ce qui constitue le plan et deviendra dès lors signifiant. En littérature, un auteur a une maîtrise relativement précise[37] de la quantité et de la qualité des informations caractérisantes du texte ; en audiovisuel, les différents auteurs ont une maîtrise très relative de la quantité d'informations caractérisantes qui apparaîtra à l'écran. Ils la connaissent par :

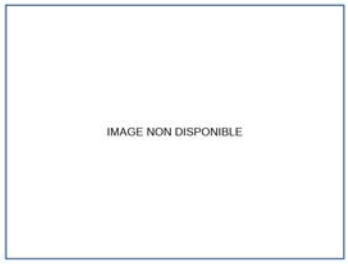
- la largeur du plan : un insert sur un œil sera peu susceptible de faire passer des informations caractérisantes non maîtrisées, par exemple.
- la densité d'éléments dans le plan : plus il y a d'éléments dans le plan, plus il y aura d'informations caractérisantes. C'est ainsi qu'un plan sur une place publique bondée sera moins maîtrisable qu'un seul mur blanc. Cependant c'est aussi ce qui rend la place publique particulièrement signifiante ; il ne s'agit pas ici de donner de jugement esthétique.
– la complexité des éléments qui constituent le plan : un auteur de littérature peut décider de n'écrire que « la bouteille était verte ». On ne tient alors pour caractérisante que la couleur de la bouteille. Mais cette même description peut donner à l'écran des images aussi différentes que :



Alice in Wonderland, Disney, 1951.



Message in a Bottle, Mandoki, 1999.



The Great Gatsby, Luhrman, 2013.

37 Il y a cependant toujours une certaine autonomie des œuvres d'art.

La taille de la bouteille, par exemple (ici exagérée pour les besoins de la démonstration, la caractérisation peut être plus fine), sans être nécessairement importante narrativement, est caractérisante : la toute petite bouteille dans *Alice au Pays des Merveilles*[38] permet de montrer l'importance que se donne Alice, mais aussi à quel point c'est une petite fille jouant encore avec des objets de maison de poupée. La taille normale de la bouteille du film *Une Bouteille à la mer*[39] insiste sur l'aspect réaliste et au final relativement « sérieux » des personnages qui la manipulent, tandis que la bouteille géante de Champagne de *Gatsby le Magnifique*[40] est à la hauteur de la grandeur « décadente » des personnages à la richesse exagérée. Les objets ont donc de nombreuses caractéristiques – hauteur, largeur, couleur, texture, forme, utilité, etc. – que le réalisateur ne peut taire : s'il veut profiter de l'une, il les montrera toutes. C'est ce que Roland Barthes appelle « l'épaisseur de signes[41] » et que souligne André Gardiès lorsqu'il rappelle :

> Parler de « gros plan d'un visage » ne signifie aucunement que sur l'écran soit présent un seul objet (le visage), car le recours à une telle dénomination suppose une synthèse préalable d'objets multiples : les yeux, les sourcils, le nez, les lèvres, le grain de la peau, etc., dont l'ensemble peut représenter un visage, signifie « un visage », mais dont les divers éléments se proposent comme autant d'objets singuliers, eux-mêmes susceptibles de nouvelles « divisions » internes (le nez, c'est aussi une courbure, une proéminence, l'épatement des narines, la mobilité des ailes, le grain d'une peau, elle-même grasse ou sèche, etc.)[42].

On attend ainsi d'un bon réalisateur ou d'une bonne réalisatrice (et, à certains égards, d'un·e bon·ne scripte) de reconnaître la valeur caractérisante de tous les objets d'un plan (ce qui inclut également les éclairages, les objets sonores et tout ce qui constitue l'image au sens large) et d'en décider la présence, la forme et le nombre. Ce qui ne sera pas décidé consciemment par eux le sera dans le meilleur des cas intuitivement et, dans le pire des cas, par les hasards de la production.

De fait, pour reprendre l'exemple de Marty dans *Retour vers le futur*, tout contribue à le caractériser. Non seulement le fait qu'il se remette sur pieds rapidement ou qu'il soit émerveillé du son extrêmement fort de sa guitare, mais aussi certains éléments qui sont entièrement indépendants de lui en tant que personnage, comme la qualité du son de sa guitare ou même la disposition du laboratoire. La couleur d'une tapisserie devant laquelle se

38 *Alice in Wonderland*, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, Disney, 1951 – *Alice au pays des merveilles.*
39 *Message in a Bottle*, Luis Mandoki, 1999 – *Une bouteille à la mer.*
40 *The Great Gatsby*, Baz Luhrman, 2013 – *Gatsby le Magnifique.*
41 BARTHES, Roland. « Littérature et signification » in *Essais critiques*. Paris : Le Seuil, 1964, p. 258.
42 GARDIÈS, André, *Approche du récit filmique*. Paris : Albatros, 1980, p. 49.

trouverait un personnage peut le caractériser sans qu'elle ne soit même celle de sa maison : une tapisserie rouge pourra, en fonction du contexte, caractériser le personnage comme étant par exemple plus passionné ou plus colérique, une tapisserie bleue comme étant plus doux ou rêveur, une tapisserie jaune comme étant joyeux, etc. En d'autres termes : le personnage n'est pas uniquement caractérisé par ce qu'il est ou ce qu'il fait, mais aussi par tout ce qui l'entoure à l'écran.

C'est ce qui nous amène à considérer les deux exemples qui sont donnés dans ce texte (« lorsque l'apparence d'une pièce dit quelque chose de la personne qui y vit, ou lorsque le temps qu'il fait exprime les émotions du personnage. ») comme deux sources caractérisantes bien distinctes. L'apparence de la chambre dans laquelle une personne vit ne donne pas d'informations contingentes sur le personnage : elles donnent des informations sur sa classe, sur sa psychologie, sur son caractère parce qu'il y a un lien narratif entre les deux : c'est *sa* chambre. Il serait juste, dans le monde réel, de se faire une idée d'une personne à l'aune de sa maison. *A contrario*, le temps qu'il fait ou la couleur de la tapisserie d'un restaurant (si le personnage ne l'a pas choisi ou n'en est pas un habitué) sont entièrement contingents, et ne caractérisent le personnage *que* dans la mesure où il fait partie d'une œuvre de fiction. Certes, rien n'est réellement contingent d'un point de vue poïétique : tout a été décidé, ou au moins senti, par l'artiste. La contingence, cependant, est d'ordre narratif : il n'y a pas de lien narratif entre la tapisserie du restaurant à l'arrière-plan, ou le temps qu'il fait, et la caractérisation du personnage. Le lien est purement visuel. Nous appelons donc contingents les éléments de caractérisation qui portent sur le personnage sans qu'il y ait de lien logique ou narratif entre eux ; qui ne le caractérisent que dans la mesure de leur apposition.

Nous ajouterons à ces trois points sources un quatrième point : l'action. Celle-ci est le plus souvent ignorée car elle représente tout ce qui n'est pas la caractérisation elle-même, mais elle en est pourtant à la source puisque chacun des actes du personnage est en retour caractérisant : c'est d'abord parce qu'il tue que Tony Soprano est un meurtrier.

Par ailleurs, relativement à la caractérisation et tout particulièrement en série, une différence est à faire entre une caractérisation d'*incipit*, c'est-à-dire l'introduction du personnage au spectateur, et toute autre forme de caractérisation qui aura lieu dans les épisodes de la série, et qui permettra d'affiner et d'enrichir cette figure première : cette première caractérisation sert moins à définir le personnage qu'à révéler les potentialités du réseau dans son ensemble. De fait, les caractérisations de début de série ou d'apparition du personnage ont tendance à créer un effet d'ouverture : l'appel d'air provoqué par l'apparition d'un nouveau personnage est bien souvent une source de plaisir pour le spectateur qui

commençait à se défaire d'une série. *A contrario*, les éléments de caractérisation ultérieurs, surtout lorsqu'ils restent cohérents voire redondants avec ces premiers, donnent un sentiment de clôture, donc permettent certes une familiarité mais referment la série sur elle-même. C'est quasiment un rythme respiratoire que doivent maîtriser les auteurs lorsqu'ils décident d'amener un autre personnage dans le récit ou de rester concentrés sur des personnages mieux connus. Vincent Colonna décrit cet intérêt sur deux temps :

> Premier temps, l'intérêt est éveillé par la personnalité inhabituelle du héros ; on veut en savoir davantage sur lui. Second temps, l'intérêt est relayé par le dévoilement des personnages secondaires ; on les pensait insignifiants et interchangeables, enfermés dans leur fonction et voici que leur comportement révèle une personnalité inattendue[43].

Que ce soit la personnalité inattendue ou le personnage tout entier qui surprenne le spectateur, l'équilibre de surprise et intérêt – une forme d'inspiration, de tension – et de familiarité et confort – sorte d'expiration, de relâchement – est le même.

Nous venons donc de recenser les types et les sources de caractérisation possible des personnages, mais il est un aspect de cette caractérisation qu'il ne faut pas perdre de vue : la caractérisation des personnage a bien sûr pour but de les faire exister, de donner sa cohérence au récit, d'intéresser les spectateurs et rebondit ainsi sur toutes les strates de ce qui fait l'art narratif. Mais elle permet aussi une auto-caractérisation indirecte particulière : en caractérisant le personnage, le showrunner se caractérise lui-même.

Cette caractérisation est l'expression volontaire d'une conviction ou d'une subjectivité. C'est ce qu'exprime simplement le scénariste Frédéric Azémar lors de la table ronde sur « Comment créer un personnage ? » : « Les personnages sont des comportements […]. Ce sont aussi des visions du monde[44]. » Raphael Baroni, s'appuyant sur les mots de Bakhtine, fait une définition plus précise du phénomène :

> Le récit polyphonique offrirait ainsi « la singularité d'être bivocal. Il sert simultanément à deux locuteurs et exprime deux intentions différentes : celle – directe – du personnage qui parle, et celle – réfractée – de l'auteur. Pareil discours contient deux voix, deux sens, deux représentations[45] » Dans le cadre du feuilleton télévisé, il se trouve que cette polyphonie est accentuée par le dispositif de production, dont le caractère collectif contribue à relativiser l'intention monologique d'un auteur singulier[46].

43 COLONNA, Vincent. *L' art des séries télé*. *Op. Cit.*, p. 175.

44 La Scénaristerie. « Partie 1 : Table ronde scénaristes acteurs : comment créer un personnage ? » Online video clip. *Youtube*, 5 février 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=VSVVF4ZafUE>

45 BAKHTINE, Mikhaïl. *Esthétique et théorie du roman.* Paris : Gallimard, 1978, p. 144.

46 BARONI, Raphaël. « Intrigues et personnages des séries évolutives » in François JOST. *Repenser le récit avec les séries télévisées*. Paris : CNRS Éditions, 2016, pp. 31-48, p. 45.

En d'autres termes, tout ce qui est exprimé par le personnage est également discours de l'auteur : il peut s'agir d'un discours *par* la parole du personnage comme d'un discours *sur* la parole du personnage, en fonction de l'environnement visuel et narratif. Parce qu'une parole fictive en a nécessairement une autre, réelle, à sa suite, toute caractérisation du personnage (donc altéro-caractérisation *par* le showrunner) est auto-caractérisation indirecte du showrunner. Là encore, c'est la maîtrise des auteurs de série qui est en jeu, d'autant que, comme l'explique Raphael Baroni, il faut pouvoir maintenir une cohérence dans la plurivocalité sérielle, celle-ci étant mise en danger par le nombre des auteurs.

Le public doit savoir parfois associer l'auteur au personnage et parfois les dissocier pour bien entendre et entrevoir cette caractérisation particulière, que les spectateurs considèrent souvent être le « message » en audiovisuel. Ce « message » doit être compris très amplement car il ne s'agit pas toujours d'une conviction ou d'une réclamation que font les auteurs et, souvent, caractériser un personnage ne consiste qu'à former, en effet, « une vision du monde » : celle de l'auteur. Cette caractérisation réduit donc les auteurs à leur rôle d'auteur, à leur caractère d'artiste, de « personne avec vision ». Les personnages forment métonymiquement l'image de leur·s créateur·s, de la part *créatrice* de leur créateur.

La caractérisation ne peut donc pas être définie de façon linéaire ; elle ne prend son sens que dans la boucle. En trajet « aller » elle tient de ses auteurs, émerge du texte, de l'image et de l'action et porte sur le personnage. En trajet « retour » elle est manifestée par le personnage, permet l'action et exprime ses auteurs. Elle a donc pour particularité d'être son propre but, comme l'action est son propre but, tout en étant chacune nécessaire à l'autre. En série, cette nature cyclique de la caractérisation prend toute son ampleur, et cette roue aux deux pôles « caractérisation » et « action » fait avancer le récit, même feuilletonnant, selon ce rythme cyclique particulier qui définit mieux encore le format sériel que sa longueur, son support ou son économie.

I.2.2.

Détermination modale et conventionnelle

Le showrunner, puis le réalisateur et l'acteur, sont de fait responsables de leur personnage à un degré de précision et sur un panel si large qu'il est bien entendu impossible de revenir à la source de chaque trait. Certains de ces traits émergent inconsciemment du showrunner lui-même, certains ont été dûment mesurés et décidés, mais d'autres encore sont déterminés par diverses dimensions de l'œuvre elle-même. Sur ces traits interdépendants, l'auteur n'a que peu de prise. Mais cette résignation est nécessaire : le showrunner, dès lors qu'il construit son récit, se trouve avec entre les mains la silhouette d'un personnage pré-créé, monté par l'œuvre elle-même, et qu'il n'a plus qu'à « colorier » à sa guise. Ces déterminations ne sont donc pas nécessairement restrictives et, au contraire, elles sont la condition *sine qua non* de la création de personnages. Elles naissent des diverses modalités du monde fictionnel[1] du personnage comme, dans une certaine mesure, du monde réel dont émerge ce monde fictionnel.

Nous désignons par l'interdépendance monde fictionnel / personnages ce qui dans le monde fictionnel permet ou rend nécessaire certains traits du personnage, ce qui revient à parler de ses modalités, comme le résume Axelle Vatrican.

> Dans une perspective logique, modaliser consiste à inscrire un énoncé dans un monde possible envisagé sous l'angle de la « possibilité » ou de la « nécessité ». On distingue normalement deux types de modalité : la modalité épistémique, propositionnelle, qui traite de la possibilité ou de la nécessité de la vérité d'une proposition ; la modalité déontique (radicale), qui traite de la possibilité ou de la nécessité des actes accomplis par un individu[2].

La modalisation épistémique (qui détermine la probabilité d'un événement à la suite d'un autre : « j'ai froid aux oreilles, elles *doivent être* rouges) ne fait sens que dans une optique réceptive : pour que la causalité soit supposée, dans un monde fictionnel, il faut qu'elle soit d'abord inventée. La modalité principale du monde fictionnel n'est donc pas épistémique mais aléthique : il s'agit de déterminer dans le monde fictionnel ce qui est

1 Nous nous basons pour notre recherche sur quelques points clés de la définition de logique modale par l'Encyclopédie de Philosophie de Stanford. GARSON, James, "Modal Logic", 29 février 2000, in Edward N. ZALTA (éd.) *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Édition Printemps 2016). En ligne <https://plato.stanford.edu/archives/spr2016/entries/logic-modal/>.

2 VATRICAN, Axelle. *La modalité dynamique dans les constructions 'saber' / 'poder' + infinitif en espagnol*. 2011. <hal-01010895>

possible ou impossible, contingent ou nécessaire[3]. C'est le lien premier entre le personnage et l'univers, l'œuvre, qui l'abrite.

I.2.2.1. Des modalités aléthiques à la logique dramatique

La logique modale aléthique est la première de ces logiques à influer sur le personnage, puisqu'elle le définit en son centre proprioceptif[4] à l'état pur. Elle définit globalement les conditions de son existence même au cœur d'un monde donné. Le personnage ne peut échapper à ces règles, comme nous ne pouvons pas échapper aux règles physiques sans nous évaporer dans l'inexistence.

La logique modale aléthique comporte donc quatre modalités, formées sur deux dyades : nécessaire et contingent, possible et impossible[5]. Il nous faut préciser qu'en fiction la logique modale aléthique du monde fictionnel est aussi la logique modale contrefactuelle du monde réel : dire « dans ce monde fictionnel *m*, il est possible qu'un humain vole » revient à dire « s'il y avait des humains volants... ». La notion de monde fictionnel est ici un agglomérat donné de modalités factuelles et contrefactuelles, telles qu'elles soient cohérentes les unes par rapport aux autres, cette cohérence se justifiant au travers de modalités aléthiques compatibles : « dans le monde fictionnel de *Buffy The Vampire Slayer*, il existe (il peut y avoir) des vampires et des tueuses de vampires » et « la jeune femme Buffy Summers est (ou *peut* être) une tueuse de vampires » est compatible avec « dans le monde fictionnel de *Buffy The Vampire Slayer*, seules les femmes peuvent être tueuses de vampires » mais n'est pas compatible avec « dans le monde fictionnel de *Buffy The Vampire Slayer*, il ne peut pas y avoir de femmes ».

Nous nous reposons ici sur la définition très précise que fait Doležel des mondes fictionnels (une forme particulière de monde possible) dans *Heterocosmica* :

> *Now we are able to make the concept of fictional world more definite : it is a small possible world shaped by specific global constraints and containing a finite number of individuals who are compossible. The global constraints imposed on the ficional world of Emma Bovary shape it as a*
>
> Nous sommes maintenant en mesure de définir plus précisément le concept de monde fictionnel : c'est un petit monde possible formé par des contraintes globales spécifiques et contenant un nombre fini d'individus compatibles. Les contraintes globales imposées à l'univers fictionnel

3 BAILHACHE, Patrice. « Modalités : approche logique » in *Revue belge de philologie et d'histoire*, 2003, vol. 81, n° 3, pp. 633-646, p. 633.
4 Tel qu'il est défini dans la partie I.2.1.1. de cette thèse.
5 BAILHACHE, Patrice. « Modalités : approche logique », *Op. Cit.,* p. 633.

« natural world » ; therefore, Emma is compossible with Rodolphe Boulanger but is not compossible with a bewitched prince[6].

d'Emma Bovary en font un « monde naturel » ; de fait, Emma est compatible avec Rodolphe Boulanger mais n'est pas compatible avec le prince charmant ensorcelé.

Le genre audiovisuel de la série permet en cela de déterminer assez précisément les « règles » aléthiques du monde du personnage. L'univers de la série fantastique *Buffy the Vampire Slayer*, encore une fois, respecte des règles précises dont nombre ne dépendent pas du monde réel : certains êtres (vampires) doivent se nourrir de sang humain et ne peuvent vivre que de nuit, certains autres (démons) viennent de l'enfer et ne peuvent rester sur terre qu'à certaines conditions, etc. Beaucoup de séries fantastiques font d'ailleurs de l'aléthique le premier enjeu de leur·s héros et héroïne·s : il s'agit pour eux de comprendre les règles du monde fantastique dans lequel ils pénètrent pour ensuite vaincre – littéralement ou non – leurs démons. C'est sans aucun doute le cas de la série *Lost*[7]. Si la dernière saison de la série a été très mal reçue par le public, c'est que ses héros ont pris un raccourci, réussissant pour la plupart à mener à bien une quête tout en n'ayant pas proprement expliqué et organisé les règles. Globalement, les règles aléthiques du monde fantastique sont celles du jeu-film ou du jeu-série : sans elles, l'intérêt même de l'œuvre disparaît. Les œuvres fantastiques, les œuvres « de genre », portent souvent à leurs propres règles un respect absolu.

Ce n'est pas le cas par exemple de *Twin Peaks*, qui « détend » les règles liées au genre fantastique et celles liées au genre du *soap opera* pour donner à la série le style dit « lynchéen » qui fait sa marque de fabrique. D'une part, la série est plus proche du merveilleux – les personnages ne sont quasiment jamais étonnés des événements et logiques qui peuvent paraître étranges ou impossibles au spectateur – et elle repose donc moins son intérêt sur ses propres règles que ne le font les œuvres fantastiques. D'autre part, la série fait une force de ses propres absurdités ou contradictions. C'est ce qui rend certains très hermétiques à la série, mais c'est aussi ce qui fait la fascination des autres : le sens, comme insiste là-dessus Éric Dufour dans son *David Lynch : matière, temps et image*, est bel et bien présent, et avec lui les règles du monde fictionnel de la ville, mais selon une logique du fragment :

> [Il y a] autonomisation du plan qui, du coup, en même temps qu'il renvoie à un enchaînement causal dans lequel il s'inscrit c'est-à-dire la totalité du film dont il est un élément, devient fin en soi, et se met à valoir pour lui-même : loin que le tout lui donne

6 DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1998, p. 20.

7 *Lost* (ABC, 2004-2010)

> son sens, il est à lui seul l'expression d'un tout qui ne peut pas être saisi ailleurs qu'en lui, comme s'il renfermait le secret ultime[8].

De fait, la coordination propre aux séries d'un genre déterminé fait place à la juxtaposition, le sens – mais aussi la logique aléthique du monde – se dévoilant doucement par ce procédé. Comme le relève Éric Dufour[9], Lucy dans la série *Twin Peaks* résume les épisodes du *soap opera* que regardent les personnages par :

> Grâce à Jade, Jared ne se donne pas la mort. Il lègue les tours à Jade au lieu d'Emerald. Mais Emerald a découvert la vérité et veut séduire Chet pour s'approprier le nouveau testament et le détruire. Montana envisage de tuer Jared, de sorte qu'Emerald et lui auront les tours[10].

Les conjonctions et marqueurs de coordination ne manquent pas : « grâce à », « mais », « pour », « de sorte », etc. *A contrario*, lorsque cette même Lucy résume à Dale Cooper la situation à Twin Peaks à l'intérieur même de la série, il n'y a plus de sens de lecture :

> Leo Johnson a été descendu, Jack Renault a été étranglé, la scierie a brûlé, Shelly et Pete ont été intoxiqués par la fumée, Catherine et Josie ont disparu, Nadine est dans le coma après avoir avalé des somnifères[11].

Les contradictions logiques qui sont parsemées dans la série entraînent nécessairement des désordres aléthiques : le monde du film policier, qui paraît être celui de la série telle qu'elle nous est présentée dans ses premières séquences, est un monde où il n'est pas *possible* d'enquêter sur un criminel par des voies mystiques telles que jeter des cailloux sur une bouteille en prononçant le nom des habitants de la ville jusqu'à ce qu'un nom, un caillou, brise la bouteille. Plus exactement, il n'est pas possible que cette technique fonctionne. C'est pourtant le cas dans cette série, puisque Dale Cooper avance dans son enquête grâce à ce procédé. Ordinairement, le genre télévisuel entraîne dans son sillage des règles aléthiques déterminées. Bob, le Géant et l'Homme venu d'ailleurs ne devraient pas exister sous cette forme, que ce soit dans une série policière ou dans un *soap-opera*. *Twin Peaks* brise donc son contenant tout en le reconnaissant comme tel, ce qui la rend tout à fait et littéralement « unique en son genre ».

C'est que la coordination – des événements, des réactions, des pensées – permet la constitution d'un *monde*, qui fonctionne sur une logique et des règles déterminées, tandis que

8 DUFOUR, Éric. *David Lynch : matière, temps et image*. Paris : J. Vrin, 2008, p. 8-9.
9 *Ibid.*, p. 68.
10 *Twin Peaks*, S01E04 « Rest in Pain ».
11 « *Leo Johnson was shot, Jacques Renault was strangled, the mill burned, Shelley and Pete got smoke inhalation, Catherine and Josie are missing, Nadine is in a coma from taking sleeping pills*. » *Twin Peaks*, S02E08 « Drive with a Dead Girl ».

la juxtaposition rend l'univers de la série fragmentaire et impossible à manipuler ou maîtriser. De fait, la juxtaposition rend le showrunner plus libre de ses personnages et de son monde, mais il s'avance sur un terrain glissant : la cohérence d'un univers est essentielle au fonctionnement d'un récit.

Bien sûr, les séries qui se veulent les plus réalistes, naturalistes, comme *The Wire* ou *Show me a Hero*, ont tout intérêt à se tenir au plus près des règles du monde réel : règles physiques (la gravité, la mort, etc.) mais aussi sociales, par exemple, et ce d'autant qu'elles prennent un aspect documentaire dès lors que la ville est réelle – comme Baltimore dans *The Wire* – ou que le personnage est inspiré d'une personne réelle – comme Nick Wacisko dans *Show me a Hero*.

Mais l'aspect sériel, surtout sur des œuvres au très long cours, rend les règles aléthiques plus difficiles à respecter sur le long terme. C'est pourquoi Doležel insistait dans sa définition du monde fictionnel sur le fait que celui-ci soit un « *small possible world* » (« un petit monde possible »). Sans cela, la « compossibilité », compatibilité, devient de plus en plus difficile. Or en ajoutant récit sur récit, narration sur narration, les séries télévisées ajoutent systématiquement à leur univers, de deux façons : leur univers s'étend et leur univers se précise. Il y a par exemple dans *The Wire* de plus en plus de personnages, de lieux, de liens, et ces entités nous sont de plus en plus familières au fur et à mesure que les diverses actions les définissent. Le monde dans lequel les personnages évoluent est de plus en plus précis, mais se ferme globalement à la nouveauté au fur et à mesure qu'il gagne en cohérence. Ce travail de coordination est d'autant plus difficile pour les séries fantastiques qui puisent leurs personnages dans des ressources très variées et qui doivent trouver une cohérence interne, très instable, pour faire exister dans un même univers des créatures aussi diverses que les vampires, les loups-garous, les sorcières, les personnes invisibles, les démons, le diable, les humains, les fantômes… sans que les conditions d'existence des uns n'entrent en contradiction avec celles des autres. Cependant, c'est une difficulté dont se joue une série très réaliste comme *The Wire* dans sa troisième saison : les « règles » de la série définissent par exemple de façon assez rigide les rapports sociaux entre la police et les dealers. La série repose tant sur ces règles précises qu'elles paraissent essentielles au récit. Comme le souligne Ariane Hudelet dans le bien nommé *The Wire, Les règles du* jeu : « la forme sérielle permet à *The Wire* de se pencher sur *les* règles du jeu, des règles multiples, souvent faussées et déshumanisantes[12]. » Cependant, lors de la troisième saison, un supérieur de la police proche de la retraite décide de tenter le tout pour le tout en « légalisant » la drogue dans certains

12 HUDELET, Ariane. *The Wire : les règles du jeu*. Paris : Presses universitaires de France, 2016, p. 15.

quartiers de Baltimore : les dealers qui feront leur commerce dans ces quartiers bien précis ne seront alors plus pénalisés. La série devient le lieu du retournement de ses propres règles, les personnages et les réseaux se modifiant à l'aune de cette étrangeté, que Ariane Hudelet analyse comme étant une sorte de « laboratoire[13] » : les dealers reprochent à certains policiers de ne pas respecter les règles de ces quartiers renommés « Hamsterdam » (du nom de la ville d'Amsterdam, mal prononcé par les dealers), par exemple, ce qui ne manque pas d'ironie. Certains policiers « à l'ancienne » en viennent à regretter la violence qu'ils ont connue toute leur vie, alors même que c'est une violence qu'ils avaient pour mission de faire disparaître. Dans cette troisième saison, la notion de « règle » devient l'enjeu de toute la narration : les « règles » sociales ont changé, et se révèlent par la même occasion n'être que les règles d'un jeu : celui des protagonistes. La série définit également sa propre limite car, si ces règles changeaient véritablement, la série n'aurait plus lieu d'être. En réalité, elle frôle même sa propre extinction. C'est l'échec d'Hamsterdam qui lui permet de subsister, en même temps qu'elle en tire et donne deux leçons :

– ces règles sont absurdes et n'existent que pour faire subsister aussi bien le récit de la série que le « récit social », cette étrange narration politique qui détermine le rôle de chacun dans la société et la fait fonctionner comme un tout. De fait, le fonctionnement sériel permet en lui-même une réflexion politique, puisque la Politique se présente sous la même forme exactement que le récit sériel : interminable, elle fait pourtant mine de se diriger vers sa propre résolution, tandis qu'elle ne fait que s'alimenter elle-même.

– les « règles » ne sont pas imposées *aux* personnages mais portées *en* eux. D'où la pré-caractérisation des personnages par les règles de leur univers.

Vincent Colonna explique :

> Les principes du caractère doivent bien sûr être adéquats au genre et à l'univers de l'histoire, au statut du personnage, à la vraisemblance générale du récit ; mais ils n'en découlent pas, ils relèvent de la décision du créateur, de son invention[14].

C'est à certains égards tout à fait juste, mais la série de longue durée entraîne une telle profusion de descriptions et d'évènements que chaque personnage finit par être aussi bien la victime de ces règles que leur garant. C'est à dire que chaque personnage d'une série donnée ne peut exister selon ses propres règles. Tous et un doivent maintenir autour d'eux un même plan d'existence, des règles cohérentes, au sein desquelles se construire en réseau. D'où la

13 « Une sorte de laboratoire où l'on part d'une situation réelle certes, mais où l'on explore aussi d'autres fonctionnements possibles. » *Ibid.* p. 100.

14 COLONNA, Vincent. *L' art des séries télé*. Paris : Payot, 2010, p. 139.

pré-conception des personnages : la possibilité du réseau prévaut sur le choix particulier d'une caractérisation pour chaque personnage.

Les notions d'« impossible », « possible », « nécessaire » et « contingent » s'éloignent ainsi de logiques physiques pures (un vampire se transforme en cendre au soleil dans *Buffy the Vampire Slayer*) pour venir de modalités textuelles : le genre, le format, la narration ou l'arène du récit portent avec elles des règles qui rendent nécessaires ou impossibles des caractérisations, des comportements ou des faits qui ne sont pas exclus par leur logique physique pure. L'on en vient alors à penser la série comme un lieu où ce qui relève de l'aléthique n'est que le fondement de règles d'ordre conventionnel.

Jens Eder, Fotis Jannidis et Ralf Schneider développent également dans *Characters in Fictional Worlds* l'idée que l'enveloppe-personnage, à « colorier », est donnée par le genre audiovisuel (drame, fantastique, comique, policier, etc.) :

> *The production and reception of characters, as well as their cultural relevance, depend to a considerable degree on the media genres in which they appear. A genre is best conceived of as a mental schema in the minds of producers and receipients. (106) A schema contains skeleton structures of information with slots to be filled by specific instantiations of the general pattern*[15].
>
> La production et la réception des personnages, comme leur pertinence culturelle, dépend à un degré considérable des genres de médias dans lesquels ils apparaissent. Un genre doit être pensé comme un schéma mental dans l'esprit des producteurs et des destinataires. Chaque schéma contient le squelette de la structure du personnage et des informations qui la composent. Certaines cases sont laissées vides pour être ensuite remplies par des instanciations spécifiques de ce modèle général.

Il est parfaitement démontré en quoi le genre en tant que schéma est une autorité contractuelle, puisque son importance dans la caractérisation provient de qu'il provoque des *attentes*. Un seul élément provenant d'un genre provoque des attentes déterminées par l'ensemble du genre.

> *The occurrence of one typical element of a genre will then trigger a complex set of*
>
> La présence d'un élément typique d'un genre va alors déclencher un ensemble

15 EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. « Introduction » in EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. New York : De Gruyter, 2010, pp. 3-64, p. 42.

expectations concerning the kind of characters to appear, the situations they encounter, the themes they are likely to be confronted with, their conception as flat or round, or static or dynamic, and typical constellations with other characters[16].

complexe d'attentes concernant le type de personnages qui apparaîtront, les situations auxquelles ils seront confrontés, leur conception en tant que « plats » ou « ronds[17] », statiques ou dynamiques, et leur situation dans la constellation des personnages de l'œuvre.

Bien sûr, le showrunner n'est pas tenu d'obéir à ces « attentes » mais, pour rendre sa série originale, son personnage original, il peut choisir des instanciations spécifiques qui répondent de manière originale au modèle général. Il peut aussi jouer de la rencontre de deux genres, créant des attentes opposées mais rendant le personnage compatible avec les « règles » de ces deux mondes, afin de casser les ressorts préconçus et se faire un chemin original, comme c'est le cas de *House M.D.*[18] qui opère la rencontre entre le personnage de l'enquêteur et le milieu de la série de soap-opera hospitalière, *Dexter*[19] qui mélange le thriller et le *soap-opera*, *Game of Thrones*[20] qui mélange le médiéval-fantastique et le *soap-opera*, *American Horror Story*[21] qui mêle le film d'épouvante et le… *soap-opera*. Il devient évident que le *soap-opera* se fait une place à divers degrés dans la plupart des séries feuilletonnantes, en ce qu'il a été inventé spécifiquement pour la sérialité (au sens le plus large) et que ses thématiques – argent, famille, pouvoir – ont prouvé leur efficacité sur des récits extrêmement longs et continus.

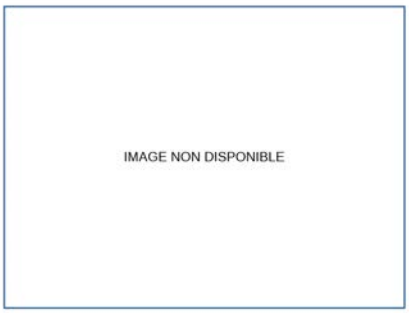
Structurellement, constituer un personnage à cheval sur plusieurs genres permet de se laisser porter par les structures croisées qui emplissent l'une l'autre les « cases » de caractérisation laissées vides par l'un ou l'autre genre : ainsi, le personnage se « remplit », se caractérise, presque seul.

En multipliant les architextes, selon le sens que donne au terme Gérard Genette – « relation d'inclusion qui unit chaque texte aux divers types de discours auxquels il ressortit. Ici viennent les genres, et leurs déterminations déjà entrevues : thématiques, modales, formelles et autres (?)[22]. » – il devient possible de préciser la nature du texte, mais aussi le

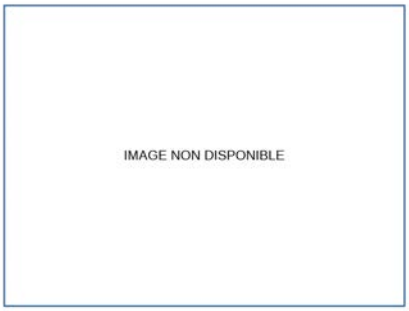
16 *Ibid.*, p. 43.
17 Nous développerons la notion de personnages « plats » ou « ronds » que définit E.M. Forster lorsque nous aborderons la construction « en iceberg » du personnage. FORSTER, Edward Morgan. *Aspects of the Novel*. London & New York : Penguin Books, 2005.
18 *House M.D.* (Fox, 2004-2012) – *Dr. House*
19 *Dexter* (Showtime, 2006-2013)
20 *Game of Thrones* (HBO, 2011-2019)
21 *American Horror Story* (FX, 2011-en production)
22 GENETTE, Gérard. *Introduction à l'architexte.* Paris : Le Seuil, 1979, p. 87-88.

contenu du texte (en tant que réponse à un horizon d'attente) et donc le personnage qui s'y trouve représenté.

Textes et architextes dépendent également, dans un cadre plus large, des conventions de l'époque, du média et de l'espace socio-culturel. En effet, si le genre romantique entraîne une certaine attente concernant les traits de caractérisation – solitude, charme, séduction, romantisme, beauté, etc. – qu'il faudra distribuer d'une façon ou d'une autre sur les personnages principaux, la manifestation même de ces traits est conventionnelle : la notion de beauté par exemple, ne connaît pas la même définition selon les époques et les lieux. Par exemple, l'un des héros romantiques par excellence, Mr Darcy dans *Pride and Prejudice*, fut interprété par Colin Firth dans la version télévisée de 1995[23]. Sous ces traits, il eut un succès certain. Des recherches ont cependant permis de supposer à quoi ressemblait « réellement » Mr. Darcy, du moins dans l'esprit de Jane Austen qui l'a créé, d'après la description qu'elle en fait dans le roman et ce qui était la beauté masculine conventionnelle de l'époque[24].



M. Darcy interprété par Colin Firth dans le téléfilm *Pride and Prejudice*



Le portrait du M. Darcy tel qu'il a sans doute été imaginé par Jane Austen

Ce qui amène à constituer un personnage, physiquement ou dans son caractère, aussi bien en fonction des attentes liées aux architextes (au genre, au mode) que de celles liées à la situation de l'œuvre est donc bien une autorité conventionnelle. Cette autorité, cette charte, n'est pas inamovible, c'est pourquoi Hamon préfère parler de « lignes de moindre résistance » lorsqu'il s'intéresse au genre et à la prédésignation *conventionnelle* qui en découle, puisqu'il dit : « Le genre fonctionne comme un code commun à l'émetteur et au récepteur, qui restreint et prédétermine l'attente de ce dernier en lui imposant des lignes de moindre résistance (prévisibilité totale)[25]. »

23 *Pride and Prejudice* (BBC, 1995) – *Orgueil et Préjugés*

24 KENNEDY, Maev. « Portrait of 'Real' Mr Darcy Unlikely to Set 21st Century Hearts Aflutter » in *The Guardian*, 9 février 2017. En ligne <https://www.theguardian.com/books/2017/feb/09/portrait-of-real-mr-darcy-unlikely-to-set-21st-century-hearts-aflutter>

25 HAMON, Philippe. « Pour un statut sémiologique du personnage » in BARTHES, Roland, Wolfgang KAYSER, Wayne BOOTH, *et al.*. *Poétique du* récit. Paris : Éditions du Seuil, coll. Essais, 1977, pp. 115-180, p. 158.

L'émetteur est en création le premier récepteur, qui se raconte à lui-même le récit qu'il présentera à d'autres, et il lui revient donc de décider de sa propre insistance : doit-il tirer profit des attentes du récepteur ? Ou bien aller à l'encontre de celles-ci pour surprendre, émerveiller, éveiller le spectateur ? De fait, construire un personnage est aussi parfois pour le showrunner un travail de déconstruction plutôt que de construction : il lui faut prendre ce personnage pré-formé et le défaire, le réaménager, prendre et laisser à l'envi. Il n'y a pas de création de personnage sans destruction de sa propre idée première du personnage.

Le showrunner doit donc trouver l'équilibre parfait entre sa soumission au genre, au type, à la convention, et sa résistance à ce même pré-personnage. Il combat alors un ennemi « invisible », défini presque uniquement en creux, par son absence, ce qui amène Doležel à le comparer à un « Dieu » en narration. Un créateur-Dieu bien plus essentiel au fond que le créateur-showrunner :

> *Where does the narrative's authentification authority originate ? It has the same grounding as any other performative authority – convention. In the actual world, this authority is given by social, mostly institutional, systems ; in fiction, it is inscribed in the norms of narrative genre. Let us note that all discourse features of the authoritative narrative is negative : it lacks truth-value, identifiable subjective source (it is « anonymous »), and spatio-temporal situation (the speech act is contextless). […] If this negativity reminds the reader of « God's word », so be it. It is precisely the divine world-creating word that provides the model*[26].
>
> Où cette autorité d'authentification narrative trouve-t-elle son origine ? Elle a le même fondement que les autres autorités performatives – la convention. Dans le monde réel, cette autorité est amenée par les systèmes sociaux, pour la plupart institutionnels ; en fiction, elle est inscrite dans les normes du genre narratif. Notons que les traits discursifs de cette autorité de narration se perçoivent en creux : elle n'a pas de valeur de vérité, de source subjective identifiable (elle est « anonyme ») […] ni de situation spatiotemporelle (l'acte de parole est sans contexte). […] Si cette présence en creux évoque au lecteur celle de « la parole de Dieu », qu'il en soit ainsi. C'est précisément la parole divine, créatrice d'univers, qui lui sert de modèle.

Le showrunner a un pouvoir poïétique « actif » de forme radicale, mais il joue au coude à coude avec une instance d'autorité poïétique « passive ». Le showrunner jouit ainsi d'une

26 DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds. Op. Cit.* p. 149.

force de proposition, d'émergence tandis que la convention – comme de la feuille pour le stylo – est une autorité passive de réception, de formation, de modelage.

Comme souvent dans la constitution du personnage, il s'agit ici de traduire en une forme externe (dualité créatrice) ce qui a été analysé chez l'individu sous une forme interne (de comportement). Si l'individu répond à toute action par une réaction conforme à sa personnalité psychologique démontrée par Freud, il répond également par une « logique de la situation » conceptualisée par Popper[27], c'est-à-dire que, dans l'ensemble, dans une situation donnée et quel que soit son caractère, un individu se comportera de façon rationnelle, tenant compte des règles et des conditions aléthiques de son monde. Le personnage, lui, ne peut répondre à une logique de la situation (même s'il en donne le plus souvent l'apparence) mais répond quant à lui à une « logique dramatique » propre, comme Murray Smith l'exprime dans *Characters in Fictional Worlds* lorsqu'il indique que :

> *Popper's phrase resonates with both the language and methods of many dramatists, who think in terms of the >dramatic logic< of situations rather than merely in terms of characters*[28].
>
> L'expression de Popper trouve un écho aussi bien dans le langage que les méthodes utilisées par de nombreux dramaturges, qui pensent en termes de « logique dramatique » des situations plutôt qu'en termes de caractère – de personnage – seulement.

Nous traduirons ainsi par « caractérisation » et « logique dramatique » chez le personnage ce qui est pour l'individu « personnalité » et « logique de situation ». La convention et le créateur sont les deux instances qui portent ces dimensions.

I.2.2.2. Modalités déontiques, axiologiques et doxatiques

Lubomír Doležel définit quatre modalités narratives, chacune comprenant trois possibilités : la modalité aléthique que nous venons de développer (possible, impossible, nécessaire), la modalité déontique (permis, interdit, obligatoire), la modalité axiologique (bon, mauvais, indifférent) et enfin la modalité épistémique (connu, inconnu et cru)[29]. Toutes ces modalités ont une importance majeure dans la constitution du personnage.

La modalité déontique, pour commencer, est d'autant plus dépendante de la convention que sa fonction sociale en est la source :

27 SHEA, Brendan. « Karl Popper: Philosophy of Science » in *Internet Encyclopedia of Philosophy*, s.d. En ligne <http://www.iep.utm.edu/pop-sci/>

28 SMITH, Murray. « Engaging Characters: Further Reflections » in EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. *Op. Cit.*, pp. 232-258, p. 239.

29 DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*. *Op. Cit.*, p. 114.

Deontic modality [...] is concerned with the necessity or possibility of acts performed by morally responsible agents[30]*, and is thus associated with the social functions of permission and obligation*[31].

La modalité déontique […] s'intéresse à la nécessité ou la possibilité d'actes exécutés par des agents moralement responsables, et est de fait associée aux fonctions sociales de permission et d'obligation.

Il est certain que les modalités déontiques (obligatoire ou interdit – d'un point de vue moral ou non –, permis ou facultatif) ont eu, à une certaine époque et en série télévisée plus qu'ailleurs, un poids considérable sur la caractérisation du personnage du point de vue de sa fonction : l'axe personnage principal / personnage secondaire répondait parfaitement à l'axe protagoniste / antagoniste, mais aussi à l'axe « respect de la loi » (obligatoire) / « non respect de la loi » (interdit), qui était lui-même une façon simpliste et binaire de concevoir le moral et l'immoral, amenant la modalité déontique à recouvrir absolument la modalité axiologique de la série.

Les séries *western* et les séries policières, deux piliers fondateurs de la série, consolidaient cet univers manichéen par leur concept même : policiers et, plus tard, juges (dans les séries procédurales) combattaient contre « le crime », cet antagoniste perpétuel aux mille visages ; tandis que les cow-boys, forts de leur symbole civilisateur, faisaient pénétrer la morale où tout n'était encore que sauvagerie, dans tous les sens du terme.

Le célèbre méchant de la série *Dallas*[32], J.R. Ewing, a cependant initié un lent changement dans cet ordonnancement des personnages en fonction des modalités déontiques, comme s'en amuse Martin Winckler dans son *Petit Éloge des séries télé* :

> Le détestable J.R. Ewing en est d'abord une figure secondaire, mais le charisme de son interprète, Larry Hangman, et la vilainie du personnage le mettent bientôt au premier plan. Comme pour illustrer l'aphorisme d'Alfred Hitchcock : « Quand le méchant est réussi, le film l'est aussi. » Un méchant feuilletonnant, c'est encore mieux. Les spectateurs n'en ont jamais assez[33].

La réputation de manichéisme forcené des séries télévisées avait largement contribué à les situer comme art mineur, subordonné à une société bien-pensante, « grand public » dans

30 LYONS, John. *Semantics* vol. 2. Cambridge, N.Y.: Cambridge University Press, 1977, p. 823.
31 BYBEE, Joan et Suzanne FLEISCHMAN. « Modality in Grammar and Discourse, an Introductory Essay » in BYBEE, Joan et Suzanne FLEISCHMAN. *Modality in Grammar and Discourse*. Amsterdam : John Benjamins Publishing Company, pp. 1-15 p. 4.
32 *Dallas* (CBS, 1978-1991)
33 WINCKLER, Martin. *Petit éloge des séries télé*. Paris : Gallimard, 2012, p. 42.

tout ce que cette audience a de restrictif. Avec l'importance grandissante des publics de niche évoquée plus tôt, cet axe axiologique, loin de s'effacer, est devenu le terrain d'expérimentations variées : et si le héros était un tueur en série (*Dexter*) ? Et si l'héroïne dealait de la drogue pour faire vivre sa famille (*Weeds*[34]) ? Et si tout le monde était, à sa façon, un criminel (*Lost*) ? Cette nouvelle façon de déterminer les fonctions sur l'axe axiologique n'a pas pour autant fait disparaître l'axe lui-même : il est toujours extrêmement prégnant en série et, s'il est controversé, il définit parfaitement les bases de la caractérisation des personnages : ainsi, Walter White n'est pas seulement constitué sur un trajet qui irait de professeur de biologie à trafiquant de drogue, mais il est déplacé comme une pièce d'échec sur l'axe axiologique lui-même. Il se déplace tout simplement de « bon » à « méchant ». Sa caractérisation est conforme à cette décision première : c'est en tant que personnage bon qu'il est un professeur de chimie dont le génie n'est pas reconnu, qu'il est père de famille ou même que son fils est handicapé (ressort classique de pathos) ; c'est en tant que personnage mauvais qu'il est frustré, dans un désir incontrôlable de puissance, viril et psychopathique. L'axe axiologique ne décide donc plus de la fonction du personnage mais de traits diffus et divers sur différentes strates de caractérisation. Il décide *du personnage* dans son ensemble.

Certaines séries, malgré tout, brouillent fondamentalement les pistes : *Mad Men*, *The Sopranos, True Detective*… Autant de séries dont les héros sont quasiment impossibles à placer sur l'axe axiologique. Au contraire, ils en sont perpétuellement extraits par un ressort dramatique fondamental : la souffrance. Toute forme de souffrance brouille l'axe : Don Draper traite mal les femmes *mais* il souffre. Tony Soprano tue des gens *mais* il souffre. Rustin Cohle est violent *mais* il souffre. Les axes déontiques et axiologiques sont présents (on ne choisit pas un mafieux, on ne détourne pas la figure du détective dans une série nommée « véritable détective », sans situer ses personnages sur ces axes) mais la sacro-sainte « complexité » des personnages (presque toute la valeur des séries contemporaines est jugée à l'aune de cette complexité) vient de ce que deux axes ont été, une fois encore, déplacés, décalés : là où la terminaison « victime » était superposée à la terminaison « bon » et celle de « coupable » à celle de « méchant », cette superposition disparaît : les méchants sont les victimes, les bons sont les coupables et vice-versa. La « loi » devient alors caduque (l'axe déontique s'efface) et toute décision prise par le personnage émerge de ce paradoxe. Cependant le caractère du personnage se précise : sa place sur l'axe axiologique mise en relation à sa place sur l'axe victime (souffrant) / coupable (violent) permet de définir des traits spécifiques classiques : fragilité psychologique, nécessité d'un « fantôme[35] » (la figure de la

34 *Weeds* (Showtime, 2005-2012)
35 cf. Glossaire.

mère dans *The Sopranos*, de la guerre et de l'usurpation dans *Mad Men*, de la mort de l'enfant dans *True Detective*), blocage (la virilité de ces trois personnages est d'ailleurs en partie ce qui les empêche de passer outre cette blessure fondamentale : symboliquement et jusqu'à la fin, ils sont par exemple incapables de pleurer), etc. Là encore, la nature de cette fragilité, de ce fantôme ou de ce blocage est à décider par le créateur. Mais la nécessité de ce schéma général est en soi caractérisant : il fournit au showrunner un « croquis » plus ou moins précis de son personnage.

Par ailleurs, les personnages eux-mêmes se créent un axe axiologique en fonction de modalités épistémiques (connu, inconnu, cru) qui leur sont propres : la grille de lecture – basée sur des croyances – qu'ils ont du monde leur permet de justifier leurs actes et de les placer positivement sur l'axe axiologique. Dans un monde où, comme le dit Rustin Cohle, « Nous sommes des créatures qui selon les lois de la nature, ne devraient pas exister[36] », sa violence envers l'humanité est justifiée par la loi naturelle, puisque celle-ci fait de l'humanité une « hors-la-loi ». Il devient alors le « véritable détective », du côté du bon et du bien, qui combat le « crime », entendre ici l'humanité toute entière. Dans le monde de la publicité dans lequel évolue Don Draper, le talent est une valeur morale. Presque protestant dans sa façon d'envisager le monde, il considère son succès professionnel comme étant la preuve et l'effet de sa légitimité morale. Enfin, Tony Soprano élève les lois de la *famiglia* au-dessus de toutes les autres, lui donnant ce qu'il aime percevoir comme une moralité de « bon père ». Deux mondes se superposent alors : le monde fictionnel, flou, qui constitue premièrement le personnage, et le monde épistémique spécifique de chaque personnage, dans lequel il se place de lui-même. Dans ce monde-ci, le personnage n'est pas mauvais : sa cohérence ne survivrait pas longtemps à ce paradoxe. Tout au plus les différents protagonistes remettent-ils – rarement – en cause la justesse de leur doxa. Le personnage doit alors être caractérisé comme bon à l'intérieur de ce monde épistémique décidé par le personnage (mais nécessairement façonné par le showrunner) : dès lors, d'autres traits se profilent sur le croquis du personnage, et son regard sur le monde dessine de lui-même quelques uns de ces traits.

Les modalités aléthiques, déontiques, axiologiques et même épistémiques servent donc de connexions entre le personnage et le monde. Il ne peut y avoir que correspondance, à un degré ou un autre, sans quoi le monde, les réseaux et les personnages de la série basculent dans l'absurde.

36 « *We are a species that should not exist by natural law.* » *True Detective*, S01E01 « The Long Bright Dark »

I.2.2.3. Modalités du monde réel

Le personnage est part d'un monde, et en tant que tel il est défini par celui-ci mais ce monde (fictionnel) lui-même est part d'un autre, connecté à lui – par des liens à la fois poïétiques et réceptifs – et dépendant de lui : le monde réel. Il ne s'agit pas ici d'analyser les modalités interdépendantes de ces mondes en termes d'influence ou d'inspiration mais en tant qu'interdépendance dure : le monde réel définit aussi une possibilité et une nécessité du personnage.

La série télévisée est pourtant l'art de la libéralisation : les contraintes liées au format et au support sont extrêmement limitées et dissimulées. La contrainte temporelle d'un film de cinéma disparaît, par exemple, donnant à l'auteur une liberté inédite :

> *TV writing is light years ahead of feature film writing right now. When you have twelve episodes, twelve hours, to tell a story – as opposed to two hours – you can be more complex in depicting how people rise to the challenges that their lives present to them. There's a lot more room for ambiguity and ambivalence. You don't have that pressure to make everything be so plot-driven. I love movies, don't get me wrong. But television is, if you use visual art as a metaphor, a broader canvas. There are more colors to play with*[37].
>
> L'écriture pour la télévision a des années-lumière d'avance sur l'écriture pour le cinéma, en ce moment. Quand on a douze épisodes, douze heures, pour raconter une histoire – par opposition à deux heures – on peut dépeindre avec plus de complexité la façon dont les gens se confrontent aux défis de l'existence. Il y a beaucoup plus de place pour l'ambiguïté et l'ambivalence. Il n'y a pas cette pression de tout soumettre au récit. J'adore les films, soyons clairs. Mais la télévision est, pour utiliser les arts visuels comme métaphore, une toile plus large. Il y a plus de couleurs avec lesquelles jouer.

Nous pourrions traduire cette sensation de « toile plus large », de « plus de couleurs » et de « moins de pression » comme un assouplissement des règles aléthiques relatives au monde fictionnel : il y a tout simplement plus de liberté essentielle. Cela ne répond cependant pas à une vérité économique. En effet, les personnages de série ont une liberté aléthique essentielle supérieure à ceux des autres arts visuels, mais leur liberté aléthique liée à l'économie du support est bien sûr restreinte, par rapport par exemple aux *comic books*. Joss

37 LITTLEFIELD, Kinney. « Life and Death, Drama and Humor, Join Hands » in *The Writer* 124, août 2011, n°8, reproduit dans FAHY, Thomas R. *Alan Ball: Conversations*. Jackson: University Press of Mississippi, 2013, pp. 97-104, p. 100.

Whedon, commentant l'adaptation (qui ne vit jamais le jour) de sa série *Angel*[38] en *comic book*, l'exprime en ces termes :

> *The template was so locked to the show that it was starting to feel a little stale because a TV show is not a comic book. Let's have the character with the big, long tail. Let's have two-story Jack Kirby monster. Let's have this guy swoop from the shadows in an alley in the dark and save somebody, not unlike that guy with the cape. Let's accentuate that. Let's make it a real bigger-than-life comic book*[39].

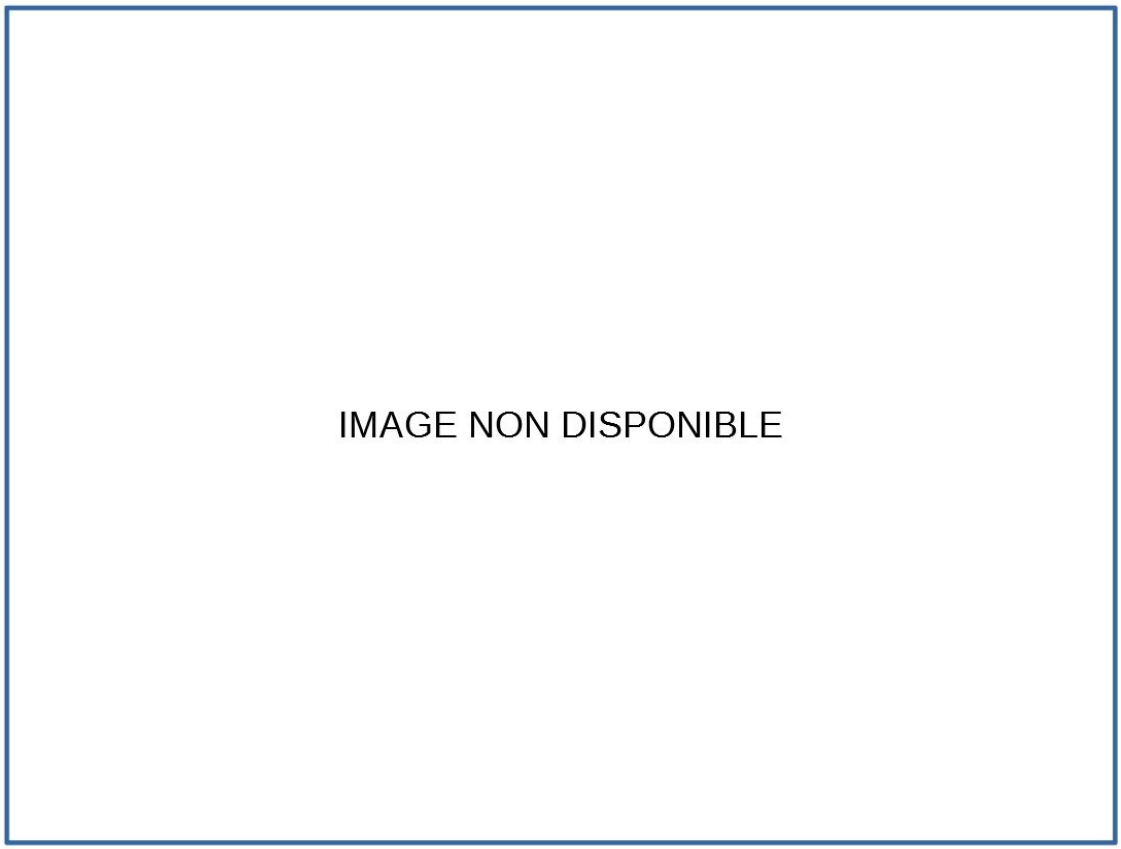
> Le modèle était si verrouillé sur la série que ça commençait à être un peu éculé, parce que la série télévisée n'est pas comme la bande dessinée. Et si on avait un personnage avec une très longue queue ? Et si on avait un monstre à la Jack Kirby de deux étages de haut ? Et si on avait un gars qui sortait de l'ombre dans une allée pour sauver quelqu'un, un peu comme ce gars avec sa cape ? Et si on accentuait tout ça ? Et si on en faisait un vrai *comic book* plus grand que nature ?

Il est difficile de délimiter ce qui, dans ces restrictions (impossibilité de créer un personnage grand de deux étages, par exemple) est purement économique (cette série télévisée particulière n'a pas assez d'argent) et ce qui est considéré comme l'essence sérielle (la série télévisée n'est pas un art qui coûte beaucoup). Richard Williams dans son livre *Techniques d'animation pour le dessin animé, l'animation 3D et le jeu vidéo* cite Émile Cohl qui disait aux animateurs :« Ne faites pas ce qu'une caméra peut faire, faites ce qu'elle ne peut *pas* faire ![40] ». Il en vient à quasiment définir l'animation au travers de la limitation des autres arts. Il appelle ainsi à intégrer les limitations économiques d'un genre dans leur définition. Ce n'est pas toujours possible, et d'ailleurs la série télévisée accède à de plus en plus de fonds, ce qui rend plus ou moins floues ses limitations. Elles n'en sont pas moins présentes, caractérisant les personnages, leur nombre, leurs propriétés et leur temps d'apparition à l'écran.

38 *Angel* (The WB, 1999-2004)

39 ASH, Roger. « Westfield Comics Joss Whedon Interview » in *Westfield Comics*, July 2001. Reproduit dans FAHY, Thomas R. *Alan Ball: Conversations*. *Op. Cit.*, pp. 18-22, p. 20.

40 WILLIAMS, Richard. *Techniques d'animation – pour le dessin animé, l'animation 3D et le jeu vidéo*. Paris : Éditions Eyrolles, 2016, p. 16.



Nic Pizzolatto par Pierre Pailhé (http://pierrepailhe.com/)

I.3.

CONSTRUCTION DU PERSONNAGE

C'est avec toutes ces possibilités et toutes ces obligations que jongle plus ou moins consciemment le showrunner pour produire un personnage de qualité. Ce qui ne signifie pas que la constitution, la gestation d'instant en instant du personnage, comprenne une à une ces obligations. Comme pour tout procédé de création, ces structures sont digérées, impliquées dans la création à un niveau souterrain. De même, la gestation du personnage n'apparaît pas toujours à son créateur lui-même.

Le personnage apparaît souvent à son auteur comme un tout, difforme parfois mais déjà personnage, déjà relativement fonctionnel. L e *gestaltisme* est tout aussi véritable en création qu'il l'est dans la réception : l'une et l'autre sont des formes de représentations mentales et, en tant que telles, entendent le tout comme autre chose que la somme des parties, la mélodie comme autre chose qu'une suite de notes et le personnage comme autre chose qu'un ensemble de caractères, selon le point de vue de la psychologie des formes théorisée par Christian Von Ehrenfels[1]. C'est ainsi que le personnage « vient » au showrunner plutôt que le showrunner ne le crée.

En effet, le showrunner ne constitue pas tout à fait son personnage de façon taylorisée, il ne passe pas à la chaîne des squelettes mécaniques qu'il mettrait en chair, petit à petit, jusqu'à ce qu'en bout de chaîne les détails les plus infimes soient ajoutés en touches de couleurs. Aussi notre subdivision des étapes de création des personnages peut-elle sembler hasardeuse. Nous supposons seulement ici qu'il y a une forme de « gestation » du personnage avant qu'il ne se présente, debout mais inabouti, à l'auteur qui lui a donné vie. Ce sont les étapes de cette gestation, dont il est impossible de faire la part de la maîtrise et de l'automatisme, de la constitution parcellaire et du *gestalt*, que nous nous proposons en effet d'analyser.

1 EHRENFELS, Christian von. « Sur les qualités de forme » in *À l'école de Brentano. De Würzburg à Vienne.* Paris : Vrin, coll. « Bibliothèque des Textes Philosophiques », 2007.

I.3.1.
Types et identités

S'il devait y avoir un « squelette » du personnage ce ne serait pas à proprement parler une structure interne. Là encore, le personnage se constitue depuis l'extérieur vers l'intérieur, depuis ses traits superficiels jusqu'à son âme mystérieuse et parfois incompréhensible. Nous proposons donc comme forme première du personnage – plutôt qu'un « squelette » comme c'est la métaphore généralement admise – une sorte de statue de cire, générale et imparfaite, un modèle inabouti, réutilisable, connu et compris de tous, souvent conventionnel et donc naturellement admis : le type. Cependant il existe différents genres de « types » qui n'ont pas tous la même utilité dans la création de personnages, et n'entrent pas tous au même moment dans le processus de création ou de gestation.

I.3.1.1. Stéréotypes

Ruth Amossy, dans son travail sur les stéréotypes, indique que « la littérature de masse ou 'paralittérature' se nourrit de formes stéréotypées[2] ». Accoler ainsi le concept de « stéréotype » aux genres littéraires non-légitimés (« paralittéraires ») est en soi une indication de la dimension péjorative que porte le stéréotype : ce qui « nourrit » le texte vulgaire est nécessairement vulgaire. Hors de ces questions de légitimation sociale et culturelle, Roland Barthes donne à ce terme une définition également péjorative, en opposition avec la valeur qu'il attribue à la vérité : « La vérité est dans la consistance, dit Poe […]. Donc, celui qui ne supporte pas la consistance se ferme à une éthique de la vérité ; il lâche le mot, l'idée, dès qu'ils prennent et passent à l'état solide, de stéréotype (*stéréos* veut dire solide)[3]. » La « solidité » de l'idée s'oppose alors à la matière qui l'emplit. Un stéréotype est à la fois immuable, et vide, ce qui implique que l'on « réduise » l'idée au stéréotype. Et en effet le terme de « stéréotype » a bel et bien perdu la neutralité de son sens originel – « reproduction » d'un cliché sur un support métallique[4] – pour devenir profondément péjoratif et désigner une « idée, [une] opinion toute faite, acceptée sans réflexion et répétée sans avoir été soumise à un examen critique, par une personne ou un groupe[5] ». De là, un personnage qui serait fondé sur des stéréotypes est soupçonné de porter malgré lui une parole de préjugés raciste, sexiste, homophobe, etc. C'est pourquoi, par exemple, l'association internationale « Women in Film »

2 AMOSSY, Ruth et Anne HERSCHBERG-PIERROT. *Stéréotypes et clichés. Langue, discours, société.* Paris : Nathan, coll. «128», 1997, p. 78.
3 BARTHES, Roland. *Roland Barthes par Roland Barthes*. Paris : Le Seuil, 1975, p. 63.
4 « Stéréotype » in *CNRTL.* En ligne <http://www.cnrtl.fr/definition/St%C3%A9r%C3%A9otype>.
5 *Ibid.*

a chargé un comité présidé par Linda Seger de définir les critères du stéréotype féminin afin de récompenser du prix Lumina les auteures qui s'en démarqueraient[6]. La lutte *contre* la réduction au stéréotype est l'un des fers de lance du combat des catégories de population sous domination, des minorités notamment.

En dehors de ces considérations éthiques, cependant, le stéréotype est problématique dans son utilité narrative. Les clichés et stéréotypes ne sont pas le dessin grossier d'une personne véritable, ils sont le dessin achevé d'une personne sans réalité. Il y a certes une forme de « simplicité » du stéréotype, mais elle ne tient pas à son absence de détails, elle tient à sa rigidité, comme l'indique Georges Schadron dans son analyse du stéréotype tel qu'il est conceptualisé par Walter Lippman en 1922 :

> Lippman désigne par là les images que nous nous construisons au sujet des groupes sociaux, des croyances dont il veut souligner la rigidité[7] par le recours à ce terme d'imprimerie. Selon lui, ces images nous sont indispensables pour faire face à la complexité de notre environnement social ; elles nous permettent de simplifier la réalité pour nous y adapter plus facilement[8].

Le stéréotype n'est pas « simple » en lui-même mais la simplification vient de sa récurrence. Il est réducteur dans le sens où il réduit un groupe ou une communauté à une représentation monolithique ; non pas au sens où cette représentation serait peu détaillée. C'est pourquoi le stéréotype est souvent associé à une prévisibilité du personnage, qui apparaît moins complexe et intéressant dès lors que le spectateur est capable d'en devancer les actions et les opinions de façon systématique.

Le stéréotype a cependant un sens dans un certain type d'œuvres, comme c'est le cas d'après Jean-Pierre Esquenazi[9] de la série d'animation *The Simpsons*[10], qui utilise, selon le terme de Jonathan Gray, des « superstéréotypes[11] ». Celle-ci affiche en effet ses stéréotypes afin de rendre plus immédiate la reconnaissance des différents personnages et des différentes communautés représentées dans la série. D'ailleurs, selon Ruth Amossy encore, il n'y a pas de stéréotype à proprement parler mais un degré de « stéréotypie » au cœur de toute

6 SEPULCHRE, Sarah. *Le héros multiple dans les fictions télévisuelles à épisodes : complexification du système des personnages et dilution des caractérisations*. Thèse de doctorat d'université. Louvain : Université catholique de Louvain, 2007, 365p., p. 227.

7 Nous rappelons en effet que le terme vient du grec « stereo- » qui signifie « rigide », « dur ».

8 SCHADRON, Georges. « De la naissance d'un stéréotype à son internalisation » in *Cahiers de l'Urmis,* 2006. n° 10-11.

9 ESQUENAZI, Jean-Pierre. *Les séries télévisées : l'avenir du cinéma ?* Paris : A. Colin, 2010, p. 204-205.

10 *The Simpsons* (Fox, 1989-en production) – *Les Simpson*

11 GRAY, Jonathan. *Watching with The Simpsons.* New York/Londres : Routledge, 2005, p. 64.

représentation. Le personnage s'approche ou s'éloigne de ces représentations à la fois conventionnelles et réductrices au gré de ses divers traits caractéristiques.

Aussi, lorsque Ruth Amossy définit le stéréotype comme « le schème abstrait, la grille que l'esprit humain applique sur le monde pour mieux l'investir[12] » et indique qu'« il varie selon les époques, les cultures, les milieux », elle met le doigt sur ce qui l'empêche d'être un socle dans la création de personnages sériels : le stéréotype est, littéralement, une « grille de lecture ». Ce n'est pas à l'origine un outil de *création* de fiction, mais de *réception* de la réalité, pour laquelle il se montre à la fois nécessaire à un certain degré et délétère à un autre. De fait, il fait partie du langage de la sociologie et non de la critique littéraire, par exemple. Cependant, puisque le monde réel et les sentiments réels des auteurs sont pour eux une source infinie d'inspiration, il est possible de trouver dans les textes sériels des personnages plus ou moins stéréotypés. Parfois également, dans un souci de simplicité ou d'efficacité, l'auteur peut utiliser le stéréotype dans un texte pour sa valeur de *cliché*[13], c'est-à-dire non pas comme un soutien à la caractérisation mais pour simplement *éviter* cette caractérisation et privilégier la narration pure, selon une exigence que Umberto Eco, dans son analyse des clichés racistes et sexistes convoqués par Ian Fleming dans sa série de romans *James Bond*, qualifie de « rhétorique » :

> On entend ici rhétorique au sens originaire que lui a conféré Aristote : un art de persuader qui doit s'appuyer, pour établir des raisonnements crédibles, sur les *endoxa*, c'est-à-dire ces choses que pensent la majorité des gens. […] Fleming cherche des oppositions élémentaires ; afin de donner un visage aux forces premières et universelles, il recourt à des clichés. Pour identifier ces clichés, il se réfère à l'opinion publique. En période de tension internationale, ce sera le méchant communiste ou le criminel nazi impuni – cliché désormais historiquement acquis. Fleming les emploie tous deux avec la plus grande indifférence[14].

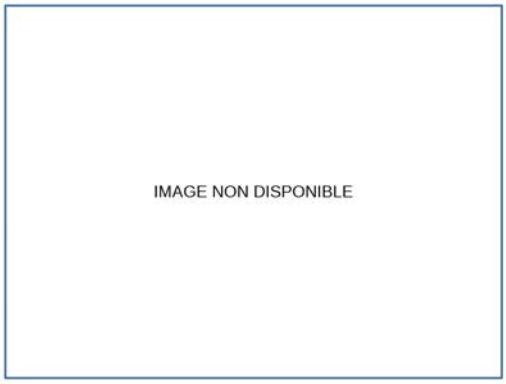
Mais, hormis ces quelques cas, un personnage trop stéréotypé est souvent soupçonné d'avoir échappé à son auteur, quand il ne répond pas purement et simplement à une volonté

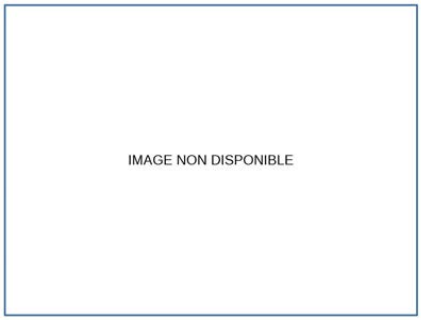
12 AMOSSY, Ruth. *Les Idées reçues : sémiologie du stéréotype.* Paris : Nathan, 1991, p. 24.

13 La différence entre les termes « stéréotype » et « cliché » n'est pas aisée à faire. Ruth Amossy admet que : « A l'origine, on le voit, les deux termes sont synonymes et quasi interchangeables ; issus de la typographie, ils en viennent à stigmatiser toute banalité de la pensée et de l'expression. Aujourd'hui encore, on leur attribue souvent le même sens tant dans l'usage ordinaire que dans le discours savant. » avant de conclure que « on voit bien ce qui se joue dans la notion de cliché : c'est avant tout la question de l'esthétique, de la structure et de la valeur du texte littéraire qui est ici en cause. Dès lors que la critique s'intéresse aux croyances et idées reçues qui s'investissent dans le texte littéraire plutôt qu'à son style et à sa composition, elle substitue souvent le terme de stéréotype à celui de cliché » AMOSSY, Ruth. « La notion de stéréotype dans la réflexion contemporaine » in *Littérature*, n° 73, pp. 29-46, p. 34 et 36. Le texte de Umberto Eco emprunte à l'un et l'autre sens lorsqu'il utilise le terme de « cliché ».

14 ECO, Umberto. *De Superman au surhomme*. Paris : Librairie générale française, 1995, p. 189-190.

propagandiste. C'est d'ailleurs dans la capacité des auteurs à s'éloigner des stéréotypes et à donner de la « consistance[15] » à leurs personnages que l'on reconnaît une part de leur talent et de la qualité de leurs œuvres. Si certains auteurs de ce corpus mobilisent des figures stéréotypées, d'autres ont à cœur de déconstruire de façon radicale ces *endoxa* et s'engagent dans une recherche de « l'angle singulier » qui frise l'obsession. Parmi les auteurs ou séries qui recourent ponctuellement au stéréotype, on peut citer les personnages créés par Joss Whedon ou encore ceux de David Lynch pour *Twin Peaks*. La série *Lost*[16] affiche plus évidemment encore ses personnages stéréotypés, depuis l'irakien-terroriste-tortionnaire (Sayid) jusqu'à la blonde-superficielle-ultra-sexuée (Shannon). L'on peut y voir une facilité narrative de la part des auteurs comme il est possible d'y lire une critique de cette Amérique caricaturale, incapable de se constituer en communauté cohérente à partir de ses individus culturellement divers, ou encore le réel reflété de façon à donner à la série un caractère d'universalité. Ce qui importe dans ces utilisations du stéréotype, c'est qu'il y est un outil de développement du personnage, et non un cadre global grâce auquel produire *ensuite* des personnages différenciés.





Sayid dans *Lost*

Shannon dans *Lost*

Ce n'est donc pas le stéréotype qui permet aux auteurs de fonder leurs personnages, mais l'archétype. Cela est d'autant plus sensé que le stéréotype est extrêmement dépendant de l'époque et du lieu, ce qui n'est pas le cas de l'archétype, qui prétend dans le meilleur des cas traverser ces différentes circonstances (et est donc plus propre à la création) :

15 Suivant l'acception de Barthes du stéréotype comme étant sans consistance.
16 *Lost* (ABC, 2004-2010)

In the literature on the subject, a number of specific terms are used for character types, including >archetype< for types of trans-historical and trans-cultural distribution, and >stereotype< for the ideological and derogative typification of social groups[17].

La littérature sur le sujet comprend de nombreux termes spécifiques pour désigner les « types » de personnages, dont le terme d'« archétype » pour les types qui se défissent de façon trans-historique et trans-culturelle, et celui de « stéréotype » pour la typification idéologique et dépréciative de groupes sociaux.

I.3.1.2. Archétypes

Toujours selon Ruth Amossy, citant ici le *Grand Dictionnaire Universel du XIXème siècle* de Pierre Larousse, l'« archétype » est un « objet réunissant à un haut degré les caractères essentiels de tous les objets de même nature[18]. » La question de l'essentialité remplace celle de préjugé culturel et de fait rend transparente l'importance de l'archétype dans la création des personnages : il en est une essence. L'archétype est une matrice qui permet à sa suite diverses variations : il est donc une « base » intéressante de gestation du personnage. S'il faut ajouter des traits caractérisants à l'archétype pour en faire un personnage, il faut aussi gommer son idéalisation intrinsèque entendue, dans cette définition, par l'expression « à un haut degré ». L'archétype est donc le modèle *idéel* des personnages « typifiés », répondant à des critères définis. Sa conformité à un archétype rend donc le personnage nécessairement moins singulier. Cependant, là encore, la conformité du personnage à l'archétype est une question de degré : « Ce n'est pas la simplicité du personnage, mais le degré auquel il correspond au schéma établi qui en fait un type[19]. » Il ne faut donc pas confondre l'archétype avec ce que Vincent Colonna appelle le « caractère simple » :

> Le caractère simple se réduit à un trait exclusif, comme la gourmandise pour le gourmand. Il est d'un seul tenant, univoque et facilement prévisible. Le caractère complexe est habité par plusieurs traits opposés, qui le rendent contradictoire ou équivoque, imprévisible dans son comportement[20].

17 EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. « Introduction » in EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. New York : De Gruyter, 2010, pp. 3-64, p. 38.

18 AMOSSY, Ruth. « Types ou stéréotypes ? Les 'Physiologies' et la littérature industrielle » in *Romantisme*, n°64 : « Raison, dérision, Laforgue », 1989, pp. 113-123, p. 113.

19 « *It is not the simplicity of a character, but the degree to which it agrees with established schemata which turns it into a type.* » EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. « Introduction » *Op. Cit.*, p. 39.

20 COLONNA, Vincent. *L' art des séries télé*. Paris : Payot, 2010, p. 131.

L'archétype n'est, selon cette définition extrêmement proche de la notion de « personnage plat » pour E.M. Forster[21], ni un caractère simple (il a de nombreux traits, qui sont schématiquement définis) ni un caractère appelé ici « complexe » (ses traits sont rarement opposés et sont, par définition, prévisibles, puisqu'ils sont prédéfinis).

Comme toute typification, renvoyer les personnages à des archétypes est une façon de *regrouper* d'une part et de *séparer* d'une autre les personnages selon certains critères. Stanley Cavell insiste sur l'importance de l'archétype comme *séparation* des personnages, ainsi que sur la nécessité du type pour amener une telle distinction, puisqu'il indique que les types sont nécessaires au cinéma puis, à la question « Est-ce que cela signifie que les films ne peuvent pas produire d'individus, seulement des types[22] ? », il répond :

> *What it means is that this [creating types] is the movies' way of creating individuals : they create* individualities. *For what makes someone a type is not his similarity with other members of that type but his striking separateness from other people[23] [those who don't belong to the same type].*
>
> Ce que cela signifie c'est que [créer des types] est la façon qu'ont les films de créer des individus : ils créent des *individualités.* Car ce qui fait de quelqu'un un type n'est pas sa similarité avec les autres membres de ce type mais sa distinction frappante avec les autres gens [ceux qui ne font pas partie du même type].

C'est un fait auquel l'analyse *a posteriori* ne rend pas justice : les efforts des créateurs sont tournés en permanence vers la distinction de leurs personnages. C'est l'intratextualité, en poïétique, qui prime sur la relation de tel texte avec un autre, or celle-ci nécessite des personnages définis, distincts. L'individualité interne découle du type, elle ne lui est pas opposée. Cela fait d'ailleurs écho à un conseil donné, par Vincent Colonna, spécifiquement aux scénaristes de séries télévisées :

> Il faut donc distinguer [le héros] rapidement et de façon à ce qu'il éveille l'attention. La meilleure façon, c'est de présenter vite au moins un trait dominant de son caractère, sinon son caractère en totalité, de façon à le construire comme un être différent[24].

21 E.M. Forster définit deux types de personnages : les personnages « ronds » – ou « épais » – qui sont capables de surprendre de façon convaincante, et les personnages « plats » qui ne sont construits qu'autour d'une seule idée, une seule qualité. FORSTER, E. M. *Aspects of the Novel*. San Diego : Harcourt Brace Jovanovich, 1985.

22 « *Does this mean that movies can never create individuals, only types* ? » CAVELL, Stanley. *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film.* Cambridge, MA/Londres : Harvard University Press, 1979, p. 33.

23 *Ibid*.

24 COLONNA, Vincent. *L' art des séries télé*. *Op. Cit.*, p. 174.

Bien sûr, l'archétype est aussi un outil de regroupement, mais ce regroupement est *intertextuel*. L'aspect conventionnel et intertextuel est central à la notion d'archétype : la forme globale du personnage est décidée par convention et, comme *peer-pressured* (« pressé par ses pairs »), par la nature des personnages qui ont existé *avant* lui ou *avec* lui. Le type de personnage attendu dans un texte est déterminé par le genre et l'entour socio-culturel, et les premiers traits caractérisants du personnage sont définis par cet archétype donné. C'est un personnage créé, d'une certaine façon, collectivement.

> *The term >character types< is used here to refer to a fixed set of character traits, in the sense of a* gestalt*, which feature repeatedly in certain media products which belong to at least one specific cultural milieu and its recip-ients' collective knowledge. Common examples of such types include the mad scientist, the altruistic nurse who works herself to exhaustion, the femme fatale, the schemer at court, the trickster, etc*[25].
>
> L'expression « types de personnages » est utilisée ici pour renvoyer à un ensemble défini de traits de caractérisation au sens de *gestalt*, qui apparaissent régulièrement dans certains produits médiatiques, qui répondent à au moins un milieu culturel spécifique et aux connaissances collectives de ceux qui appartiennent à ce milieu. Des exemples classiques de « types » de ce genre peuvent être le scientifique fou, la nonne altruiste qui travaille jusqu'à l'épuisement, la femme fatale, l'intrigant de la Cour, l'escroc, etc.

La part d'intratextualité et la part d'extratextualité de l'archétype font écho aux propos de Sarah Sepulchre dans sa thèse *Les héros multiples*, où elle qualifie les archétypes comme « un ressort important de la lisibilité du texte » parce qu'« ils permettent de situer les personnages entre eux (système), mais aussi face aux classiques du genre (intertextualité)[26] » Cette réflexion nous amène à penser deux façons de considérer l'archétype, deux faces de la même pièce : l'une permet de comprendre l'aspect *caractérisant* de l'archétype, ce qui l'inclut dans une généalogie de personnages narratifs et permet de le définir, l'autre s'intéresse particulièrement à l'aspect *fonctionnel* du personnage, c'est à dire comment il s'insère dans le réseau actanciel. Nous appellerons donc « héréditaire » la face *intertextuelle* de l'archétype, ce qui permet à chaque type de faire référence à une convention, à une culture, aux déterminations du genre, etc. et « *fonctionnelle* » la face *intratextuelle* de l'archétype, qui

25 EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. « Introduction », *Op. Cit.*, p. 38.

26 SEPULCHRE, Sarah. *Le héros multiple dans les fictions télévisuelles à épisodes : complexification du système des personnages et dilution des caractérisations*. *Op. Cit.*, p. 51.

« monte le personnage en réseau » et donne le schéma de son fonctionnement. Le stéréotype peut alors être *intégré* à la notion d'archétype : dans la mesure où il est défini par convention, il peut faire partie de la face *héréditaire* de l'archétype, en tant que *type de représentation*.

L'importance des archétypes dans *Buffy the Vampire Slayer*, par exemple, n'est plus à prouver, d'autant que la série – seule série semi-feuilletonnante de notre corpus – doit installer et défaire ses personnages (particulièrement les méchants) très rapidement, au moins dans la première saison, afin d'aller très vite à l'essentiel du récit : la lutte entre le Bien et le Mal, quelles qu'en soient les formes, et la représentation symbolique des affres de l'adolescence. *Buffy...* utilise les types autant d'un point de vue héréditaire que fonctionnel : l'un afin d'intégrer au mieux la série dans la généalogie des genres auxquels elle s e réfère (le fantastique, l'horreur gothique et les *comic books* américains), l'autre afin de rendre son récit directement efficace et universellement compréhensible.

Il est important de noter que l'utilisation d'archétypes peut être affirmée et affichée dans certaines séries télévisées, même et surtout dans celles qui prônent une grande complexité des personnages. C'est d'autant plus évident concernant les séries de ce corpus, pour des raisons sans doute plus historiques et culturelles qu'esthétiques. En effet, la part héréditaire de l'archétype permet de placer la série qui l'utilise dans une généalogie plus ancienne que le support télévisuel lui-même : le détective « dur à cuire » dont Rustin Cohle (de *True Detective*) est l'héritier s'est fait un chemin de la littérature *Pulp* jusqu'à nos jours ; le *Don*[27] (dans la lignée duquel s'inscrit Tony Soprano) a traversé le cinéma américain hollywoodien au même titre que le *cow-boy* (dont nous verrons qu'il peut s'apparenter au personnage de *Omar Little* dans *The Wire*) ; le savant fou (proche de Walter White dans *Breaking Bad*) tient des romans gothiques (Docteur Frankenstein, Docteur Jekyll, Docteur Moreau) avant de contaminer la bande dessinée et le cinéma. Pour les œuvres les plus populaires, cet univers d'auto-référencement permanent, de création post-moderne et de franchises est l'effet de la culture *geek*[28] : les références valorisent chez le spectateur son intelligence au sens premier (il doit faire le lien entre les œuvres) et ses connaissances sur quelques sujets précis (l'univers de la franchise, le cinéma, la bande dessinée, le jeu), ce qui définit le *geek*, lequel a un poids majeur sur le marché audiovisuel[29] et explique encore

27 L'archétype du « *Don* » est celui du parrain d'une mafia, en général d'origine italienne.

28 cf. Glossaire. « La relation maximale au monde imaginaire est le premier critère de la passion et du rapport geek à la culture. C'est l'idée de mondes très détaillés, construits de façon minutieuse et rationnelle. » (p.71) commente David Peyron, avant d'ajouter « chaque support ajoute sa pierre à l'édifice de la pratique de ces mondes comme sortes de bacs à sable, d'objets ludiques et emplis de potentiels. » (p.74) PEYRON, David. *Culture Geek*. Limoges : FYP, 2013, p.71-74.

29 GILBEY, Ryan. « The Geek Stranglehold On Cinema » in *The Guardian,* 29 juillet 2010. En ligne <https://www.theguardian.com/culture/2010/jul/29/comic-con-geek-culture>

aujourd'hui le succès par exemple de *Stranger Things*[30] ou même *Fargo*[31] à la télévision. Dans un mouvement parallèle, la série télévisée a pour objectif assumé de devenir un art légitime, de rayer peu à peu sa parenté avec les sitcoms radiophoniques et de nouer en lieu et place des liens mille fois commentés avec le cinéma, art qui s'inscrit lui-même dans une généalogie comprenant d'autres arts narratifs, théâtre et romans en tête. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si l'un des critères qui fondent le concept de *Quality TV* (« Télévision de qualité ») d'après Robert Thompson est « *a quality pedigree*[32] » (« un pédigrée de qualité »), ce qui indique parfaitement en quoi archétypes et tropes, qui définissent cette hérédité, ce pédigrée, permettent de légitimer la série comme dispositif artistique. S'inscrire dans une généalogie est donc curieusement tout à la fois une tentation d'art populaire (par les clins d'oeil qu'il fait aux *geeks*) et d'art en voie de légitimation (par sa généalogie). Il est cependant possible que ce mouvement s'épuise et que les archétypes utilisés deviennent, sinon moins nombreux, du moins moins visibles qu'ils ne le sont actuellement dans des séries comme *Buffy the Vampire Slayer*, *True Detective*, *Twin Peaks*, *Better Call Saul*, *Breaking Bad* et *The Sopranos,* au fil de la légitimation grandissante du dispositif sériel, et du déclin des œuvres post-modernes.

Cependant si nous nous éloignons un peu des archétypes qui se présentent d'eux-mêmes comme tels aux spectateurs, nous en retrouvons d'autres, moins spécifiques, dans les séries *Six Feet Under* (par exemple il est possible d'affilier Nate Fisher Jr. à de nombreux autres personnages comme Bobby Green – interprété par Joaquin Phoenix – dans *We Own the Night*[33] ou Michael Corleone au début de *The Godfather*[34] : il est le mouton noir de la famille), *The Wire* (McNulty a lui-même des traits du détective dur à cuire, Omar est un *cow-boy*) ou *Mad Men* (Le site *TV Tropes*[35], qui recense les clichés et archétypes des œuvres populaires, définit notamment Don Draper comme un *Bunny-eared lawyer* : un homme si doué à son travail que tout le monde en vient à tenter d'ignorer ses défauts même les plus gênants ou rocambolesques). C'est qu'il y a des différences de degré non seulement dans la coïncidence des personnages à un archétype, mais aussi dans l'importance de l'archétype sur la constitution des personnages. Nous avons ici défini cinq natures différentes d'archétypes qui permettent de comprendre le fonctionnement et l'importance de ceux-ci dans la constitution des personnages.

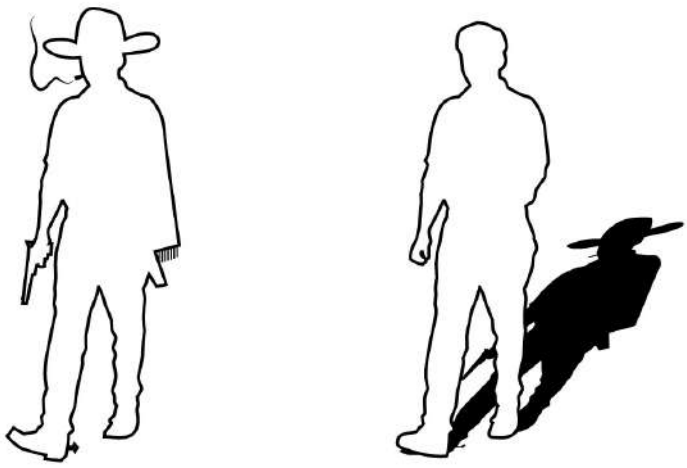
30 *Stranger Things* (Netflix, 2016-en production)
31 *Fargo* (FX, 2014-en production)
32 THOMPSON, Robert J.*, Television's Second Golden Age: From Hill Street Blues to ER*. Syracuse, N.Y. : Syracuse University Press, 1997, p. 13-16.
33 *We Own the Night*, James Gray, 2007 – *La Nuit nous appartient.*
34 *The Godfather*, Francis Ford Coppola, 1972 – *Le Parrain.*
35 *TV Tropes.* En ligne <http://tvtropes.org/>

L'archétype héréditaire affiché

Certains archétypes que nous avons relevés ici sont affichés en tant que tels : c'est, par exemple, son rattachement à l'archétype du *Don*, bien connu des spectateurs, qui rend le personnage de Tony Soprano intéressant. Ces archétypes sont connus de tous ou presque – souvent du fait de leur lien avec les codes du genre – et sont sur la surface consciente de la création et de la réception de personnages. Ils définissent des règles à suivre pour le créateur, et un horizon d'attente chez le spectateur. Il est essentiellement héréditaire, ce qui permet de le reconnaître quasiment instantanément. L'originalité du personnage tiendra aux moments où il *s'éloigne* de son archétype.

L'archétype héréditaire symbolique

C'est un archétype volontaire et lui aussi reconnaissable, mais qui ne joue pas un rôle extrêmement important dans la constitution du personnage. Celui-ci se montre archétypal par quelques traits, mais cela ne définit pas ses actions (ce qui en fait un archétype héréditaire) et donne plutôt une grille de lecture sur le texte : Omar *n'est pas* un *cow-boy*, mais son rattachement symbolique à l'archétype du *cow-boy*, par son long imperméable, son arme et son idée singulière de la justice, permet d'analyser différemment sa psychologie, son sens du devoir et sa situation dans la communauté. L'archétype n'est pas d'essence mais vient commenter le personnage, en donner une double lecture. L'originalité du personnage tiendra des moments où il *se rapproche* de son archétype.



ARCHÉTYPE AFFICHÉ

ARCHÉTYPE SYMBOLIQUE

L'archétype fonctionnel

L'archétype fonctionnel tient moins de ses traits héréditaires qu'il ne correspond à un rôle au sens large, défini le plus souvent par le genre narratif dont il fait partie. Ce sont les rôles d'Enquêteur, de Victime, de Coupable ou de Suspect qui sont les archétypes fonctionnels courants dans des séries policières, par exemple. Si l'hérédité prend le pas sur la fonction (si l'image du policier correspond à toute la généalogie des policiers de films noirs par exemple), cela devient un archétype héréditaire. Si par ailleurs les fonctions telles qu'elles sont classiquement entendues sont par trop brouillées, invisibilisées, impossibles à rattacher au genre, ce n'est plus un archétype mais purement un rôle.

L'archétype taxinomique

Au travers de cet archétype, tous les êtres, réels comme fictionnels, peuvent être regroupés par catégories. Ce n'est donc pas une typologie narrative mais une typologie qui concerne tout être humain (et les personnages construits sur ce modèle). Ces catégories sont taxinomiques dans la mesure où tous les êtres sont représentés dans ces typifications.

> *Depending on the particular story you want to tell, you may find that other ways of defining character types can be helpful. In the book* The Hero Within*, Carol Pearson describes the « six archetypes we live by » as the orphan, the innocent, the wanderer, the martyr, the warrior and the magician. Mark Gezon, in* A Choice of Heroes*, discusses several male character types such as the soldier, the frontiersman, the nurturer. Jean Shinoda-Bolen, in her books,* Goddesses in Every Woman *and* Gods in Every Man*, uses god and goddess images to help understand the human nature. Any of these books can be helpful for expanding individual characters and understanding differences between characters*[36].
>
> En fonction de l'histoire que l'on veut raconter, d'autres possibilités de division des personnages en types peuvent s'avérer intéressantes. Dans le livre *The Hero Within,* Carol Pearson décrit les « six archétypes qui nous définissent » comme étant l'orphelin, l'innocent, le vagabond, le martyr, le guerrier et le magicien. Mark Gezon, dans *A Choice of Heroes*, propose plusieurs types de personnages masculins tels que le soldat, le pionnier ou l'éducateur. Jean Shinoda-Bolen, dans ses livres *Goddesses in Every Woman* et *Gods in Every Man*, utilise des représentations de dieux et de déesses pour nous aider à comprendre la nature humaine. L'un ou l'autre de ces livres peut aider à étendre un personnage donné ou à comprendre les

36 SEGER, Linda. *Creating Unforgettable Characters*. New York: H. Holt, 1990, p. 282.

différences entre les personnages.

Là encore, il n'y a pas réellement d'hérédité dans ces archétypes, qui ne sont pas directement reconnaissables comme tels par le public. Ces catégories sont d'ailleurs poreuses, un personnage pouvant faire partie de plusieurs de ces archétypes à la fois. S'ils sont un outil amusant ou intéressant de regroupement des personnes réelles ou à l'extrême rigueur une façon de faire des liens entre les tempéraments de différents personnages, ils permettent difficilement de les créer : ils sont volontairement extrêmement vagues et, à l'image des signes astrologiques dont ils portent toutes les caractéristiques, ont pour objet d'être le plus inclusifs possible, et de fait le moins réducteurs. Cela ne permet pas, dans ce champ des possibles infini, de définir un personnage, précis et individuel. Il est certes possible de choisir des traits du personnages par croisement de ces différents systèmes. Cependant ces systèmes sont souvent trop redondants pour réellement réduire le champ des possibles.

Ces catégories définissent d'une certaine façon le rôle, ou du moins la place d'un individu dans le groupe. De fait l'archétype peut être beaucoup plus ample et moins incarné que celui du « soldat » ou de la « patronne ». La division en types par Isabel Briggs Myer, qui a donné le *Myer Briggs Type Indicator* (MBTI) fait partie des plus célèbres de ces regroupements en types, qui sont : ISTJ, ISFJ, INFJ, INTJ, ISTP, ISFP, INFP, INTP, ESTP, ESFP, ENFP, ENTP, ESTJ, ESFJ, ENFJ et ENTJ. Ces types sont constitués en traits formés sur de couples oppositifs : I pour « introverti » s'oppose à E pour « extraverti », S pour « Sensation » s'oppose à N pour « Intuition », T pour « Réflexion » (*Thinking*) s'oppose à F pour « Sentiment » (*Feeling*) et enfin J pour « Jugement » s'oppose à P pour « Perception »[37]. De nombreux auteurs ou enseignants conseillent ainsi aux créateurs d'utiliser le test de Mayor Briggs pour la création de leurs personnage, cette méthode étant supposée permettre une grande spécificité de leur personnage[38]. Les limites de cette méthode sont tout simplement mathématiques : il n'y aurait alors que seize types de personnages.

Il existe des dizaines de typologies de ce type, qu'imitent de façon plus ou moins laborieuse les *quizz* qui circulent sur internet et dans les magasines. La division des personnages de *Harry Potter*[39] en castes, en « familles », repose sur le même principe : Griffyndor (Griffondor), Ravenclaw (Serdaigle), Hufflepuff (Pouffsouffle) et Slytherin

37 MYERS, Isabel Briggs, Mary H. MCCAULLEY, Naomi L. QUENK *et al. MBTI Manual: A guide to the Development and Use of the Myers-Briggs Type Indicator*. Palo Alto, CA : Consulting Psychologists Press, 1998.

38 De nombreux sites internet développent cette méthode, dont par exemple Kristen Kieffer dont c'est la « méthode préférée » : KIEFFER, Kristen. « My Favorite Method for Building Characters' Personalities » in *Well Storied*, 24 septembre 2015. En ligne <http://www.well-storied.com/blog/character-personalities>

39 ROWLING, J.K. *Harry Potter and the Philosopher's Stone.* Londres : Bloomsbury, 1997.

(Serpentard). Toute catégorisation d'individus définit un type qui peut être ou non incarné et nommé dans un archétype. Le trajet du créateur n'est alors pas le même : il distribue ses personnages selon ces cases plutôt qu'il ne le définit en fonction du texte qu'il cherche à produire.

L'attribut topoïque

L'attribut topoïque est, selon notre catégorisation, le rattachement d'un personnage à un archétype qu'il n'est, là encore, pas nécessaire, pour la lisibilité du texte, de reconnaître en tant que tel. L'attribut topoïque est plus utilisé à l'analyse, par croisement des œuvres, qu'en création où il est purement involontaire et la plupart du temps inconscient. En réalité toute caractérisation d'un personnage fait appel à des attributs topoïques : tout ce qu'il est, un autre personnage ou une autre personne l'a déjà été. C'est une typologie qui permet de lier entre eux différents récits et différents personnages, mais qui n'est pas important dans le texte lui-même. Le personnage de Don Draper est certes un *Bunny-eared lawyer* mais il l'est de façon fortuite, sans volonté de ses créateurs. Cet attribut n'est que « topoïque » en ce qu'il n'est qu'un vaisseau du *topos*. Sa caractérisation en tant que telle n'entre que peu en jeu.

I.3.1.3. Caractères

Les utilisations d'archétypes héréditaires affichés ou symboliques ne relèvent pas du même processus de création. Les archétypes héréditaires affichés sont déterminés à l'origine du personnage et sont intrinsèquement liés au concept de la série. Les archétypes symboliques se manifestent plus tard dans le développement et permettent d'individualiser et complexifier un personnage par trop simple. Les uns comme les autres prouvent cependant la tension du personnage entre sa propre simplicité et sa propre complexité.

En reprenant Tony Soprano (archétype affiché dans *The Sopranos*) et Omar Little (archétype symbolique dans *The Wire*) comme cas typiques, nous pouvons analyser cette tension particulière, et comment elle est gérée par le créateur et le récit.

À l'origine, l'archétype affiché est plus simple à mettre en place que le personnage tout à fait réaliste : il répond aux obligations du genre et de son personnage. Cela lui permet une certaine efficacité puisque son sens, ses actions et ses désirs peuvent être directement accessibles au public. C'est par exemple le cas des personnages symboliques (un personnage symbolique correspond à un archétype *affiché*). L'archétype utilisé pour ce type de personnages est d'ailleurs réduit au minimum :

Symbolic characters are one-dimensional. Les personnages symboliques sont uni-

They are not meant to be dimensional. They personify one quality, usually based on an idea such as love, wisdom, mercy or justice. They work best in non-realistic stories, in myths, fantasies, or even within an exaggerated comic-book style such as the superhero stories[40].

dimensionnels. Ils ne sont pas censés être dimensionnels. Ils personnifient une qualité, le plus souvent basée sur une idée comme l'Amour, la Sagesse, le Pardon ou la Justice. Ils fonctionnent mieux dans des récits non-réalistes, dans les mythes, les contes, ou même dans un style très exagéré façon *comic books*, par exemple dans les histoires de super-héros.

Ces personnages-ci sont moins intéressants à suivre sur du très long terme et sont de fait rares en séries. Très communs par contre sont les archétypes affichés auxquels correspondent des personnages secondaires. C'est le cas par exemple des personnages présentés dans *Buffy the Vampire Slayer* : les archétypes du poltron, de l'intello, du libraire rat de bibliothèque et de la fille populaire sont tous largement exploités au travers des acolytes de l'héroïne. Par ailleurs, la part de stéréotype dans la dimension héréditaire de ces archétypes est très importante, dans la mesure ou *Buffy*... se veut aussi le portrait d'une génération, et est en cela une série très située culturellement et temporellement.

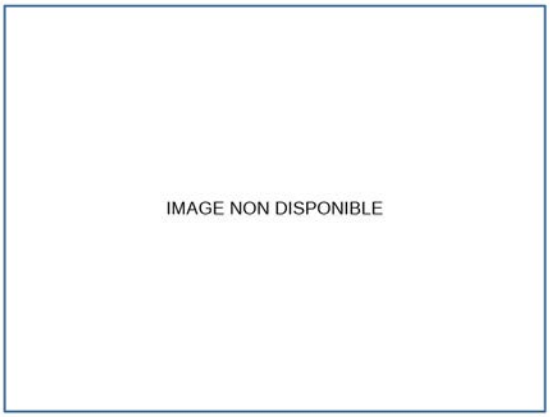


Photo promotionnelle des personnages de la première saison de *Buffy the Vampire Slayer.*

William Burrows, scénariste de la sitcom *Cheers*[41] explique l'utilité des archétypes pour construire des personnages secondaires :

When you're creating minor characters for a TV series' [...] you try to make them on

Quand on crée des personnages secondaires pour une série télé […] on essaie de

40 SEGER, Linda. *Creating Unforgettable Characters*. *Op. Cit.,* p. 175.
41 *Cheers* (NBC, 1982-1993)

the nose. If you got a bully, you try to cast a bully. If you cast a guy who's a bully, but doesn't look like one, it will take the audience too much time to figure out that character. Whereas if you cast a bully everybody can identify, you can then work on working him off the other characters, and making him funny[42].

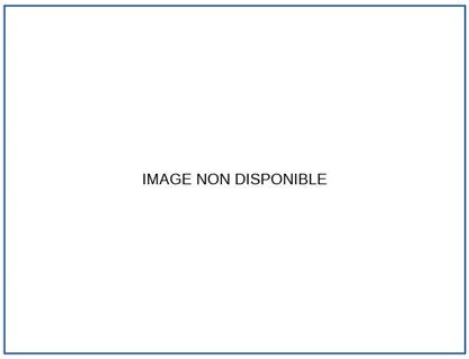
les faire clairs et précis. Quand tu écris une brute, tu en fais une brute. Si la brute ne ressemble pas à une brute, ça va demander trop de temps au spectateur pour comprendre le personnage. Tandis que si c'est une brute que tout le monde peut reconnaître comme telle, tu peux commencer à la tester sur d'autres personnages, à la rendre drôle.

On voit là aussi dans cet exemple comment l'archétype héréditaire rejoint ici le stéréotype de par son traitement qui, en jouant sur la reconnaissance du spectateur, rejette le changement. La « brute » en effet est un archétype audiovisuel, mais ce qui, en elle, fait que « tout le monde peut [la] reconnaître comme telle » est plutôt de l'ordre du stéréotype, tandis que « la rendre drôle » l'éloigne à nouveau de sa dimension stéréotypique.

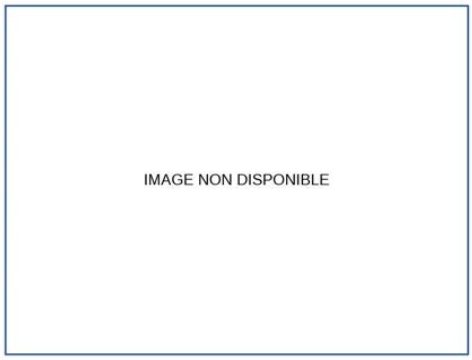
L'archétype, même affiché, est cependant rarement utilisé « pur », tel quel, dans les *dramas*. Il sert principalement à créer l'attente qui sera ensuite contournée pour surprendre. Dans *The Sopranos*, le pathétique repose par exemple en grande partie sur cette façon de contourner l'archétype : l'archétype choisi, celui du *Don,* étant machiste et viril par excellence, toute marque de faiblesse du personnage devient ironique. Le personnage s'avère ainsi drôle et surprenant. C'est un jeu de grandeur, où David Chase utilise l'imposante figure du mafieux et la futilité des problèmes et des réactions de cette famille pour créer un contraste : par ce travail, le showrunner opère à nouveau son travail de « création », de « production originale ». Par ailleurs, ce décalage est aussi permis par ce que Tony Soprano connait l'archétype auquel sa caractérisation se réfère. Il se compare en permanence à son archétype, Don Corleone – puisque la diégèse de *The Godfather* est connue de celle des *Sopranos* –, et constate lui-même ce qui l'en éloigne. C'est ce qui donne également une scène amusante de la cinquième saison : les épouses des hommes de cette mafia du New Jersey se réunissent pour regarder les films classiques les mieux notés d'un magasine[43]. Lorsqu'elles lisent le titre suivant, *The Godfather*, un silence de plomb se fait dans la salle : l'archétype ridiculise leurs maris, les écrase et les humanise.

42 SEGER, Linda. *Creating Unforgettable Characters*. *Op. Cit.*, p. 135.
43 *The Sopranos,* S05E02 « Rat Pack ».

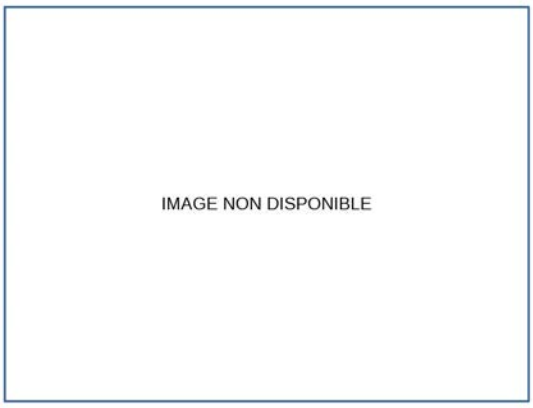
The Sopranos trouve donc un équilibre nécessaire, grâce auquel le spectateur reconnaît évidemment l'archétype mais continue d'être surpris. Il s'agit alors de garder les parts les plus élémentaires de l'archétype (les larcins, les meurtres, le machisme, les origines italiennes, la constitution en *famiglia*) tout en déconcertant sur des éléments secondaires. La série *The Sopranos* nous présente des mafieux bedonnants en T-shirts hawaïens ou joggings, bien loin des silhouettes élégantes de *The Godfather* ou des *Goodfellas*[44] :



The Godfather, Francis Ford Coppola, 1972



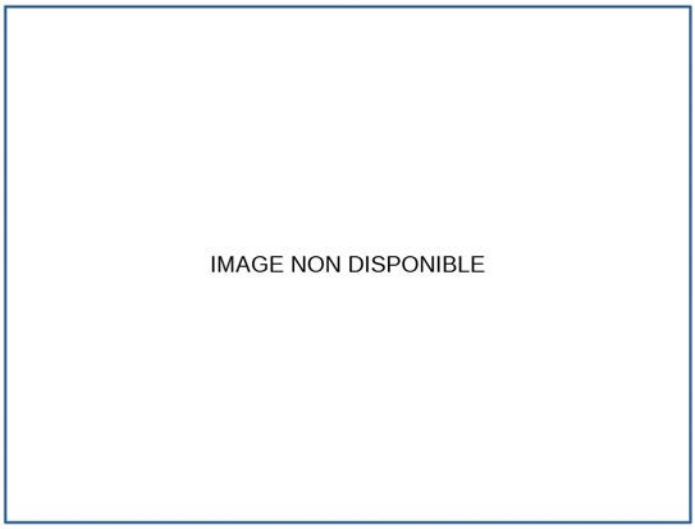
Goodfellas, Martin Scorsese, 1990



The Sopranos

De la même façon, la silhouette du gangster/dealer, violente et virile, ne correspond pas à la moustache et l'air sage de Walter White dans *Breaking Bad*. Le personnage finit cependant par avoir droit à son véritable look mythique de gangster, jusqu'au surnom cryptique aux sonorités étrangères : Heisenberg.

44 *Goodfellas*, Martin Scorsese, 1990 – *Les Affranchis*.



Breaking Bad, Saison 1

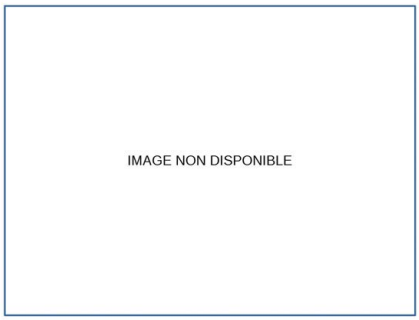


Photo promotionnelle de Heisenberg/Walter White dans les dernières saisons de Breaking Bad

Au delà de la silhouette du personnage qui ne correspond pas à l'archétype, jouer sur l'arène de la série peut être une bonne façon de garder un personnage archétypal dans un environnement qui ne lui correspond pas : Tony Soprano n'est pas le parrain de la mafia de New York mais de celle du New Jersey, zone qui jouxte la mégalopole mais est notoirement calme, résidentielle, familiale, et dont les new-yorkais moquent régulièrement l'ennui supposé de ceux qui y vivent. On est loin du New York décadent de la prohibition. Au point qu'en l'absence de Tony Soprano, alors qu'un mafieux New-Yorkais rappelle à l'ordre un autre en lui rappelant simplement de Tony « *He's a boss* » (« C'est un boss ») , son compagnon lui rétorque simplement : « *Jersey ? Come on*. » – (« Du New Jersey ? Soyons sérieux, un peu »). De la même façon, *Breaking Bad* se déroule essentiellement en plein jour, dans des demeures isolées dans le désert, en lieu et place des nuits urbaines et brumeuses des polars et films de gangsters plus classiques. La bataille est perdue d'avance entre ces personnages archétypaux et leur environnement si désespérément à l'opposé de leur archétype. Là encore, Walter White parvient pourtant à se conformer à son archétype dans la toute dernière séquence, nocturne, de la série.

Enfin, bien sûr, ce sont les relations des personnages aux autres qui fragilisent leur archétype : en tant que père de famille, Walter White peut difficilement fonctionner en tant que dealer. En se soumettant aux questions de sa psychanalyste, Tony Soprano se décrédibilise comme *Don*. Ils ne se fondent pas sur les mêmes réseaux de personnages que leur archétype, ce qui leur pose des problèmes métanarratifs[45] (ils ne correspondent pas à leur

45 C'est-à-dire qu'ils se portent *sur* le récit et non à l'intérieur de celui-ci.

archétype) et intradiégétiques[46] (Tony Soprano risquerait gros si les mafieux rivaux découvraient cette psychanalyse, tandis que Walter White ne cesse d'être retenu et ralenti par sa famille).

De fait, constituer un personnage riche à partir d'un archétype affiché n'est pas tant une affaire de finesse et de réalisme que la constitution d'un Yin et Yang permanent, où le personnage navigue sans cesse entre archétype et anti-archétype. C'est une richesse de *contraste*. La rencontre au sein d'un même personnage de ces traits contrastés crée l'ambiguïté ou l'ambivalence du personnage.

A contrario, le personnage qui dépend d'un archétype héréditaire symbolique fonctionne sur une richesse de nuance : il est réaliste, construit le plus finement possible dès l'origine. L'utilisation de l'archétype n'en simplifie pas la construction, et le créateur doit bel et bien en référer au réel ou à l'expérience pour le constituer. Ce n'est qu'alors qu'il peut y ajouter des éléments de l'archétype, de façon à en faire des indices plutôt qu'un effet de construction. Ce ne sont donc pas les éléments indispensables de l'archétype (une fonction, le plus souvent) qui sont utilisés mais des traits mineurs ou seulement plus diffus : Omar est un anti-héros solitaire, craint, qui sillonne les rues de « sa » ville comme si elles lui appartenaient (les enfants crient « *Omar's coming* ! » – « Omar est là ! » – sur son passage). La séquence la plus explicite quant à cet archétype symbolique qui surplombe Omar est celle qui voit se rencontrer les deux tueurs mythiques de la série, Omar Little et Brother Mouzone[47].

IMAGE NON DISPONIBLE

The Wire, S03E11

46 Qui sont part de la diégèse et du récit.
47 *The Wire*, S03E11 « Middle Ground »

George Pelecanos, qui a écrit l'épisode, dit ainsi dans les commentaires :

I wrote this scene to obviously be sort of a Western kind of scene between the two mythical figures of our show. Then Joe [Chappelle] took it and ran with it and actually shot it Westernly[48]	J'ai écrit cette scène pour être visiblement une sorte de séquence de Western entre les deux figures mythiques de la série. Ensuite, Joe [Chappelle] a pris ça, est allé dans ce sens et l'a réalisé à la façon d'un Western.

L'archétype n'entre pas ici dans le concept sériel et permet plutôt de rendre le personnage plus riche à l'analyse. Il peut être abandonné ou mis en sourdine sans déconstruire le personnage, mais apporte une valeur ajoutée évidente au récit et à la caractérisation.

D'après Sarah Sepulchre, les auteures de l'ouvrage *The Complete Writer's Guide to Heroes and Heroine*. *Sixteen Master Archetypes*, dont les archétypes sont visiblement taxinomiques (le Chef, le Mauvais Garçon, le Meilleur Ami, le Charmeur, l'Âme Perdue, le Professeur, le Fanfaron, le Guerrier, la Patronne, la Séductrice, la Courageuse, l'Esprit Libre, l'Orpheline, l'Intellectuelle, la Guerrière, la Mère Nourricière) « déterminent trois manières d'actualiser les archétypes[49] » :

> Un 'personnage monolithique[50]' est un personnage qui se réfère à un seul modèle durant tout le récit ; un 'personnage évolutif[51]' est un personnage qui passe d'un archétype à l'autre au fil de l'intrigue ; un 'personnage multicouche[52]' est un personnage qui est constitué de plusieurs archétypes (comme les différentes couches d'un oignon)[53] »

Ces derniers concepts semblent pourtant plus justes et plus riches que les archétypes qu'ils complètent : ils portent non seulement, possiblement, sur les archétypes taxinomiques (dont les scénaristes peuvent sans mal se passer à l'écriture), mais également sur les attributs topoïques et les archétypes fonctionnels en général. Ces trois formes d'archétype, dont le but n'est pas d'être reconnues *directement* à la réception, sont de toute façon des outils interchangeables de création des personnages, à condition toutefois que chacun de ces ensembles de traits soit cohérent avec les autres.

48 *The Wire*, Blu-ray. Commentaires audio de S03E11 « Middle Ground ».
49 SEPULCHRE, Sarah. *Le héros multiple dans les fictions télévisuelles à épisodes : complexification du système des personnages et dilution des caractérisations*. *Op. Cit.*, p .230.
50 « Core Archetype » in COWDEN Tami D., Caro LAFEVER, et Sue VIDERS. *The Complete Writer's Guide to Heroes & Heroines. Sixteen Master Archetypes*. Los Angeles, Ca : Lone Eagle Publishing, 2000, pp. 100-103.
51 « Evolving Archetype » in *Ibid.*, pp. 104-112.
52 « Layered Archetype » in *Ibid.*, pp. 113-121.
53 SEPULCHRE, Sarah. *Le héros multiple dans les fictions télévisuelles à épisodes : complexification du système des personnages et dilution des caractérisations. Op. Cit.,* p. 230.

De fait le créateur, s'il ne peut refuser toute forme archétypique, prend conscience des archétypes et des caractères simples qu'il convoque, au fur et à mesure de son écriture, pour les compenser ou non par d'autres traits. Ces traits sont, s'il les veut modernes, contradictoires :

> *In the history of media fictions, it was a matter of course for a long time that the construction of fictional characters would revert to types. This even increased the plausibility of character presentation and supported claims of mimetic authenticity. This attitude changed radically in the course of the 18th century, when the concept of individuality gained central importance. Since then, character types have been rejected for being non-realistic, at least in the areas of so-called high culture. The ideal of a representation of individuality has been approached by using some constellations of traits that stand in apparent contrast to each other, or of which some are surprising to find in combination with the others*[54].

> Dans l'histoire du récit de fiction, il a semblé longtemps être une évidence que la construction des personnages fictionnels se faisait à partir de types. Ces types augmentaient même le sentiment que le personnage présenté était plausible, lui permettaient de prétendre à une authenticité mimétique. Cette attitude a radicalement changé au cours du XVIIIè siècle, quand le concept d'individualité a pris une importance centrale. Depuis, les types de personnages ont été rejetés comme étant non-réalistes, du moins dans les sphères de la soi-disant haute culture. L'idéal de la représentation de l'individualité a été constitué par une constellation de traits, qui se tiennent en contraste les uns par rapport aux autres, et dont certaines associations sont même surprenantes.

Le personnage se crée donc par empilement ou glissement de types et de traits, ce qui suppose deux façons de complexifier un archétype ou d'éviter le caractère simple : y ajouter des traits réalistes convergents (qui n'entrent pas en contradiction avec cet archétype initial) ou lui ajouter au contraire des traits réalistes contradictoires. C'est par traits convergents que Stanislavski conseille à ses acteurs de constituer leurs personnages :

> Voilà tous les clichés généralement employés avec l'espoir de représenter les personnages. En fait, ces clichés sont copiés sur la vie réelle, ils existent vraiment, mais ils ne contiennent pas l'essence même des personnages : ils ne sont pas individualisés. C'est de cette façon trop simplifiée que Vasya a essayé de résoudre le problème […] D'autres acteurs, doués de plus puissantes facultés d'observation, sont capables de distinguer des subdivisions parmi les catégories générales représentées par des

54 EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. « Introduction » *Op. Cit.*, p. 39.

> silhouettes-types. Ils font des distinctions entre différentes sortes de militaires, par exemple. […] Dans une troisième catégorie d'acteurs de composition, nous trouvons un sens plus élevé encore du détail et de l'observation. Ils sont capables de nous donner un soldat qui ait un nom : Ivan Ivanovitch Ivanov, et des traits qui lui appartiennent en propre et qu'on ne retrouvera chez aucun autre soldat. Assurément, il faut encore ranger un tel personnage dans la catégorie « grosso modo » militaire, mais il s'agit indubitablement d'un simple soldat, et, de plus, il a un nom bien à lui[55].

C'est selon le même procédé que Sarah Sepulchre commente la complexification de l'archétype fonctionnel du policier :

> Un procédé permet d'enrichir le dispositif. Les types peuvent être nuancés par des "styles". Ils jouent sur deux composantes du personnage : le *travail* et l'*être*. Les premiers éléments nuancent donc le personnage en tant que policier selon des axes fondamentaux propres à chaque récit. Dans *Homicide*, les personnages s'investissent plus ou moins dans le travail et ils sont plus ou moins en relation avec leurs collègues. Dans *Sur écoute*[*The Wire*], le fait que les policiers officient dans les bureaux ou sur le terrain est l'un de ces axes. Le degré d'implication des personnages dans le processus décisionnel est également important (meneur ou suiveur). Dans *The Shield*, les valeurs défendues par les protagonistes et les méthodes employées sont les axes essentiels[56].

Sarah Sepulchre reprend ainsi les éléments de la sémantique structurale de Greimas, selon laquelle le personnage est produit à partir de deux formes d'énoncés : les énoncés d'état et les énoncés de faire, mais les manifeste dans le cadre de son corpus par une dichotomie plus pragmatique entre l'« être » et le « travail ».

Sarah Sepulchre nomme alors « style » les détails convergents avec le type, fonctionnel cette fois et non pas topoïque, qui est déterminé d'abord. C'est plus vrai dans les séries semi-feuilletonnantes (et donc dans les séries policières) où l'individualité des personnages se veut moins forte. Comme l'indiquent Jens Eder, Fotis Jannidis et Ralph Schneider, les personnages qui se constituent le plus en individualité se créent par traits caractérisants contraires ou « surprenants ». Ils ajoutent même que :

> *A character construction of such complexity, however, is in most cases possible for very few characters in one work, and even these characters tend to be innovative*
>
> La construction de personnages d'une telle complexité, cependant, n'est en général possible que pour une poignée de personnages dans une œuvre, et ces

55 STANISLAVSKI, Konstantin. *La Construction du personnage*. Paris : Pygmalion, 1983, p. 44.
56 SEPULCHRE, Sarah. *Le héros multiple dans les fictions télévisuelles à épisodes : complexification du système des personnages et dilution des caractérisations. Op. Cit.*, p. 266.

variations of well-known types[57].

personnages eux-mêmes tendent à être des variations innovantes de types bien connus.

C'est certainement moins vrai en série puisque ce format offre à ses créateurs toute liberté de construire et définir leur personnage dans le temps.

Il y a de fait un lien possible entre la constitution d'un personnage en narration et la constitution d'un individu en sociologie si l'on s'appuie sur la notion d'identité telle qu'exprimée par Sabine Chavon-Demersay, citant Anselm Strauss :

> Sa conception de l'identité repose sur l'idée que les hommes sont des acteurs de rôle et que le rôle qu'ils jouent est déterminé par l'appartenance à un collectif de référence. Comme chaque individu appartient simultanément à un certain nombre de collectifs, il dispose en quelque sorte d'une identité feuilletée et peut en fonction de la situation dans laquelle il se trouve et de la manière dont il l'évalue utiliser un certain registre de réactions qui est déterminé par le type d'appartenance qu'il mobilise[58].

Si l'identité dépend de l'appartenance à un ou plusieurs collectifs, ce qui n'est possible que pour l'individu réel, alors l'identification est la constitution d'un être au travers d'une référence (nécessairement externe) à un ou plusieurs collectifs. Comme l'individu, le personnage est d'autant plus riche que son identification est feuilletée, qu'elle se réfère à des collectifs divers.

Cependant, très ironiquement, le topos du « *Bunny-eared lawyer*[59] » (l'avocat qui porte des oreilles de lapin), par exemple, intègre directement un archétype héréditaire premier – l'avocat – auquel s'ajoute un trait topoïque premier – l'avocat talentueux – et le trait contradictoire – qui « porte des oreilles de lapin », qui agit de façon excentrique. De fait, lorsqu'il y a une tentative d'individualisation des personnages par ajout d'éléments archétypaux contradictoires, cette nouvelle formation peut se figer en un nouvel archétype, un « super-archétype » formé des archétypes originaux : en tentant d'individualiser l'archétype de « l'avocat », ses créateurs l'ont approché du *topos* de « l'avocat talentueux aux oreilles de lapin », pour reprendre encore une fois l'expression utilisée sur le site *TV Tropes*.

57 EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. « Introduction » *Op. Cit.*, p. 39.

58 CHALVON-DEMERSAY, Sabine. « La confusion des conditions. Une enquête sur la série télévisée Urgences. » in *Réseaux*, vol. 17, n° 95, 1999, « Sciences, malades et espace public », pp. 235-283., p. 263-264.

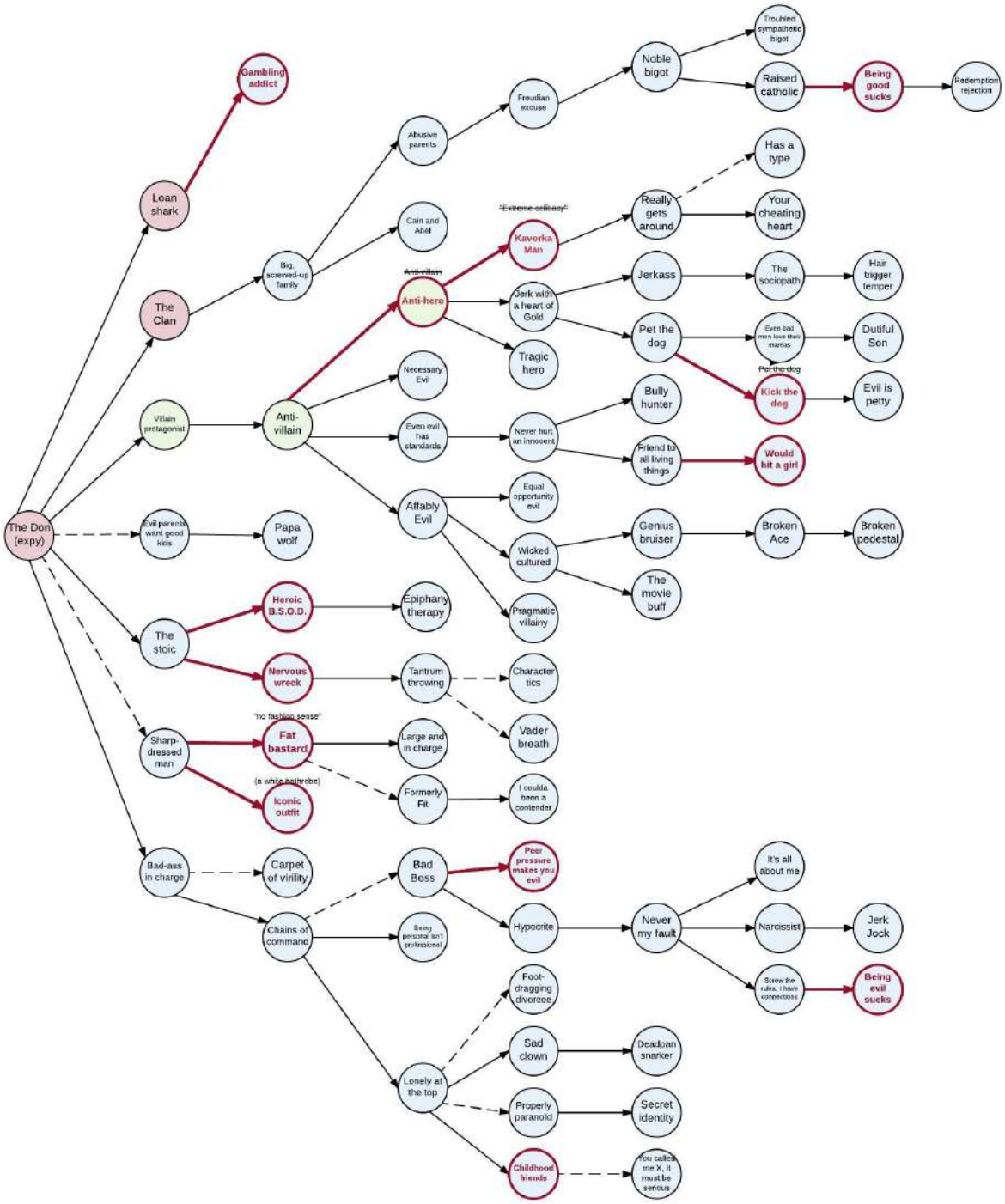
59 Nous rappelons qu'il s'agit ici du *topos* de l'avocat – ou de l'homme d'affaires au sens large – si talentueux ou si renommé que ses collègues ferment les yeux sur ses absurdes excentricités : les moments de crise de Don Draper dans *Mad Men*, ou l'insistance de Bertram Cooper à ce que les employés se déchaussent dans son bureau dans cette même série en sont des exemples. *Better Call Saul* propose également cet archétype en le commentant : le frère du héros de la série est un avocat (littéralement) qui est persuadé d'être allergique à l'électricité, au point de vivre dans le noir et de se vêtir de papier aluminium. Ses collègues passent outre cette grande excentricité, mais son frère est celui qui en subit les effets.

Consolation peut-être, si nos personnages sont tous, à un degré ou un autre, des archétypes dissimulés sous des couches de peinture, des poupées aux rotules visibles, Nietzsche nous dit que ça n'en fait pas des êtres si différents de ce que nous voyons de nos confrères humains :

> Quand on dit que le dramaturge (et l'artiste en général) crée des personnages vrais, c'est là une belle illusion. En fait, nous ne comprenons pas grand-chose à un être humain réel, et nous généralisons très superficiellement en lui attribuant tel caractère : mais cette position très imparfaite, l'auteur la reprend précisément en faisant des esquisses d'êtres, tout aussi schématiques que l'est notre connaissance des humains[60].

60 NIETZSCHE, Friedrich, et al. *Humain, trop humain : un livre pour esprits libres*. Paris : Gallimard, 1987, p. 126.

Mise en réseau de 80 archétypes et attributs topoïques associés à Tony Soprano



Flèche et cercle noirs : attribut topoïque ou archétype associé à l'archétype parent

Flèche et cercle rouges : attribut topoïque ou archétype **contraire** à l'archétype parent

Bleu : attribut topoïque

Rouge : archétype héréditaire

Vert : archétype fonctionnel

Cette liste d'archétypes et d'attributs topoïques provient du site *TV Tropes* à la page « Anthony 'Tony' Soprano[61] ». Elle ne prétend pas à l'exhaustivité.

Tous les archétypes peuvent être ramenés à l'archétype affiché du *Don*, qu'ils valident ou invalident partiellement.

61 « Characters / The Sopranos – The Soprano Family » in *TV Tropes,* s.d. En ligne <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Characters/TheSopranosTheSopranoFamily> consulté le 1er mars 2017.

I.3.2.
Création « en plein » du personnage

I.3.2.1. L'esprit du personnage

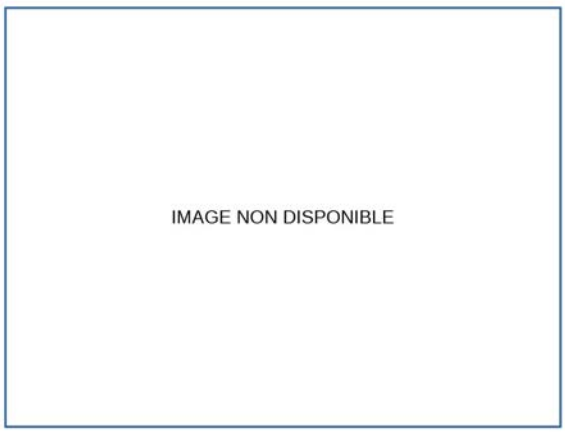
Pour Linda Seger, les types de personnages sont l'un des éléments-clés d'un domaine qu'elle juge de très grande importance, la « psychologie », pour reprendre son terme :

> *We can better understand the psychology of Charlie and Raymond [in* Rain Man*] by looking at four key psychological areas that define the inner character. They are : the inner backstory, the unconscious, the character types, and the abnormal psychology*[1].
>
> Pour comprendre mieux la psychologie de Charlie et de Raymond [dans *Rain Man*], nous pouvons nous pencher sur quatre domaines psychologiques clés dans la définition de la part interne du personnage. Ce sont : l'histoire passée du personnage, l'inconscient, les types de personnages et la psychologie anormale.

Cette division de la « psychologie » en quatre domaines n'est pas très convaincante, dans la mesure où ces domaines ne relèvent pas des mêmes catégories et ne devraient pas être placés sur un même plan. Cependant elle permet de supposer une utilité particulière aux archétypes de types taxinomiques : ils agiraient non pas en tant qu'archétypes purs mais comme indices de la psychologie des personnages, psychologie qui est censée dépasser entièrement l'archétype et englober la plus grande partie des traits caractérisants du personnage.

Car de toutes les formes de caractérisation possibles, celles qui retiennent le plus l'attention des showrunners et condensent leur talent relèvent du domaine de l'esprit. C'est le domaine le plus mystérieux, celui qui contient toute la surprise d'un récit qui, sans ça, fonctionnerait en automate. Donner de l'esprit aux personnages, c'est donner l'âme aux robots – c'est d'ailleurs l'image qui sera utilisée dans la première saison de la série *Westworld*[2] où un labyrinthe en forme de cerveau – ou presque – donne aux androïdes les indices leur permettant de parvenir à l'âme.

1 SEGER, Linda. *Creating Unforgettable Characters*. New York : H. Holt, 1990, p. 64.
2 *Westworld* (HBO, 2016-en production)



Symbole récurrent dans *Westworld*

Le terrible Homme en noir, joué par Ed Harris, suit vainement ce chemin, persuadé qu'il y a une vérité autre, mystique, au bout de ce labyrinthe. L'homme ne trouve rien au bout du labyrinthe qui ne s'y trouvait au début : lui, spectateur, n'a pas besoin de l'esprit, il a besoin de la foi. Nous avons conscience d'être ici l'Homme en noir à la recherche d'une vérité forcément décevante : l'esprit des personnages est très différent du côté des spectateurs de ce qu'il est du côté des créateurs.

En 2000, Tom Fontana proposait lui aussi, lors d'un entretien avec Longworth, une séparation de l'« esprit » du personnage en trois entités, chacune symbolisée par une partie du corps :

> *Every character that I create, I create three parts to him or her. One is the mind, one is the heart, and one is, for lack of a better word, the balls. In other words, what do they think about? What makes them weep and laugh? And makes them want to fuck? Now, that is universal whether they're doctors, cops, criminals, or my Aunt Tilly. So, once I have those characters defined in such a way, the environment then becomes the thing we try to capture*[3].
>
> À tous les personnages que je crée je donne trois parties. L'une d'elles est l'esprit, une autre est le cœur, la dernière est, faute d'une meilleure expression, les couilles. En d'autres termes : à quoi pensent-ils ? Qu'est-ce qui les fait rire ou pleurer ? Qu'est-ce qui leur donne envie de baiser ? Et ça, c'est universel que ce soit chez les médecins, les flics, les criminels ou ma tante Tilly. Donc, une fois que les personnages sont définis de cette façon, l'environnement est ensuite ce qu'on essaie

de capturer.

Seize ans plus tard, le discours est rôdé lorsqu'il s'exprime encore sur sa méthodologie de travail :

> Je commence par me demander ce qu'ils ont dans la tête : quelles sont leurs valeurs, comment ont-ils été éduqués ? Puis je regarde du côté du cœur : ce qui les fait vibrer, rire ou pleurer. Enfin, je regarde un peu plus bas : avec qui veulent-ils coucher ? Si je peux répondre à toutes ces questions, je commence à avoir des fondations solides[4].

Au travers de ces trois fondements – pensées, émotions et désirs – Tom Fontana constitue l'esprit de ses personnages. Ceux-ci sont régulièrement regroupés sous le terme de « psychologie », mais c'est parfois réducteur : psychologie et de psychanalyse ne définissent pas tant les formes de l'esprit des personnages, que les raisons de ces formes. Il n'est pas toujours possible de faire d'un outil analytique un outil poïétique, comme il ne serait pas possible de « rendre » un personnage intelligent en lui faisant passer un test de Quotient Intellectuel. Bien sûr, il est possible de travailler les causes à effets, souvent à rebours, pour constituer son personnage, mais il faut veiller à ce que le personnage ne soit pas tout entier contenu dans ce processus ; qu'il prenne plus d'ampleur que ces simples déterminations. Même si la psychologie est un support utile de création de personnages, il ne suffit pas de remplacer une logique physiologique par une logique psychologique pour prétendre comprendre l'ensemble de ce qu'est la pensée, *a fortiori* pour en créer l'apparence. Cependant, la logique psychanalytique est intéressante en ce que ses ramifications sont nombreuses dans le comportement. Elle se nourrit d'ailleurs d'elle-même : l'expérience provoque l'émotion, l'émotion entraîne le comportement, le comportement conduit à certaines expériences et ainsi de suite. La psychologie, si elle est bien maîtrisée, peut donc permettre au personnage de se détacher de la simple manipulation du showrunner pour constituer sa logique propre à l'intérieur du récit, la logique de son esprit. Il n'est alors pas inintéressant, comme l'a fait David Chase qui a suivi des cours de psychologie[5], d'en connaître plus sur cette science. Une psychanalyste comme Violaine Bellet s'est spécialisée dans l'accompagnement de scénaristes de série dans leur création de personnages. Les logiques qu'elle leur enseigne sont sans doute trop mécaniques pour être tout à fait opératoires, mais elles ne sont pas inutiles. Par exemple, elle indique qu'il y a plusieurs « grandes failles

3 LONGWORTH, James L. *TV Creators: Conversations with America's Top Producers of Television Drama.* Syracuse, NY : Syracuse University Press, 2000, p. 51.
4 JARRY, Marjolaine. « Les Secrets des scénaristes » in *TéléObs*, 18 décembre 2014, n° 2615, pp. 14-19, p. 16.
5 LONGWORTH, James L. *TV Creators: Conversations with America's Top Producers of Television Drama. Op. Cit.*, p. 28.

archaïques[6] » : ne pas avoir été désiré (ce qui provoque la tristesse), ne pas avoir été sécurisé (ce qui provoque la peur), ne pas avoir été reconnu (ce qui provoque la colère) et enfin ne pas avoir été aimé (ce qui provoque l'impossibilité de ressentir la joie). À partir de ces simples structures, il est plus facile de constituer un personnage.

La psychologie comme science poïétique n'est donc pas une absolue nécessité, mais donne au showrunner un *modus operandi* : elle ne permet pas de constituer le personnage terminé mais de s'approcher, petit à petit, d'une création organique par des ramifications mécaniques de plus en plus complexes, que celles-ci viennent ou non compléter un ou des archétypes, et se fondent ou non en attributs topoïques à force de répétition (qui peut bien sûr amener au contraire une forme de fluctuation) et de rigidification.

Qu'est-ce alors réellement que l'esprit, ou la psychologie qui nous y mène ? Nous avons vu que Linda Seger en proposait quatre formes et que Tom Fontana en donnait, pour sa part, trois. Stanislavski de son côté en compte neuf, résumées par Linda Seger en :

Sex Life and Moral Standards, Ambitions, Frustrations, Temperament, Attitude toward Life, Complexes, Abilities, I.Q., Personality (extravert, introvert)[7].	Sa vie sexuelle et standards moraux, ses ambitions, ses frustrations, son tempérament, son rapport à l'existence, ses complexes, ses facultés, son Q.I. et sa personnalité (extraverti ou introverti).

Les quatre formes de caractérisation psychologique ou interne que propose Linda Seger sont assez poreuses et vagues. L'histoire passée du personnage, par exemple, ne caractérise celui-ci qu'en seconde main : c'est un moyen de caractérisation plutôt qu'une caractérisation en soi. L'inconscient est, de même, un amalgame de traits divers. La psychologie anormale est, par définition, hors-norme : si ces traits sont plus courants pour les personnages qu'ils ne le sont pour des personnes réelles, ils restent en marge des traits caractérisants systématiquement utilisés et s'y ajoutent plus qu'ils n'en font partie. Enfin, les types de personnage (tels qu'ils sont conçus par Linda Seger) étant une somme non pas de traits mais de *critères*, il est impossible de comprendre cette forme de caractérisation sans définir la taxinomie qui sera utilisée.

Cependant la réflexion de Linda Seger permet d'aborder la psychologie des personnages d'une façon très différente de notre appréhension de la psychologie des personnes réelles, ce qui est indispensable : nous soupçonnons que la personne réelle a une

6 La Scénaristerie. « Partie 2 : Table ronde scénaristes acteurs : comment créer un personnage ? » Online video clip. *Youtube*, 5 février 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=lIuBIyIKmCw>

7 SEGER, Linda. *Creating Unforgettable Characters*. *Op. Cit.*, p. 48-49.

intériorité qui ne se définit pas nécessairement par ses actions (de paroles ou de gestes) tandis que le personnage existe au travers de son action. Il faut d'une certaine façon remonter de l'extérieur vers l'intérieur selon une conception classique du portrait peint qui permet par l'apparence d'accéder à « l'essence ». Le lien entre intérieur et extérieur est donc nécessaire si l'on veut toucher à l'esprit du personnage, plus encore que la pensée ou le désir seuls. L'esprit du personnage existe dans sa confrontation avec la *situation.* Murray Smith en fait pourtant la limite de l'approche psychologique :

> *The idea here is not that psychological factors (intentions, emotions, motives, personality) can or should be excluded from the explanation of human action, but rather that psychology alone is insufficient. Psychological states arise in and are responses to situations. Situations prompt certain kinds of responses and not others, delimit the possible paths of action, and in this way allow us to measure the >rationality< or otherwise of a response*[8].
>
> L'idée ici n'est pas que les facteurs psychologiques (intentions, émotions, motifs, personnalité) peuvent ou doivent être exclus de l'explication de l'action humaine, mais plutôt que la psychologie seule est insuffisante. Les états psychologiques se manifestent en fonction de la situation et y répondent. Les situations entraînent un certain type de réponse et pas un autre, délimitent les enchaînements d'actions possibles et ainsi nous permettent de mesurer le degré de rationalité d'une réponse.

Il nous semble que la situation n'est pas seulement complémentaire de la psychologie : elle la révèle. Le personnage, dont l'intérieur est externe, n'a donc pas tant des degrés et des formes d'*intériorité* que des degrés et des formes de *logique* comme pensée issue de la situation. Nous pouvons définir trois logiques – trois degrés de logique – différentes, lesquelles intègrent tout aussi bien les divisions faites par Stanislavski que par Tom Fontana. Cette définition ne se veut pas plus juste que les leurs : elle est simplement plus applicable à un personnage *dans le récit*, un personnage confronté à son monde et à ce qui s'y passe.

Confronté à une situation, le personnage peut donc se comporter d'une façon logique, rationnelle. Lorsqu'il fonctionne de façon rationnelle, le personnage fait de chaque choix, de chaque action et de chaque possibilité une équation dont les termes sont définis et rigides : cette équation intègre habituellement la situation d'une part, et les ambitions et frustrations du personnage d'une autre. C'est de cette équation qu'émerge ce que Aaron Sorkin place au

8 SMITH, Murray. « Engaging Characters : Further Reflections » in EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. New York : De Gruyter, 2010, pp. 232-258, p. 240.

centre de tout récit, le fameux « *intention and obstacle*[9] » (« l'intention et l'obstacle »). La complexité de l'équation – la capacité à y intégrer plus ou moins de causes et d'effets – varie en fonction, notamment, du Quotient Intellectuel (au sens large) et des capacités du personnage. « Proposition Joe », personnage de *The Wire* entièrement rationnel, – jusqu'à l'exagération archétypale : son surnom même représente le trait d'homme calculateur qui le caractérise – est capable d'intégrer un très grand nombre de points à son équation afin de parvenir à ses fins. La rationalité est aussi la plus mécanique des constructions psychologiques du personnage. Elle nous permet d'en entendre les pensées car c'est une dimension tout à fait universelle de l'esprit : le cheminement intellectuel qui mène d'une cause à la conséquence voulue n'est pas subjectif, comme l'indique Barry Morrow, scénariste, entre autres, de *Rain Man*[10].

> *There's a consistent core, or a consistent unity to behavior. People don't act willy-nilly. To be consistent with human behavior you have to know what people will do in most situations. People don't act without a reason. Every action has motivation and intention*[11].
>
> Il y a un noyau cohérent, ou du moins une unité, une constante dans le comportement des gens. Ils n'agissent pas bon gré mal gré. Pour être cohérent avec le comportement humain il faut savoir ce que les gens font, dans la plupart des situations. Les gens n'agissent pas sans raison. Toute action a une motivation et une intention.

Le créateur peut seulement brouiller certaines pistes – notamment dans les films policiers – en rendant par exemple invisibles certains facteurs. Décider d'un désir – au sens d'une intention – du personnage ou d'une motivation visible à ses actes est donc indubitablement une base solide de construction de récit.

Mais le personnage, confronté à une situation, peut avoir non pas une logique *rationnelle* mais une logique *émotionnelle* ou, comme c'est le plus souvent le cas, un mélange des deux. Celle-ci est plus obscure pour le spectateur : l'émotion brouille les pistes qui permettent d'entendre le personnage et ses actions. Il devient plus mystérieux, mais gagne également en épaisseur. Cependant, les émotions ont une logique interne qui, si elle est souple, reste cohérente. Afin de construire un personnage aux réactions et émotions cohérentes, il peut être utile de lui définir un tempérament (ce qui va définir les émotions qu'il est le plus susceptible de ressentir ; comme la plupart des « types » taxinomiques de

9 Il développe notamment ceci dans ses cours payants proposés sur la plateforme *Masterclass*. SORKIN, Aaron. « Aaron Sorkin teaches screenwriting » Online video clips. 5 février 2017. <https://www.masterclass.com/classes/aaron-sorkin-teaches-screenwriting>

10 *Rain Man*, Barry Levinson, 1988.

11 SEGER, Linda. *Creating Unforgettable Characters*. *Op. Cit.*, p. 63.

personnage nous l'indiquent), un type de personnalité comme l'entend Stanislavski (introverti ou extraverti, ce qui va définir le type d'émotions qu'il peut ressentir *en public*) ainsi que ses complexes et son rapport à l'existence. Chacun de ces éléments permet de garder une intégrité au personnage pour que les émotions qu'il ressent et qui le poussent à l'action ne soient pas absurdes. Il y a une compréhension nécessaire des émotions du personnage pour assurer sa cohérence, cependant celle-ci ne repose pas sur la rationalité – universelle – mais sur quelque chose de profondément subjectif et personnel, qu'on ne peut prétendre atteindre que par l'empathie. Tout ce qui permettra au spectateur de faire un avec le personnage lui permettra également d'en comprendre les actions, quand la rationalité pure ne fera qu'échouer. C'est pourquoi il ne suffit pas de définir mécaniquement le tempérament du personnage, de décider de ses émotions sur une toile binaire qui comprendrait « *mad, sad, glad and scared*[12] » (« en colère, triste, content ou effrayé »). Ceci est une tentation d'écraser l'émotionnel sur le rationnel qui n'est pas sans faire penser à la croyance médiévale héritée du Corpus hippocratique selon laquelle le corps humain était composé de quatre éléments, de quatre « humeurs » : la bile noire, le sang, la bile jaune et le phlegme. « Les tempéraments résultent de la prédominance d'une humeur et se manifestent par l'aspect et par le caractère (sanguin, flegmatique, mélancolique, bileux)[13] ». Torbal Groden appelle à penser la réception du personnage par le spectateur de façon moins rationalisée : « Comprendre la situation d'un personnage en profondeur, c'est simuler son dilemme avec ses yeux, ses tripes, son cœur, son raisonnement et ses muscles[14] », ce que commente ainsi Murray Smith :

The point is not that detached and abstract thinking does not or cannot exist, but that embodied and emotionally-ladden cognition is the norm rather than the exception[15].	L'idée n'est pas de dire que la pensée détachée et abstraite n'existe pas ou ne peut pas exister, mais que la conscience incarnée et chargée en émotions est la norme plutôt que l'exception.

Comme le spectateur, le créateur ne peut entendre la logique émotionnelle de son personnage qu'en la ressentant, en la comprenant de l'intérieur de lui-même. C'est sans doute ce qu'entend James Dearden lorsqu'il précise :

We don't go out and learn psychology as	On ne peut pas se mettre à apprendre la

12 *Ibid.*, p. 34.
13 DETREZ, Christine. *La construction sociale du corps*. Paris : Seuil, 2002, p.45.
14 « *To understand [a] character's situation in depth is to simulate his or her dilemma with eyes, bowels, heart, cognition and muscles.* » GRODAL, Torben. *Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture, and Film*. Oxford : Oxford University Press, 2009, p. 196.
15 SMITH, Murray. « Engaging Characters: Further Reflections » *Op. Cit.,* p. 250.

we're writing the character. You probably hope that you have a sense of how people tick, but any psychology you learn, you try to learn in general, not a specific way. You're not there to study psychology because you're creating this specific character. […] I think that's why in the end I keep coming back to knowing oneself. If you know yourself you can know other people. Until you know yourself, you can't know other people[16].

psychologie alors qu'on écrit un personnage. Il faut espérer que tu as un certain sens de la façon de fonctionner des gens, mais tout ce que tu apprends en psychologie, tu essaies de l'apprendre de manière générale, pas en particulier. Tu ne vas pas te mettre à apprendre la psychologie parce que tu es en train de créer ce personnage en particulier. […] Je pense que c'est pour ça qu'au final j'en reviens toujours à « connais-toi toi-même ». Si tu te connais, tu peux connaître les autres. Tant que ce n'est pas le cas, tu ne peux pas les comprendre.

La source de la logique émotionnelle des personnages est donc dans la projection du créateur, d'une part, et l'empathie de l'autre. Brenda, dans *Six Feet Under,* donne à ce titre l'indice de beaucoup de ce qui fait la qualité de la série aux yeux du monde puisque, comme le souligne Tristan Garcia, « elle sauvera le sens de la psychologie, en trouvant au fil des saisons ce qui manque à la science : l'empathie, la capacité à ressentir ce que l'objet d'étude ressent[17]. » C'est cette empathie qui est garante de l'épaisseur du personnage, de sa sortie du cadre de la diégèse et du fantasme d'une vie en-dehors de l'écran.

Enfin, il est un dernier type de logique qui permet au personnage d'exister en cohérence avec son monde et les situations qu'il rencontre : c'est une logique « invisible », donc d'apparence irrationnelle, une logique qui peut être entendue par le spectateur mais rarement par le personnage. Celle-ci fait agir le personnage en somnambule et ses rouages sont fascinants au point d'être au centre de nombreux récits et qu'on l'appelle métonymiquement « la psychologie du personnage » : l'inconscient. L'inconscient est nourri par le refoulement, son incohérence vient d'un conflit interne quasi-insoluble. Il donne aux personnages leur ambivalence, leur ambiguïté. Pour nourrir le refoulement et les conflits du personnage il s'agit souvent pour le créateur de lui donner un grand nombre de failles, de déficiences ou de handicaps moraux, qui chacun nourrit négativement sa rationalité, le rendent imprévisible au moins pour lui-même. Lorsque l'on demande à Frédéric Krivine comment il fait « exister » un personnage il répond ainsi succinctement : « Je travaille les

16 SEGER, Linda. *Creating Unforgettable Characters*. *Op. Cit.*, p. 86.
17 GARCIA, Tristan. *Six feet under : nos vies sans destin*. Paris : Presses universitaires de France, 2012, p. 138.

handicaps, tout ce qui lui fait peur ou qu'il ne sait pas faire[18]. » Il fait ainsi de l'« existence » du personnage, au-delà de sa seule présence, une notion très négative, une logique interne trouée par les incapacités. Là où la logique rationnelle et la logique émotionnelle des personnages peuvent s'entendre *avant* l'action et expliquent celle-ci, l'inconscient ne s'entend que *par* l'action, qui le révèle, comme le soutient encore Violaine Bellet : « Pour moi la psychologie c'est vraiment l'inconscient, et l'inconscient ça se manifeste toujours au travers des actions[19]. »

Bien sûr, les manifestations externes de la psychologie des personnages ne sont pas uniquement des manifestations par l'action. Les émotions transparaissent souvent à l'image au travers de couleurs, de paysages et de conditions météorologiques, comme les forêts sombres et touffues des contes de fées. La logique rationnelle, elle, ainsi que certaines émotions nous sont de plus en plus transmises à la télévision par la « voix intérieure », c'est-à-dire la voix *off*. Mais globalement, plus l'expression d'un trait psychologique des personnages est articulée et définitive, plus elle répond à une logique rationnelle.

I.3.2.2. Anecdotes et détail

Si le personnage existe d'abord et avant tout dans son enveloppe avant d'être fondé dans son intériorité, le superficiel devient essentiel, le superflu nécessaire, par l'agrégation de détails et d'anecdotes. L'importance du détail a été largement étudié en littérature depuis les travaux de Roland Barthes sur « le détail inutile » dans le chapitre « L'effet de réel » de *Littérature et réalité*[20], ainsi qu'en peinture par Daniel Arasse dans *Le détail : pour une histoire rapprochée de la peinture*[21]. En audiovisuel et spécifiquement appliqué au personnage, le travail de détail est l'objet d'une concentration importante des créateurs. La voix du personnage, sa posture, son nom, deviennent des éléments incontournables de sa construction et c'est souvent dans ces éléments plus que tout autre que sa profondeur et son dynamisme se révèlent.

I.3.2.2.a. « L'effet Jeanne d'Arc »

Pour construire un personnage à partir de tous ces éléments caractérisants il faut parfois faire appel à une énergie qui rassemble cet amas de matière et de faits qu'est le personnage, comme le dit non sans humour Pamela Douglas :

18 JARRY, Marjolaine. « Les Secrets des scénaristes » *Op. Cit.,* p. 18.
19 La Scénaristerie. « Partie 2 : Table ronde scénaristes acteurs : comment créer un personnage ? » *Op. Cit.*
20 BARTHES, Roland *et al.*. *Littérature et réalité*. Paris : Éditions du Seuil, 1982.
21 ARASSE, Daniel. *Le détail : pour une histoire rapprochée de la peinture*. Paris : Flammarion, 2008.

I know what it's like to have nothing on a character besides every thing. *Facts. Stuff that has to happen at the act break. […] But I've learned something : craft can be a tugboat that pulls you out to where you can hear the voices.*

– So, you gonna get to Joan of Arc, or what[22] *?*

Je sais ce que c'est de ne rien savoir d'un personnage à part *tout le reste*. Des faits. Des choses qui doivent se passer à la fin de l'acte. […] Mais j'ai appris quelque chose : la technique peut devenir un remorqueur qui vous tire vers cet état, celui qui vous permet d'entendre les voix.

– Et donc, c'est quand que tu te la joues Jeanne d'Arc ?

La voix du personnage est l'effet qui se pose comme principe, une fin qui passe pour être une origine : pour l'entendre, il faut encore de la technique et du travail. Pourtant, la voix du personnage est ce que les scénaristes aiment considérer comme naturel, extérieur à eux. Surtout en série télévisée où elle a une importance majeure.

Au cinéma, l'importance de la voix se révèle dans la disparition de nos écrans de nombreux acteurs du cinéma muet lors du passage au parlant : la voix était devenue un détail *essentiel* à la cinégénie de l'acteur. Elle fut de fait amplement analysée par Michel Chion dans *La Voix au cinéma*[23] : les rapports de la voix à l'écran, à l'image et au *parlant* y sont ainsi commentés. Celle-ci a une histoire spécifique également au dispositif télévisuel. En effet, historiquement, à l'essence même de la série télévisée, la voix se pose comme l'un des éléments les plus importants de cette constitution superficielle du personnage : il se définit souvent par ses lignes de dialogues, sa façon de parler. C'est souvent répété et pourtant de moins en moins vrai : « La télévision, ça n'est quasiment que de la radio avec des visages[24]. » L'importance de l'ancêtre radiophonique dans l'histoire de la télévision a transformé les personnages et leurs actions : les premières chaînes de télévision étaient possédées par de riches chaînes de radio parmi lesquelles on retrouve certains des plus grands *networks* actuels – NBC (National Broadcasting Company), ABC (American Broadcasting Company), CBS (Columbia Broadcasting System), etc. La télévision doit à ses ancêtres radiophoniques une propension aux dialogues tout à fait opposée à ce qui est devenu une « règle » au cinéma : il faut dire par l'image et non par la réplique[25]. Aujourd'hui encore, un personnage de télévision parle beaucoup plus que son homologue cinématographique, tant l'on a longtemps affirmé

22 DOUGLAS, Pamela. *Writing the TV Drama Series: How to Succeed as a Professional Writer in TV*. Studio City CA : Michael Wiese Productions, 2005, p. 133.

23 CHION, Michel. *La voix au cinéma*. Paris : Éditions de l'Etoile, 1982.

24 « *so much of TV is just radio with faces.* » LONGWORTH, James. *TV Creators: Conversations with America's Top Producers of Television Drama, Volume 2*. Syracuse: Syracuse University Press, 2002. Reproduit dans David LAVERY and Cynthia BURKHEAD. *Joss Whedon: Conversations*. Jackson : University Press of Mississippi, 2011, pp. 42-63, p. 48.

que les spectateurs des séries télévisées devaient pouvoir suivre leur programme préféré en regardant leur planche à repasser ou leur assiette. Si les publics se sont transformés et les habitudes ont changé (les différentes situations de visionnages sont aujourd'hui nombreuses et variées), c'est cependant une tradition télévisuelle tenace. La série *True Detective,* au sujet de laquelle Nic Pizzolatto déclare : « En fait, je voulais juste écrire une série où deux types parlent ensemble[26] » en est un exemple frappant, les dialogues y ayant une importance majeure. Les dialogues ont par ailleurs naturellement une importance spécifique dans la constitution des *personnages* télévisuels, à un degré qu'ils n'ont pas nécessairement au cinéma – quand le dialogue n'est pas au cœur même du récit, à l'instar de ceux des *screwball comedies*[27] américaines ou de « la tradition bien française du dialoguiste-roi » tel que peuvent l'être Michel Audiard, Jacques Prévert ou encore Henri Jeanson[28]. Le dialogue est donc également ce qui rend le rapport du spectateur au personnage très différent de ce qu'il est au cinéma puisque :

> *Whereas viewers are distanced from the screen in theatrical films, voyeurs to other people's stories, television drama has the effect of people talking to you, or at least talking to each other in your home*[29] »
>
> Tandis qu'au cinéma les spectateurs sont à distance de l'écran, de véritables voyeurs observant les histoires d'autres personnes, le *drama* télévisuel fait l'effet de personnes qui parlent avec toi, ou du moins qui se parlent entre elles dans ta propre maison.

Le dialogue n'est donc pas un effet artificiel qui nous projetterait hors de l'intimité du personnage : au contraire, le dialogue nous donne la sensation de gagner en intimité avec lui, là où l'action pure et caractérisante nous le montre souvent par la fenêtre ouverte de l'écran (même si, comme nous l'avons vu, les actions des personnages nous permettent de « voler » des informations sur son intériorité, grâce aux dialogues, les personnages s'ouvrent au contraire à nous).

Le dialogue a ainsi en série plus qu'ailleurs un pouvoir presque mystique : celui de venir *de l'intérieur*, comme les bulles de BD qui viennent se dessiner jusque dans la gorge des personnages, et d'en sortir ensuite, de se montrer réellement et visiblement. L'intériorité du

25 Pamela Douglas indique elle-même que les étudiants ont l'habitude d'entendre « *play it, don't say it* » (« joue-le, ne le dis pas ») mais qu'en série « *if 'viewers' have to get a point, put it in dialogue*. » (« si les 'spectateurs' doivent comprendre quelque chose, mettez-le dans le dialogue. ») DOUGLAS, Pamela. *Writing the TV Drama Series: How to succeed as a professional writer in TV*. *Op. Cit*., p. 13-14.

26 JARRY, Marjolaine. « Les Secrets des scénaristes » *Op. Cit.*, p. 15.

27 cf. Glossaire.

28 PINEL, Vincent, and Christophe PINEL. *Dictionnaire technique du cinéma*. Paris : Armand Colin, 2016, p. 85.

29 DOUGLAS, Pamela. *Writing the TV Drama Series: How to Succeed as a Professional Writer in TV*. *Op. Cit*., p. 14.

personnage se fait une grande place dans cette expression, cette *pression vers l'extérieur*. C'est presque le personnage entier qui se manifeste sous cette forme, comme le raconte avec enthousiasme Pamela Douglas :

> *Then, in the midst of the script, a character surprised me with a line that could only have come from her. Gotcha ! The sound of her voice was like having her address. And once I knew how to find her, she forced the characters who answered her to be as real. And they made their world whole*[30].
>
> Et puis, en plein scénario, un personnage m'a surprise d'une ligne de dialogue qui ne pouvait venir que d'elle. Je te tiens ! Le son de sa voix, c'était comme avoir son adresse. Et une fois que j'ai su, comme ça, où la trouver, elle a forcé les personnages qui lui répondaient à avoir l'air tout aussi réels. C'est ainsi qu'ils ont complété leur univers.

David Milch dit en substance la même chose que Pamela Douglas puisque, pour lui, « tenir le discours, c'est, d'une certaine manière, tenir le personnage[31]. » Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si les showrunners sont des passionnés de dialogue comme Aaron Sorkin, d'anciens journalistes comme David Simon, des auteurs de romans comme Nic Pizzolatto ou d'anciens professeurs de littérature anglaise (à l'université de Yale) comme David Milch. Car l'amour des mots est une nécessité qui va bien au-delà de l'écriture scénaristique dont la sècheresse ne sied pas à ces hommes de lettres, d'autant plus que le mot, provisoire, n'a pas pour finalité de se présenter tel quel : leur plaisir de la langue se prouve donc dans les dialogues, quelle que soit par ailleurs leur teinte – réaliste, glorifiée ou encore vulgaire. Pour *Deadwood*[32], David Milch a cherché le vocabulaire des personnages dans des lettres et des récits de l'époque[33]. L'attention à la langue dépasse, dans toutes ces séries, l'information que les mots transportent : avec le message, les mots présentent le messager, comme l'explique lui-même à sa façon David Milch :

> Je pense que c'était la langue franque du lieu et de l'époque. Elle permettait à tous les gens, d'où qu'ils viennent, de communiquer. Mais il y a bien plus, dans les dialogues, que de la vulgarité. Le langage des personnages n'est jamais générique. En fonction de leur background, de la ville d'où ils viennent, ils s'expriment tous de manière différente[34].

30 *Ibid*, p. 128.
31 « *getting the speech right is simply a way of getting the character right.* » LONGWORTH, James L. *TV Creators: Conversations with America's Top Producers of Television Drama. Op. Cit*., p. 94.
32 *Deadwood* (HBO, 2004-2006)
33 BLUM, Charlotte. *Séries : une addiction planétaire*. Paris : La Martinière-Styles, 2011, p. 156.
34 *Ibid.*

C'est pourquoi le message, *ce qui est dit*, n'est pas le seul élément du dialogue qui soit au centre de la construction du personnage. Lorsque les créateurs indiquent que le dialogue est essentiel à leurs personnages, ils parlent de la *voix,* pas uniquement du *dire*. C'est quelque chose que le scénariste Robert Anderson exprimait déjà à propos du cinéma qu'il écrivait : « Le plus important […] c'est de développer une voix. Pas seulement dans les dialogues, mais dans l'attitude. Si tu tiens une voix, le dialogue juste viendra tout seul[35]. »

Écrire de belles lignes, de fortes phrases, faire se succéder les questions et les réponses en évitant, à l'oreille comme à l'écran, les champs/contrechamps systématiques et ennuyeux demande d'ores et déjà une maîtrise de la langue hors du commun. Plus difficile encore, les personnages doivent se répondre – littéralement – entre eux mais répondre également au récit et à la réalisation, comme le fameux « *Anybody got a match? »* de Lauren Bacall dans *Le Port de l'Angoisse*[36]*,* dont Yves Belaubre loue la « forme filmique de contrepoint dans la mise en scène du coup de foudre[37]. » Enfin, le personnage doit exprimer sa propre personnalité au travers de sa voix, de son vocabulaire, sa syntaxe, sa ponctuation, son accent, etc. C'est ce qui limite le plus visiblement les capacités de projection du *showrunner* et ce qui questionne, entre autres, le talent de David Simon : il faut pouvoir – mais peut-on ? – emprunter la voix de gens extrêmement différents de nous-mêmes. Brett Martin en fait la particularité de la carrière de David Simon :

> *That dynamic – of a white man confi-dently writing black voices – and the emotional questions it raised would beat like a background drum through-out Simon's career*[38].
>
> De cette dynamique – celle d'un homme blanc empruntant, avec assurance, des voix d'hommes noirs – et des questions émotionnelles que cela soulève découlerait un rythme, comme une batterie en arrière-plan, qui allait accompagner la carrière de Simon[39].

C'est souvent à force de recherches et de travail que la voix du personnage, dans ces cas-là, se fait sa place. Au point que le « *dialogue polish* » américain (le fait d'embaucher une personne pour retravailler et affiner les dialogues) devient parfois et rapidement un « *cultural wash* » où

35 « *The most important thing […] is to develop a voice. It's not just in dialogue, but in attitude. If you have a voice, the dialogue is going to come out right*. » SEGER, Linda. *Creating Unforgettable Characters*. *Op. Cit*., p. 170.

36 *To Have and Have Not*, Howard Hawks, 1947 – *Le Port de l'Angoisse.*

37 BELAUBRE, Yves. *Critique du scénario américain.* Paris : L'Harmattan, 2015, p. 247.

38 MARTIN, Brett. *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution: from The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad*. New York : Penguin, 2013, p. 130.

39 Traduction par Léa Cohen pour MARTIN, Brett, et Léa COHEN. *Des hommes tourmentés le nouvel âge d'or des séries : des "Soprano" et "The Wire" à "Mad men" et "Breaking bad*. Paris : La Martinière, 2014, p. 208.

le dialoguiste sert à faire apparaître la culture d'origine des personnages (le plus souvent proche de la sienne) lorsque le scénariste n'est pas capable de le faire sans tomber dans le stéréotype. On privilégie alors le sociolecte du personnage, la langue de la communauté, sur son idiolecte, sa langue individuelle, afin de le caractériser par le biais de cette appartenance.

Cependant la plupart des personnages sont culturellement et socialement très proches de leurs créateurs, de sorte que le créateur s'accroche à la voix, à la diction du personnage pour simplement se donner la possibilité d'accéder, de façon gestaltique, au tout du personnage. Quand ce n'est pas une voix, ce peut être une démarche ou un visage : tout ce qui est audiovisuellement l'indice de toute une personnalité sert de pont entre le scénariste et son personnage, quoique ces indices ne pourront être abouti qu'on moment de l'incarnation du personnage par un acteur. La parole n'a de différence avec la démarche qu'en tant – du fait de la forme scénaristique – qu'elle se manifeste sans cesse au scénariste et grandit sans cesse, tandis que le visage ou la posture (l'attitude corporelle du personnage) sont définis une fois et, en général, pour tout le restant de l'existence du personnage. La voix est un fil qui assure l'unité mais aussi la potentialité du personnage dans le labyrinthe de la série, ce qui justifie l'image, récurrente dans ces témoignages, du scénariste qui « tient » la voix du personnage : il le maîtrise par ce lien.

I.3.2.2.b. Un nom pour le personnage

Robert Anderson dit de l'écrivain de théâtre John Van Druten qu'« il n'arrivait pas à faire qu'un personnage sonne juste tant qu'il ne lui avait pas trouvé le bon nom[40]. » Avant de continuer : « Il m'est arrivé de dire ça, moi aussi. Il m'est arrivé de dire qu'une Laura ne parle pas comme une Hazel et que tant qu'on n'a pas le bon nom… ça ne marche pas[41]. » La rapidité et la simplicité avec laquelle un créateur trouve un nom à son personnage sont donc inversement proportionnelles à l'importance que ce nom aura ou peut avoir dans la constitution d'un personnage proprement caractérisé et individualisé. Lui aussi donne une emprise, une poignée – non seulement au créateur mais aussi au spectateur – sur le personnage. Jens Eder, Fotis Jannidis et Ralph Schneider analysent précisément et de cette façon les différents types de noms qui peuvent être donnés aux personnages :

Telling names occur in many guises: there are names that quite overtly hint at	Donner un nom prend bien des formes : il y a des noms qui pointent ouvertement vers

40 « *he couldn't get a character to speak properly until he changed the name.* » SEGER, Linda. *Creating Unforgettable Characters*. *Op. Cit*., p. 169

41 « *I've sometimes said that. I've said a Laura will speak differently from a Hazel, and until you get the name right – it won't work.* » *Ibid.*

individual characteristic qualities, features or habits (e.g. allegorical figures […]*). In the tradition of Western literature, characters' names have often referred to figures from the Bible, so that the characters in question have inherited more complex sets of properties, both in the sense of psychological dispositions and their function in the story – Mary and Ruth, Thomas and Stephen are names of characters that can be found in a large number of novels of the 18th and 19th centuries, when authors could still count on their recipients' knowledge of the sacred texts*[42].

certaines qualités, certains traits ou certaines habitudes caractéristiques individuels (par exemple, ceux des figures allégoriques […]). La tradition dans la littérature occidentale a longtemps été de donner aux personnages des noms qui faisaient référence à des figures de la Bible, de sorte que les personnages en question héritaient d'un ensemble de propriétés plus complexe, autant dans leurs dispositions psychologiques que par leur fonction dans l'histoire : Mary, Ruth, Thomas et Stephen sont des noms de personnages que l'on retrouve dans un grand nombre de romans du XVIIIème et du XIXème siècles, quand les auteurs pouvaient encore supposer chez leur public une certaine connaissance des textes sacrés.

C'est la plus évidente des façons de choisir un nom au personnage : créer une sorte d'horizon d'attente chez le spectateur – nécessairement caractérisant pour le personnage – en utilisant les conventions de l'époque. Le nom de Laura dans *Twin Peaks*, par exemple, fait largement référence au film noir *Laura*[43] d'Otto Preminger, lequel commence avec la phrase « Je n'oublierai jamais le week-end où Laura est morte[44]. », tandis que la série s'ouvre rapidement sur la découverte du cadavre de Laura et les réactions extrêmement violentes de tous ceux qui, en effet, n'oublieront jamais ce jour. Le prénom de la défunte sert donc à la fois à caractériser le personnage lui-même (une victime, une beauté envoutante, une jeune femme également d'une certaine violence et à certains égards manipulatrice) mais aussi les personnages autour : leur envoûtement, la fonction de chacun autour d'elle, etc.

Parfois, cependant, le nom est choisi pour son vide, pour ce qu'il représente d'à la fois ouvert à la potentialité et de commun, de quotidien. Il est peu probable que le prénom de la mère de la famille dans la série *Six Feet Under*, Ruth, provienne au premier degré des textes bibliques : le public n'a plus exactement la connaissance de ces textes que les auteurs du

42 EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. « Introduction » in EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. *Op. Cit.*, pp. 3-64, p. 37.

43 *Laura,* Otto Preminger, 1944.

44 « *I shall never forget the week-end Laura died* »

XIXème siècle pouvaient lui prêter, et ce personnage ne porte pas particulièrement les traits de son homologue biblique. Ruth Fisher porte en réalité le prénom des textes et romans du XIXème. Plus encore, elle porte le prénom de tous ces personnages d'œuvres narratives qui portent eux-mêmes le prénom de ces personnages de romans du XVIIIème et XIXème siècle, qui portent enfin eux-mêmes le prénom de la Ruth biblique originelle. À force d'usure, « Ruth » est devenu un prénom creux, qui laisse son personnage se définir à loisir, plutôt dans la retenue que dans l'excentricité. Choisir un prénom, c'est parfois choisir de « dé-caractériser » son personnage, de laisser la toile blanche pour mieux peindre dessus.

Certains prénoms n'ont pas de signification visible mais fonctionnent d e par leurs sonorités. Ceux-ci peuvent être inventés par les auteurs très tôt dans le processus de création et servir de guide, par ces seuls sons, à la constitution du personnage dans son ensemble. Le nom de « Rustin Cohle », par exemple, peut faire penser à une version déformée de « *Rusted and cold* » (« rouillé et froid ») ce qui induit un personnage moribond qu'il est tout à fait, mais ne le définit pas *incontestablement* comme tel. De même, Martin Hart, dont le nom se prononce comme « *heart* » (« cœur ») est certes « sanguin », mais ne répond pas tout à fait au symbole d'amour et de courage que l'organe induit généralement. Les sonorités deviennent des pistes, des indications qui ne sont pas toujours directement lisibles mais sont ouvertes à l'appréciation de chacun, à commencer par celle de l'auteur.

Le nom gagne par ailleurs souvent sa part caractérisante au fur et à mesure du récit, par un aller et retour permanent (d'autant plus « permanent » en série) où il intègre et finit par renvoyer la caractérisation qui lui est d'abord associée par le personnage lui-même, comme l'expliquent encore Fotis Jannidis, Ralph Schneider et Jens Eder :

> *Telling names are characterisation devices that appear on a graded scale between the two poles of direct characterisation on the one hand, and indirect characterisation on the other: if a name closely follows the label for a property – as it has for instance been formulated in folk psychology – the name functions as a direct characterisation. In contrast to that, many characters have names that acquire a characterising function only in the course of the text, when the actions and properties*
>
> Les prénoms sont des dispositifs de caractérisation qui apparaissent sur une échelle graduée qui irait de la caractérisation directe d'un côté à la caractérisation indirecte de l'autre : si un nom tient de l'étiquette d'une propriété […] le nom fonctionne comme une caractérisation directe. Au contraire, de nombreux personnages ont des noms qui n'acquièrent une fonction caractérisante qu'au cours du texte, quand les actions et les propriétés du personnage finissent par se refléter dans

of the character turn out to be reflected by its name[45].

son nom.

Ainsi le nom, qui est un signe textuel vide au départ, se remplit par l'intrasémioticité de la série, il « absorbe » les caractérisations du personnage pour les renvoyer ensuite sur le personnage lui-même. Virginia Hefferman, par exemple, écrit pour la revue *Slate* : « L'ignoble méchante-hippie dont le nom même – Lisa – invoquait des cauchemars de normalité forcée et de domesticité asphyxiante dans la série *Six Feet Under* de HBO, est morte[46]. » Ce qu'elle associe au prénom de Lisa peut être vaguement rapproché de la caractérisation de Lisa Simpson dans la série *The Simpsons* par exemple (végétarienne, bouddhiste et moraliste) ou encore de l'effet du fameux sourire de Mona Lisa, la Joconde, dont le voile et le sourire portent à croire que Lisa Gherardini, le supposé modèle, était enceinte et bientôt mère. Cependant, le sens violemment péjoratif que Virginia Hefferman donne à ce nom n'est nullement conventionnel : il provient du personnage et est reporté sur lui *par* le prénom. En série, le prénom n'est choisi qu'une fois, et est utilisé au gré des transformations et des développements du personnage. Il est certain que le prénom tient alors largement plus en série de ce que le personnage projette sur lui que des indices qu'il apporte à sa lecture et à sa constitution.

Globalement, le nom du personnage est un surnom : s'il est parfois prédéterminé, il est le plus souvent défini ou redéfini lorsque le personnage acquiert une consistance dans l'esprit du *showrunner*. *A contrario* de l'enfant à naître, le personnage reçoit son nom en fonction de ce qu'il est, tandis que par ailleurs il grossit la signification conventionnelle de ce nom. Il n'y a pas de différence frappante entre un nom de famille ou un prénom en fiction, dont parfois il complète la symbolique (comme pour Rustin Cohle, *rusted and cold*), si ce n'est que, pour des raisons évidentes, un nom de famille pourra être partagé par plusieurs personnages de la série, auxquels il servira simultanément d'élément de caractérisation, comme c'est le cas de l'ensemble des Fisher dans *Six Feet Under,* dont le nom – « pêcheur » – semble supposer une famille dont l'emploi (le même pour tous les membres) est caractérisant, et laisse entendre un esprit solitaire et indépendant (à la façon des marins) que partagent à leur degré et de leur façon tous ses membres. C'est ainsi également que les noms de famille des personnages de *Breaking Bad* ont tout de surnoms : François Jost nous rappelle d'ailleurs que Jesse Pinkman a

45 EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. « Introduction » *Op. Cit.*, p. 37.

46 « *The dastardly hippie-villain, whose very name – Lisa – conjured nightmares of enforced normalcy and asphyxiating domesticity on HBO's* Six Feet Under*, is dead.* » HEFFERMAN, Virginia. « The Dark Lady of Six Feet Under » in *Slate*, 2 juin 2003. En ligne <http://www.slate.com/articles/arts/television/2003/06/the_dark_lady_of_six_feet_under.html>

changé de nom entre le scénario et la mise en production[47] en référence à *Reservoir Dogs*[48], où Mr. Pink est lié par la force des choses à… Mr. White.

Noms et surnoms sont donc extrêmement proches en fiction. Lorsque le personnage porte l'un comme l'autre, sa caractérisation en est transformée. C'est le cas de la compilation passionnante du surnom et du nom de Salvatore « Big Pussy » Bonpensiero dans *The Sopranos* : chaque part de son nom et de son surnom permettent de lire quelque chose de lui : son nom officiel, « Salvatore Bonpensiero » pourrait être traduit dans l'ensemble par « Sauveur aux bonnes pensées » tandis que son surnom « *Big Pussy* », qui signifie vulgairement « Grosse Chatte », est aussi une façon de définir un homme comme « extrêmement lâche ». Le personnage est donc pour l'autorité étatique un sauveur et un homme bon et, dans le langage de sa famille mafieuse, un lâche mais aussi un homme avec qui l'on rit, un bon vivant. Ses noms servent d'ADN au personnage, qui sera assassiné pour avoir servi d'espion à la police. De même, son nom italien le ramène, comme les autres personnages de la série, à ses origines *glamour* siciliennes, tandis que son surnom, vulgaire et américain, le ramène à la réalité de sa classe moyenne du New Jersey.

Lorsque le surnom est choisi par le personnage lui-même au cours du récit, il sert bien entendu d'auto-caractérisation directe, et donc également d'auto-caractérisation indirecte : lorsque Walter White choisit pour surnom de gangster le nom de Heisenberg, il se caractérise comme un scientifique intellectuellement supérieur à l'ensemble de ses collègues – puisque Heisenberg est un physicien et fondateur de la mécanique quantique – mais se caractérise également indirectement comme quelqu'un d'arrogant. Par ailleurs, Heisenberg est resté travailler en Allemagne pour les nazis, ce qui donne un air fascisant à Walter, d'autant que celui-ci s'appelle officiellement Mr. White (« M. Blanc »), toutes choses qui nourrissent symboliquement sa guerre incessante contre les dealers mexicains et noir-américains auxquels il a à faire.

Mais l'intérêt d'utiliser un surnom en plus du nom officiel peut être plus grand encore. Les noms (ainsi que les visages) permettant essentiellement de définir un personnage et de l'opposer à tous les autres, des personnages qui portent un surnom *et* un nom deviennent doubles : ce n'est pas tout à fait le cas de *Big Pussy*, qui reste le même homme à la double casquette, mais c'est absolument le cas de Walter White. La différence entre Walter White et Heisenberg est visible, certes, parce que Walter White est « blanc comme neige », il est professeur de chimie et père de famille, tandis que Heisenberg est un gangster, dealer de

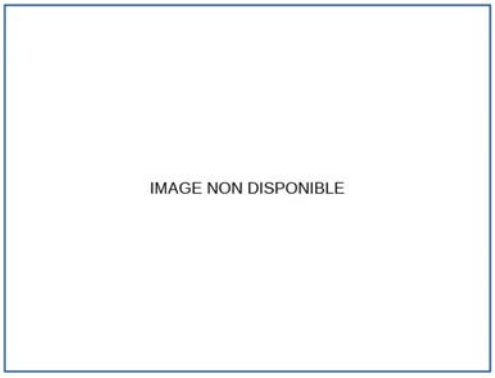
47 JOST, François. *Les nouveaux méchants : quand les séries américaines font bouger les lignes du bien et du mal*. Montrouge : Bayard, 2015, p. 86.

48 *Reservoir Dogs*, Quentin Tarantino, 1992.

drogue, meurtrier et manipulateur. Mais la différence entre « les deux hommes » est telle que *seul Walter White a un cancer*. Chaque fois que Heisenberg entre en scène, le cancer de Walter White est en rémission, voire disparaît complètement de la diégèse. Par contre, dès que le héros tente de revenir à sa sage vie familiale, le cancer revient le frapper de plein fouet. La double vie de Walter White a donc, grâce à ces noms (et au cancer) une manifestation diégétique palpable. C'est même à l'inverse le dédoublement du nom qui semble conditionner celui du personnage, sa re-création : il renvoie donc de façon métatextuelle à l'importance du nom dans la création, la génétique du personnage.

I.3.2.2.c. Une « *stance* » pour le personnage

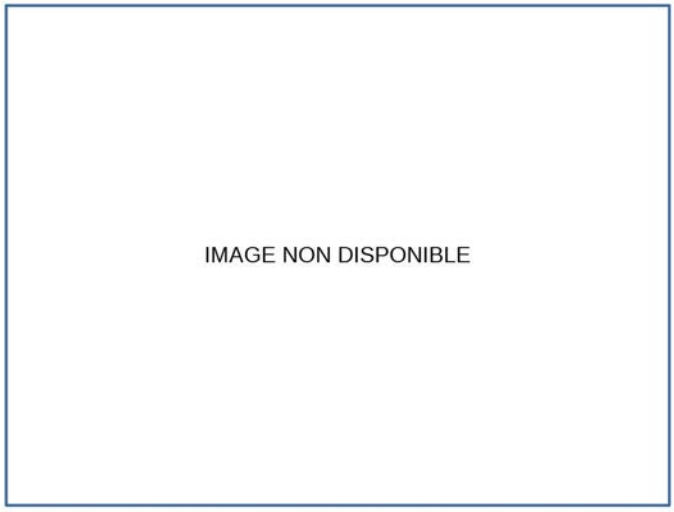
« S*tance*[49] » est un terme anglais pour désigner la position. Il exprime aussi un concept bien plus précis, bien plus complexe, utilisé dans les jeux vidéos et, notamment, les jeux vidéos de combat. Il nous semble que ces jeux vidéos apportent un indice sur la constitution du personnage de série télévisée : la longueur et l'importance de la narration en série rend difficile la concentration sur le personnage, spécifiquement. L'appareil de narration très réduit de jeux vidéos de combat tels que le célèbre *Street Fighter*[50] en simplifie le dispositif. La narration de ces jeux repose essentiellement sur cette situation initiale, qui est une « position » initiale :



Street Fighter V, Capcom, 2016

Le design et le décor sont déjà relativement élaborés. L'entour peut encore être réduit si l'on retourne à des designs plus archaïques, dont celui-ci (ce sont les mêmes personnages, cette fois dans *Street Fighter II* en 1991) :

49 cf. Glossaire.
50 *Street Fighter,* Capcom, 1987.



Street Fighter II, Capcom, 1991

La tenue des personnages est certes la même, et leur design à peine plus élaboré : c'est ce qui permet de les *reconnaître*. Ce qui permet par contre de leur *donner vie* est la *stance*. C'est bel et bien une posture, mais c'est une posture *par défaut*. C'est, pour être plus précis, ce que le personnage *fait* quand il ne fait rien ; ce qu'il dégage quand il n'a rien de précis à exprimer. On inclut dans la *stance* position, posture, sautillements, respiration, gestes compulsifs, angle, regard, etc. La *stance* prouve que le personnage peut tenir debout même lorsqu'il n'est pas appuyé sur la narration et le réseau. La *stance* est donc une forme de mouvement, et en cela le terme serait bien mieux traduit par « respiration » que par « position ». C'est cette *stance* qui donne vie aux mannequins, comme le rappelle José Antonio dos Santos Fonseca dans sa thèse *Character Body Expression in 3D Computer Animation : a New Posing Approach* :

> *There must be always something moving in the character's body, even if just the movement of the eyelids or the thorax simulating the breathing, etc. – because if there is no movement the character will not look alive*[51].
>
> Il doit toujours y avoir quelque chose qui bouge dans le corps du personnage, même uniquement les paupières, ou le thorax qui simule une respiration, etc. – parce que s'il n'y a aucun mouvement le personnage ne semblera pas vivant.

Bien sûr, la *stance* dépend avant tout du jeu de l'acteur, qui va lui donner littéralement sa respiration, presque aussi littéralement sa chair et sans doute sa vie. De fait l'acteur fera autant

51 Dos Santos Fonseca, José Antonio. *Character Body Expression in 3D Computer Animation : a New Posing Approach.* Thèse de doctorat d'université. Bournemouth : Bournemouth University, 2015, 355p.

que possible disparaître la technicité de la représentation, là où pour le youtubeur Northern Ruffio l'animation est là « pour créer un pont entre la technique, techniquement complexe, et la perception humaine naturellement compréhensible[52]. » L'acteur est, et c'est son principal intérêt, naturellement compréhensible, immédiatement entendu (comme un personnage, voire comme un être humain) et il n'y aucune technicité à ses mouvements et gestes puisque ceux-ci ne sont pas maîtrisés et maîtrisables par le spectateur. Il est à lui seul toute l'animation. Cependant l'acteur *joue* le personnage (il ne l'incarne pas seulement, comme on prendrait sa place) et donc doit inventer au personnage une *stance* qui ne soit pas la sienne propre : la *stance* du personnage, non pas celle de l'acteur. C'est finalement ce que Stanislavski appelle de son côté le tempo-rythme :

> Je dois avouer que la leçon d'aujourd'hui m'a convaincu que le tempo-rythme du mouvement peut, intuitivement, directement, immédiatement suggérer les sentiments appropriés et créer la sensation de vivre réellement ce que l'on joue : en outre, il aide à mettre en mouvement la fonction créatrice[53].

Donc l'acteur trouve la *stance* juste mais il ne la contient pas au naturel, comme sa propre chair. La *stance* est contenue dans autre chose que l'acteur, comme elle était pensée préalablement à l'animation en jeux vidéo. Nous nous intéressons donc ici à ce qui, de cette *stance*, est défini préalablement au tournage.

Nous pouvons utiliser une fois encore les premières lignes du scénario de l'épisode pilote de *Mad Men,* dans lesquelles sont décrits tour à tour Don Draper et le serveur du bar dans lequel il se trouve :

Alone in a red corner booth is DON DRAPER, early 30's, handsome, conservative, and despite his third old fashioned, he is apparently sober. He is doodling on a cocktail napkin. He crosses something out, puts down his fountain pen, and taps a cigarette out of a pack of "Lucky Strike". The BUSBOY, a middle-aged black man, too old for his tight uniform, approaches[54].	Seul dans une cabine du coin de la salle, DON DRAPER : début de la trentaine, beau, conservateur et, quoiqu'il en soit à son troisième verre de Old Fashioned, apparemment sobre. Il griffonne quelque chose sur sa serviette de cocktail. Il en rature une partie, pose son stylo plume et tapote sur son paquet de Lucky Strike pour en sortir une cigarette. Le serveur, un homme noir d'âge moyen, trop vieux pour

52 Northern Rufio. « Animations : un langage du jeu de combat » Online video clip. *Youtube*, 24 juillet 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=KU_5Alq4pBQ>

53 STANISLAVSKI, Konstantin S. *La Construction du personnage*. Paris : Pygmalion, 1983, p. 231.

54 WEINER, Matthew. *Mad Men, One-Hour Pilot Script « Smoke Gets in Your Eyes ». A*vril 2006.

son uniforme serré, s'approche de lui.

Les éléments caractérisants que nous avons définis plus tôt entrent en compte, bien entendu, dans la façon dont l'acteur va interpréter le personnage, y compris sa *stance*. L'acteur est en cela un créateur dont nous analyserons plus avant le travail. Cependant il y a d'ores et déjà dans le scénario une *stance* implicite qui se manifeste très finement dans les textes.

Ainsi, la *stance* n'est ni l'acte ni la chose : elle colore l'un et l'autre, d'une façon presque indéfinissable. Elle tient de la *manière*. C'est en quoi elle n'apparaît dans le texte qu'à la lecture attentive. Elle est pourtant présente partout. Tout d'abord, on la trouve dans le choix de verbes non-génériques : Matthew Weiner aura choisi le verbe « *doodling* » (« griffonner ») plutôt que son équivalent générique « *write* » (« écrire »). Grâce à cette simple connotation du verbe on suppose une certaine jeunesse, une nervosité ou une instinctivité dans les gestes et la posture de Don Draper. Plus évident encore, Matthew Weiner définira précisément par le simple verbe « *tap out* » (« tapoter pour faire sortir ») la nonchalance du geste de Don Draper lorsqu'il prend une cigarette. L'expression dépeint d'ailleurs précisément une sensation, un souvenir indéfini que la plupart des gens connaissent bien : le père ou le grand-père sortant de cette façon une cigarette du paquet. Ce geste seul (qui sous-entend que le paquet de cigarettes est en papier, sans rabat) indique déjà une situation temporelle précise et implique la *stance* qui correspond à un homme de cette époque qui serait, qui plus est, « conservateur ».

Curieusement, peu d'adverbes sont présents dans les textes que nous avons à notre disposition. Ceux-ci complexifient et alourdissent les textes (parfois, pourtant, avec brio), au point que Stephen King déclare que « Le chemin de l'enfer est pavé d'adverbes[55]. » Les adverbes sont donc peu usités dans les scénarios qui se veulent simples, clairs et efficaces, du moins en anglais. D'autres expressions et procédés, qui incluent la modification que l'adverbe pourrait apporter au verbe, lui sont préférés. L'un de ces procédés est à la fois très courant et peu visible. Il ne porte plus sur une manière d'agir – le faire qui modifie le faire – mais sur une manière d'être – l'être qui modifie l'être. Pour atteindre l'endroit du texte qui n'est ni l'acte ni la chose, les scénaristes et auteurs utilisent nécessairement la contradiction dans la caractérisation. C'est tout aussi bien le cas dans le scénario dialogué de *Mad Men* que nous étudions, que dans des textes préparatoires de *The Wire*, ici la description de McNulty – qui s'appelait à l'époque McArdle – dans la bible de la série.

55 « *The road to hell is paved with adverbs* » KING, Stephen. *On Writing: A Memoir of the Craft*. New York : Scribner, 2000.

McArdle – Irish homicide detective, 35-45, very good at his job, arrogant but with just enough charm to carry it. His offhand comments to a city judge begin our journey. In the end, his unyielding commitment to police work as a personal enterprise will bring him and others. Divorced, iconoclastic and indifferent to the caprices of authority, he unmakes what remains of his police career even as he builds the case[56].

McArdle – Détective de police criminelle d'origine irlandaise, 35-45 ans, très bon dans son boulot, arrogant mais juste assez charmant pour se le permettre. Nous commençons l'aventure avec les commentaires désinvoltes qu'il fait à un juge de la ville. Au final, son investissement inébranlable dans son travail de policier, qu'il prend personnellement, finira par persuader ce juge et bien d'autres personnes. Divorcé, iconoclaste et indifférent aux caprices de l'autorité, il défait ce qu'il reste de sa carrière de policier alors même qu'il enquête sur l'affaire.

Avant qu'il y ait, nous le verrons, contradiction dans les actes et les réactions des personnages, il y a contradiction dans leurs descriptions : Matthew Weiner nous dit que Don Draper en est à son troisième verre *mais* est sobre, qu'il est conservateur (donc organisé) *mais* griffonne, qu'il est élégant et sûr de lui (à en juger par son stylo plume et la façon dont il sort une cigarette de son paquet) *mais* qu'il rature ses idées, etc. Le serveur, de son côté est vieux *mais* porte un costume de jeune homme puisqu'il est « *too old for his tight uniform* » (« trop vieux pour son uniforme serré »). De la même façon, McNulty est décrit comme arrogant *mais* charmant, désinvolte *mais* investi et inébranlable ; il est dit que son travail de policier est certes son travail *mais* aussi une affaire personnelle et, pour couronner le tout, que plus il fait son travail de policier moins il en a la carrière.

Si maintenant on efface les contradictions, la description de Don Draper n'en est pas si transformée, si ce n'est qu'elle laisse un goût différent et que, curieusement, le personnage en devient désagréable, rigide.

> Seul dans une cabine du coin de la salle, DON DRAPER : début de la trentaine, beau, conservateur et sobre. Il écrit quelque chose, pose son stylo plume et sort une cigarette de son paquet de Lucky Strike. Le serveur, un homme noir d'âge moyen, s'approche de lui.

Alors que les personnages et les actions sont les mêmes, chacun des deux personnages donne maintenant l'impression d'être un mannequin au service de l'action (comme c'est le cas dans certains textes d'étudiants inexpérimentés).

56 SIMON, David. *Bible: The Wire. A Dramatic Series for HBO*. Septembre 2000.

> McArdle – Détective de police criminelle d'origine irlandaise, 35-45 ans. Nous commençons l'aventure avec les commentaires désinvoltes qu'il fait à un juge de la ville. Il finira par se rendre convaincant face à ce juge, comme face à bien d'autres personnes. Divorcé, iconoclaste et indifférent aux caprices de l'autorité, il défait ce qu'il reste de sa carrière de policier.

Là encore, la description correspond sans mal au personnage de McNulty, quoiqu'elle soit plus lacunaire. Mais si les traits de McNulty sont représentés, son rythme et son existence disparaissent. Il devient le modèle, la matrice : plutôt que d'être défini et unique, il remonte à une « classe », en l'occurrence une sorte de « clown » impertinent.

C'est pourquoi le terme de « respiration » est important en série à bien des niveaux : ce sont des mouvements imperceptibles, mais aussi contraires et complémentaires, qui permettent à tout être d'exister. La *stance* est proposée dans le scénario par des mouvements contraires qui deviennent complémentaires les uns des autres et seront intégrés au travail de l'acteur.

Donner une stance, c'est animer, non pas seulement au sens où le mouvement donne une âme au personnage, mais où l'âme *est* un mouvement spécifique et visible. Il faut être vigilent à ce qui n'est ni l'action ni la narration pour percevoir ce type particulier d'animation, de mise en âme : c'est pourquoi moins il y a de narration (comme c'est le cas dans les jeux de combat), plus la mise en âme a de poids dans la création comme dans la réception des personnages Or, en série, puisque l'action retourne vers la caractérisation et que la caractérisation, en retour, nourrit l'action, la circularité de ce travail fait de l'action une forme d'animation, de mise en âme, de stance éternelle où les personnages ne cesseraient de se définir et de se prouver dans un dispositif où le « faire » ne représente qu'un temps court et le personnage représente tout le temps du récit. Là où Northern Ruffio dit qu'en jeux de combat les animations « commenceront même à raconter une histoire[57] », en série, à l'inverse, l'histoire commencera même à être une animation. L'un et l'autre se rencontrent finalement par des chemins contraires :

> L'animation nous prouve peut-être que le texte, les backgrounds complexes, les formes figées du scénario telles qu'on les connaît seraient superflues ou mal adaptées. Toujours considéré comme un genre où le scénario est inutile ou inexistant, le jeu de combat semble pourtant avoir la capacité de raconter des choses à qui voudra bien les entendre[58].

57 *Ibid.*
58 *Ibid.*

Hors même des « formes figées du scénario » et des « backgrounds complexes » qui ne manquent pourtant pas en série, celles-ci sont une animation au sens où elles ne racontent pas une histoire : elles racontent leurs personnages, elles les animent.

I.3.2.2.d. Les « petits faits vrais » du personnage

Certains traits, par contre, ne sont pas – comme le nom, la voix, ou la *stance* – essentiels aux personnages et viennent au contraire se fixer en sus du personnage existant et développé. Nombreux, ces détails entrent naturellement dans la catégorie stendalhienne des « petits faits vrais » que Vincent Colonna définit comme « des traits remarquables ou des anecdotes significatives, sélectionnés et mis en scène pour donner plus de réalisme et de matière à un personnage ou un univers[59] », avant de citer Stendhal : « Le public, en se faisant moins nombreux, moins mouton, veut un plus grand nombre de *petits faits vrais* sur une passion, sur une situation de vie[60]. » Ce qui manque dans la formulation même des « petits faits vrais » est l'idée d'une constitution organique. On sent dans cet ajout quelque chose d'une épice (qui relève, révèle), un élément qui n'est pas *constituant* mais *révélateur*. Or, technique très usitée pour son effet de réalisme, le *détail* ne sert pas de référence gratuite et précise au réel, il rapporte le réel dans son ensemble à l'œuvre[61]. Roland Barthes fait ainsi la différence entre la prétendue « dénotation » du réel par le détail et sa véritable « signification » :

> Car dans le moment même où ces détails sont réputés dénoter directement le réel, ils ne font rien d'autre, sans le dire, que le signifier : le baromètre de Flaubert, la petite porte de Michelet ne disent finalement rien d'autre que ceci : nous sommes le réel ; c'est la catégorie du réel (et non ses contenus contingents) qui est alors signifiée ; autrement dit, la carence même du signifié au profit du seul référent devient le signifiant du réalisme : il se produit un effet de réel[62].

Mais cet effet de réel, *a contrario* de l'effet d'animation, est pensé pour sortir le personnage de sa coquille et l'intégrer dans un monde diégétique autre, un monde « réaliste ». Il lui est souvent extérieur, comme l'est l'imposant frigo de la famille dans *The Sopranos* que Hervé Glevarec prend comme exemple d'effet de réel en série[63]. Ces détails et ces précisions ne font pas partie du personnage, ils consolident les liens entre le personnage et son monde.

---

59 COLONNA, Vincent. *L' art des séries télé*. Paris : Payot, 2010.

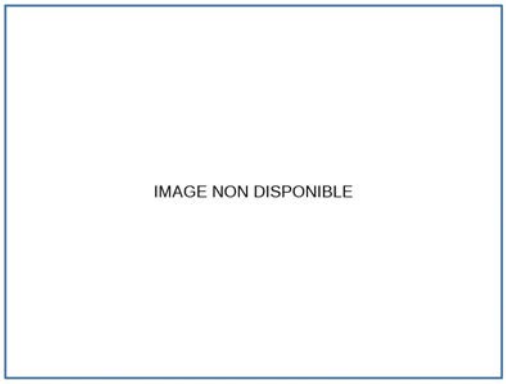
60 STENDHAL. « Lettre d'Henri Beyle à M. de Balzac », 1840, in *La Chartreuse de Parme,* Paris : J. Hetzel, 1846, pp. 521-525, p. 523.

61 Cf « Le détail inutile » dans BARTHES, Roland *et al.*. *Littérature et réalité*. Paris : Éditions du Seuil, 1982.

62 BARTHES, Roland. « L'effet de réel » in *Littérature et réalité*, *Op. Cit.*, p. 89.

63 GLEVAREC Hervé. *La sériephilie : sociologie d'un attachement culturel et place de la fiction dans la vie des jeunes adultes*. Paris : Ellipses, 2012, p. 70.

Les détails sur les personnages ont également une valeur sémiotique autre que cet effet de réel : ensemble, ils finissent par définir le personnage, par en manifester des traits importants. Chaque détail, puisqu'il a été choisi par un ou des auteurs, devient métonymique. Ces signes, liés les uns aux autres proposent alors un sens : le personnage *est* ce sens. Si ces signes ne sont que visuels, ce sens correspond à ce qui est appelé en animation le « *character design* », là encore tout à fait applicable à la construction de personnages audiovisuels. Le détail qui devient signifiant n'est donc plus l'attribut d'une identité (comme le chapeau de cowboy pour le cowboy), il devient métonymiquement cette identité (si un homme porte un chapeau de cowboy en fiction tout porte à croire qu'il est un cowboy) ; l'objet porte ici la charge sémiotique. Toute l'identité du personnage peut donc tenir sur de simples détails puisque ces détails qui paraissent être en sus du personnage en sont maintenant au cœur. En ne prenant en compte que l'identité visuelle « statique » d'un personnage on arrive déjà à une identité feuilletée très riche en animation, comme le montre cet exemple développé par Super Eyepatch Wolf dans sa vidéo sur ce qui fait le *character design*[64] :



Ensemble de caractérisations qui peuvent être inférées à partir du design du personnage Jotaro Kujo dans *Jojo Bizarre Adventure Part 3 : Stardust Crusaders*

Ces détails peuvent être visuels bien sûr, mais peuvent correspondre également à des accents, des expressions, des gestes spécifiques. La musique elle-même sert souvent à signifier une identité, puisqu'en série les personnages ont très souvent « leur » musique, qui se manifeste lorsqu'ils entrent en scène. Cette « qualification musicale » est par exemple utilisée dans la série *Twin Peaks* : c'est le cas de Laura Palmer, de Donna Hayward et de l'Homme venu d'ailleurs. La série doit cette spécificité à son ancêtre mélodrame, dans lequel la

64 Super Eyepatch Wolf. « What Makes a Good Character Design? » Online video clip. *Youtube*, 18 mars 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=euTe191sAWg>

musique est centrale (elle lui donne son nom) et « indique tout d'abord les entrées en scène, annonçant quel personnage entre et le type d'émotion qu'il apporte à la situation[65]. »

Enfin, définir des détails spécifiques à un personnage peut être une façon de lui donner un *tag* (« une étiquette ») – non métonymique. Vincent Colonna y voit un « prolongement gestuel, verbal ou matériel d'un trait du personnage[66]. » Cela ne permet pas d'entendre l'identité du personnage mais, au contraire, de fixer le personnage dans un tic, une manie, une habitude ou une caractéristique qui devient significatif du personnage tout entier. C'est un outil important de notre familiarité avec le personnage, comme le « *The fuck did* I *do* ? » (« Qu'est-ce que j'ai fait encore ? ») de Jim McNulty dans *The Wire* ou la peur de la modernité de Giles dans *Buffy the Vampire Slayer.* Ce procédé est très largement utilisé en série (ou en films franchisés) où il fait du personnage une publicité pour lui-même et pour la série, une habitude confortable et reconnaissable par son logo, son slogan, qui accroche le spectateur.

65 « *first of all marks entrances, annoucing by its theme what character is coming onstage and what emotional tone he brings to the situation*. » BROOKS, Peter. *The Melodramatic Imagination: Balzac, Henry James, Melodrama, and the Mode of Excess.* New Haven : Yale University Press, 1995, p. 48.

66 COLONNA, Vincent. *L' art des séries télé*. *Op. Cit.*, p. 146-147.

I.3.3.
La création « en iceberg » du personnage

I.3.3.1. Sériegénie

Nous y reviendrons, les personnages de séries télévisées trouvent leur majesté dans l'ordinaire, ils sont d'autant plus grand qu'ils sont médiocres, d'autant plus petits qu'ils se croient supérieurs. C'est ainsi que Tony Soprano aura conquis les foules : c'est un gigantesque bonhomme interprété par un acteur lourd et imposant, qui garde pourtant le front baissé devant sa mère ; c'est le parrain d'une mafia qui aura fait couler tant d'encre et vu défiler tant de pellicule, mais il doit aller voir une psychologue pour éviter ses attaques de panique. Il se voudrait du côté de Gary Cooper, il est du côté des canards[1]. C'est ce que résume Hervé Glevarec : « La nouveauté de ces séries tiendrait alors à la mise en scène de la vie ordinaire d'individus (presque) ordinaires, moins héros qu'entités en construction[2]. » Mais pour commencer à créer ce personnage que l'art sériel appelle de ses vœux, les créateurs ne peuvent le penser dans sa petitesse : le personnage de série doit être créé *énorme* et montré *petit*. C'est de cette façon qu'un « glaçon peut faire couler un paquebot ».

Le « réalisme émotionnel » de la vie des personnages est alors le garant de leur grandeur, tandis que leur banalité les rendra en retour pathétiques.

> L'identité fictionnelle des personnages, leur personnalité, s'articule aux situations qui les font se déployer, se révéler et au final se légitimer et se crédibiliser. À l'instar du « réalisme émotionnel » qu'Ien Ang saisit au cœur du rapport des téléspectateurs à la série *Dallas*, un réalisme des conditions d'existence, des épreuves de vie, caractérise la réception des séries[3].

Et en effet Ien Ang elle-même reconnaît l'aspect naturel et quotidien de ce que les personnages de série traversent :

> *Exaggerated plots can be regarded as the symbolic lumping together of the diffuse and hard-to-describe notion of « life's torment » which occur at times in every individual life*[4].
>
> Les exagérations de la narration peuvent être considérées comme un regroupement symbolique autour de la notion difficile à décrire de « tourments de l'existence », qui touche à un moment ou à un autre la vie de

1 Ce sont des canards qui, par leur départ, provoquent la première attaque de panique de Tony Soprano. La passion et la fascination du parrain de la mafia pour ces animaux cocasses ne cesse d'agacer sa famille et d'amuser le téléspectateur.

2 GLEVAREC Hervé. *La sériephilie : sociologie d'un attachement culturel et place de la fiction dans la vie des jeunes adultes*. Paris : Ellipses, 2012, p. 112.

3 *Ibid.*, p. 117.

tout individu.

Pourquoi alors écrire des personnages de série s'ils ne font que tendre un miroir à une existence que nous connaissons déjà ? Bien sûr, il y a des spectacles « sériegéniques » comme il y a des spectacles « cinégéniques » ou « photogéniques » par lesquels le modèle est sublimé même dans sa représentation la plus réaliste, puisque, comme nous le rappelle Edgar Morin, « L'engouement inouï suscité par les tournées Lumière n'est pas seulement né de la découverte du monde inconnu, insiste justement Sadoul, mais de la vision du monde connu[5]. » De fait, poursuit-il, « l'image de la vie » a une qualité que la vie n'a pas, qu'il qualifie en citant Delluc : « Cette qualité qui est, non dans la vie mais dans l'image de la vie, comment la définir ? La photogénie est 'cet aspect poétique des êtres et des choses' (Delluc)[6] » . La sériegénie des personnages est un mystère dont nous osons à peine effleurer la surface. Sans doute, comme le prétend Glevarec :

> Pour les amateurs, les séries télévisées contemporaines sont des matières à réfléchir et une matière à réflexivité, qui vont plus loin que les situations du monde réel. […] Un amateur, défenseur du genre, comme Martin Winckler, peut aller jusqu'à leur attribuer des qualités sociales et politiques d'exposition des possibles ou de publicité sur des situations d'ordre privée, individuelle[7].

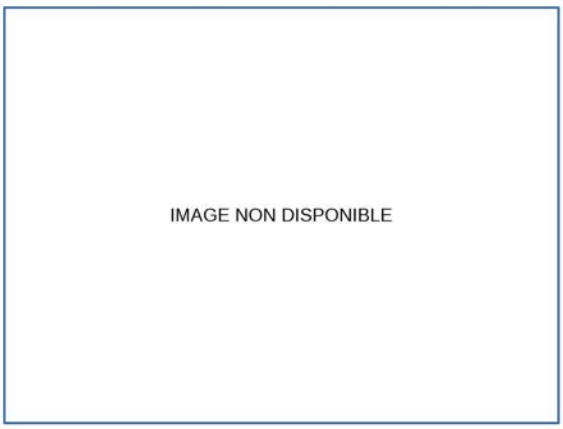
C'est une lecture possible, mais c'est encore restrictif. Tristan Garcia parle quant à lui, à propos de *Six Feet Under*, du « sens de la vie », que découvre le spectateur au travers des personnages :

> Et épousant peu à peu les affects des personnages de fiction, le spectateur forme avec les Fisher, les Diaz, les Charles et les Chenowith une communauté d'affects, saisissant que le sens de la vie – hors de ses croyances – n'est rien de plus que ce qu'il a partagé de leurs sensations et sentiments durant cinq ans[8].

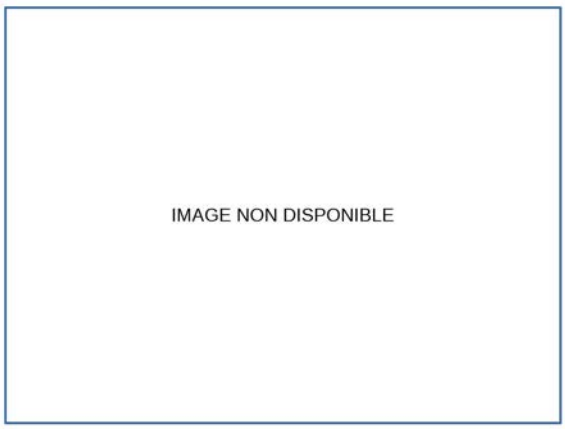
En effet, créer un personnage de série c'est avoir l'ambition – voire la témérité – de proposer un sens de la vie et tout à la fois la lucidité de savoir ce sens trop grand, trop large, pour être raconté, fut-ce en deux cents heures d'émission. La série ne présente donc pas des personnages si petits et simples qu'il n'y paraît : elle est un art de la *litote*, un art de « dire le moins pour dire le plus. » Les outils de caractérisation des personnages sériels ne permettent

4 ANG, Ien. *Watching Dallas: Soap Opera and the Melodramatic Imagination*. Londres/New York : Methuen, 1985, p. 63.
5 MORIN, Edgar. *Le cinéma ou l'homme imaginaire.* Paris : Éditions Gonthier, 1958., p. 16.
6 *Ibid.*
7 GLEVAREC Hervé. *La sériephilie : sociologie d'un attachement culturel et place de la fiction dans la vie des jeunes adultes, Op. Cit.*, p. 114.
8 GARCIA, Tristan. *Six feet under : nos vies sans destin*. Paris : Presses universitaires de France, 2012, p. 145.

rien de moins que de sculpter l'iceberg, cette litote. Ainsi, à l'image du vaisseau spatial de *Doctor Who*[9], le Tardis, les personnages de série sont systématiquement, « *bigger on the inside* » (« plus grand[s] à l'intérieur » qu'à l'extérieur).



Le Tardis vu de l'extérieur



Le Tardis vu de l'intérieur

I.3.3.2. Dessiner le personnage en creux

La soumission du personnage à ses propres émotions et à ses propres paradoxes est confortable pour son créateur, qui le tient « en laisse » tant qu'il en connaît les failles. Mais qu'aurait-il à faire de ces laisses si ce n'est mener le personnage à dévoiler plus encore ses émotions et ses failles ? De fait, tout récit sériel est un récit d'enquête dont le personnage est à la fois enquêteur, coupable et victime : il y est sans cesse en quête de lui-même, sans cesse en fuite, sans cesse en souffrance. Le mouvement amorcé par son instabilité va l'entraîner vers des parts inconnues de sa propre personne, parts qui – c'est ce que nous nous apprêtons à analyser maintenant – peuvent être à la fois mystérieuses pour lui, pour le public ou même, en série, pour le créateur.

Un personnage qui ne sait pas tout de lui-même est plus naturellement source de contradictions, bien sûr. Il est aussi plus faillible, induit en erreur par sa propre ignorance. Ses émotions sont d'autant plus difficiles à assumer qu'il ne les comprend pas. Il est donc tout naturel pour le showrunner de cacher au personnage sa propre nature. Caractériser un personnage, c'est alors décider aussi de ce que le personnage ne sait pas de lui-même. C'est en tout cas ce qui fera de lui un personnage de série, puisque ceux-ci sont privés – par

9 *Doctor Who* (BBC One, 1963-1989, 2005-en production)

l'absence de clôture du récit – de ce qui est très justement appelé la « révélation[10] » par les « gourous » du scénario[11] de film : l'instant, à la toute fin du film, où le personnage prend conscience de sa faille profonde. Cela fait de la série télévisée l'espace par excellence de l'ironie dramatique. C'est en relevant cette ironie dramatique que Hervé Glevarec fait de la série télévisée le lieu d'une certaine infantilisation du public :

> Le théâtre de Guignol serait le modèle même du suspense narratif à la base des séries comme *Starsky et Hutch*[12], *Drôles de Dames*[13] ou encore *Dynasty*[14], d'après ce qu'en rapporte J. Hartley citant leur producteur de l'époque Aaron Spelling : il s'agit de montrer au spectateur ce qui apparaît caché aux personnages[15].

Cet effet, parfois comique, d'ironie dramatique est même dans certains cas exagéré par la familiarité liant le spectateur aux personnages : si les personnages ne savent pas qui ils sont, nous le savons au point de rire des sorties et des maladresses *qu'ils n'ont pas encore faites*. Voir le personnage serait déjà une façon de voir l'action : si Guignol entre en scène, c'est que le coup de matraque n'est pas loin. Steven Moffat est très lucide sur cet effet, dont il se sert pour commenter la réception de la troisième saison de sa série *Sherlock*[16] :

> Quoi qu'il en soit, au-delà de tout ce qu'on vient de dire, nous ne sommes pas beaucoup plus drôles dans cette saison 3. C'est le public qui rit plus. Il s'est habitué aux personnages, qui lui sont familiers. Et on rit beaucoup plus volontiers avec des héros que l'on connaît bien. Dans une sitcom qui vous est familière, il suffit qu'un protagoniste ouvre une porte pour que l'on éclate de rire. Parce qu'on s'attend à ce qu'il soit drôle[17].

L'ironie dramatique reposait auparavant sur des éléments diégétiques externes aux personnages : voir le râteau avant que le personnage ne marche dessus et reçoive le manche sur le nez, par exemple. Sans être nécessairement comique, le spectateur, dans ce cas d'ironie dramatique, a de l'avance sur le personnage parce qu'il voit quelque chose d'*extérieur* au personnage que celui-ci ne voit pas. Cette ironie dramatique était en tant que telle un frein à

10 cf. Glossaire.

11 cf. Glossaire. Nous pouvons notamment citer des personnalités telles que John Truby, Christopher Vogler ou Robert McKee : PLISKIN, Fabrice. « Robert McKee, le gourou du scénario livre ses recettes » *in BibliObs*, 20 décembre 2012. En ligne <https://bibliobs.nouvelobs.com/de-l-ecrit-a-l-ecran/20121218.OBS2878/robert-mckee-le-gourou-du-scenario-livre-ses-recettes.html> et LAUNET, Édouard. « Le Kit du gourou McKee » *in Libération*, 15 janvier 2003. En ligne <https://next.liberation.fr/cinema/2003/01/15/le-kit-du-gourou-mckee_427855>

12 *Starsky & Hutch* (ABC, 1975-1979)

13 *Charlie's Angels* (ABC, 1976-1981) – *Drôles de dames.*

14 *Dynasty* (ABC, 1981-1989) – *Dynastie.*

15 GLEVAREC Hervé. *La sériephilie : sociologie d'un attachement culturel et place de la fiction dans la vie des jeunes adultes*. *Op. Cit.*, p. 40 note 3.

16 *Sherlock* (BBC One, 2010-en production)

17 LANGLAIS, Pierre. « Steven Moffat : 'Sherlock et Watson, c'est un couple de sitcom !' » in *Télérama*, 02 avril 2014. En ligne <www.telerama.fr/series-tv/steven-moffat-sherlock-et-watson-c-est-un-couple-de-sitcom,110710.php#b42w82wGc86v53Oh.99>

l'effet de réel, selon lequel « le spectateur ne doit pas savoir à l'avance ce que le personnage va faire[18] ». Mais elle a cependant changé de forme depuis, du moins en *drama* : elle repose maintenant, non plus sur des éléments externes au personnage mais sur des traits de sa propre personnalité, pour un effet parfois tragi-comique : lorsque Tony Soprano apprend qu'un mafieux de son clan est le compagnon d'une jeune fille qu'il avait eue jusqu'ici pour amante, le spectateur en sait trop de Tony – sa violence, sa jalousie, son besoin d'asseoir son pouvoir, son rapport aux femmes – pour croire que la bénédiction que leur adresse Tony tiendra (elle est pourtant sincère : Tony *veut y croire*). Et en effet, en fin d'épisode, Tony viendra, à la fois fièrement et honteusement, rouer de coups celui qu'il avait si sagement accepté. L'effet comique de cette prévisibilité est teinté d'un autre effet, tragique celui-là, de la bataille perdue d'avance de l'individu contre sa propre nature. Ces effets *a priori* contradictoires que permet la série télévisée sont ce qui fait une grande partie de la qualité de *The Sopranos* : c'est une série qui fait, grâce à son format, ce qu'il n'aurait pas été possible de faire ailleurs qu'en série.

Afin de créer l'écart nécessaire entre ce que le spectateur sait du personnage et ce que le personnage sait de lui-même – ce qui n'est pas aisé narrativement – la première des failles qui est donnée aux personnages est en général la mauvaise foi : c'est Tony Soprano lorsqu'il prétend être un homme bon, Don Draper lorsqu'il se croit satisfait, Walter White lorsqu'il dit agir pour sa famille, etc. Ces personnages ont sur eux-mêmes les mêmes indices, forcément, que les spectateurs : ils sembleraient ainsi pouvoir se connaître eux-mêmes, savoir qui ils sont, ce qu'ils font, ce qu'ils ressentent. Mais grâce à cette faille d'amour propre du personnage, sa mauvaise foi, le spectateur garde toujours de l'avance sur lui : il le connaît mieux que le personnage ne se reconnaît, ne s'accepte lui-même. La qualité de la série *Better Call Saul* tient de ce qu'habituellement ce que le spectateur connaît du personnage est sa faille, ses défauts, tandis que le protagoniste l'ignore ou ferme volontairement les yeux dessus. La lutte de ces personnages pour être stables est perdue d'avance : avant de pouvoir être stables, il faudrait qu'ils reconnaissent leur nature, leur malignité, or ils n'acceptent d'eux-mêmes que leur bonté[19], se plaçant d'eux-mêmes dans des situations paradoxales. Saul Goodman, au contraire, est un personnage dont le spectateur sait qu'il est bon (ce dont son nom de famille pseudonyme – « homme bon » – est l'indice) mais qui ne cesse de se croire mauvais. Son défaut tragique est inverse : persuadé d'être un escroc invétéré, chaque échec le pousse à revenir vers ce qu'il considère comme sa nature. L'effet tragique de son destin en est doublement souligné : d'une part, parce qu'il est bien plus proche d'être bon que Tony

18 GLEVAREC Hervé. *La sériephilie : sociologie d'un attachement culturel et place de la fiction dans la vie des jeunes adultes*. *Op. Cit.*, p. 86.

19 Ce qui est permis, pour eux, par les modalités épistémiques comme nous l'avons vu : ils se créent un univers dans lequel ils sont bons.

Soprano, Walter White ou même Don Draper ne le seront jamais mais passe systématiquement à côté de cette occasion (qu'il recherche pourtant de toutes ses forces), d'autre part par un effet d'ironie dramatique fortement souligné : la série *Better Call Saul* se passe avant celle dont elle est le *spin-off*[20] : *Breaking Bad*. Le spectateur connaît déjà l'avenir du personnage, qui d'ailleurs est rappelé et souligné par les premières images de chaque saison, en *flash-forward* : il n'aura ni la grandeur ni la bonté qu'il recherche. Saul Goodman prouve donc que c'est l'ignorance que les personnages ont d'eux-mêmes qui fait l'essentiel de leur caractérisation, que cette ignorance porte sur une faille préalable ou qu'elle soit en elle-même cette faille.

Cette ignorance des personnages sur eux-mêmes contribue à les faire plus grands à l'intérieur qu'à l'extérieur puisqu'ils offrent au spectateur une intériorité plus grande que celle qu'ils voient dans leur miroir. Ce que le personnage sait de lui-même est l'unité la plus petite de sa caractérisation. Il ne voit qu'une part de ce qu'il est. Mais le showrunner perçoit lui-même du personnage des traits que le spectateur ne perçoit pas. Cela peut sembler aberrant : tout, en série, est à destination du spectateur, pourquoi inventer ce qu'il ne voit pas ? Tout d'abord, cela prend son sens en série où le personnage va être conduit à « utiliser » des aspects de sa caractérisation qui ne sont pas donnés au premier abord, par un simple procédé dilatoire : tout ce que le showrunner crée servira, mais *plus tard*. Puisque ces traits de caractère ont tout de même pour finalité d'être utilisés un jour ou l'autre dans la narration – que cela soit *in fine* le cas ou non – dire que le spectateur n'a pas en l'occurrence accès à tout ce que le showrunner crée du personnage est un jeu sur les mots, ou du moins sur la temporalité de la série : si l'on observe la série dans son ensemble, ces traits sont, sinon utilisés, du moins ont-ils pour objet de l'être. C'est d'ailleurs sur cette rétention de caractérisation et d'informations que Hervé Glevarec fait reposer avant tout autre chose le plaisir de la réception en série, puisque :

> On trouve moins une réception homologique, mimétique ou paraphrastique, autrement dit identificatoire, des amateurs aux situations et aux personnages des séries, qu'une attente de réponse, de savoir, de curiosité[21].

Il ne suffit donc pas pour le showrunner de dessiner son personnage, mais également de déterminer à quel rythme, de quelle façon celui-ci va se dévoiler au spectateur, ce qui deviendra partie intégrante de sa caractérisation. Cette détermination est très importante pour l'effet de réalisme et particulièrement pour celui de plaisir. D'après le témoignage de son

20 cf. Glossaire.

21 GLEVAREC Hervé. *La sériephilie : sociologie d'un attachement culturel et place de la fiction dans la vie des jeunes adultes*. *Op. Cit.*, p. 115.

scénariste Dick Wolf, c'est toute la qualité de la série *Law & Order*[22] que d'avoir trouvé à quel rythme et de quelle façon dévoiler son personnage :

> *The one thing we do on* Law & Order *is the character information is doled out much more realistically than it is in most shows. The term I've used is that it's dispensed in an eyedropper as opposed to a soup ladle. And you look at a lot of pilots and you know the main characters were toilet trained, people sort of regurgitating thair inner secret and their souls on camera, which makes my teeth ich. But if you think back to the way you get to know most people, they don't stand up in the first three hours of a business or a social relationship and tell you everything about their parents, their siblings, where they went to high school, and when they lost their virginity. There's constant character revelations in human relationships, and I think that in* Law & Order *it actually is parceled out much closer to the reality of day-to-day life*[23].
>
> Ce que nous faisons, sur *Law & Order*, c'est délivrer la caractérisation de façon bien plus réaliste que dans la plupart des séries. J'utilise parfois cette image : « au goutte à goutte plutôt qu'à la louche ». Quand on regarde certains épisodes pilotes on a l'impression que les personnages principaux sont bien dressés : les gens régurgitent devant la caméra leurs secrets les plus enfouis, toute leur âme ; ça me fait grincer des dents. Mais si on réfléchit un peu à la façon dont on apprend à connaître la plupart des gens de notre entourage : ils ne se mettent pas tout à coup, au bout de trois heures d'un échange professionnel ou social, à raconter tout ce qu'il y a à dire sur leurs parents, leurs frères et sœurs, le lycée qu'ils ont fréquenté et le jour où ils ont perdu leur virginité. La caractérisation se révèle de façon constante en relations humaines, et je pense que *Law & Order* distribue toutes ces informations d'une façon bien plus proche de la réalité de tous les jours.

Mais cette caractérisation « en sus » du personnage est aussi, pour utiliser une métaphore technique actuelle, une sorte de HFR, « *High Frame Rate* » (« Haute Cadence d'Images ») de la caractérisation du personnage. La HFR est une technologie qui permet aujourd'hui de filmer et diffuser un film à 60 images par secondes plutôt que 24 ou 30. Pourtant, l'œil humain ne perçoit pas plus de 24 images à la seconde mais la HFR, qui n'a pour l'instant été utilisée que sur un film et une franchise (*The Hobbit*[24] et *Billy Lynn's Long*

22 *Law and Order* (NBC, 1990-2010) – *New York, police judiciaire.*

23 LONGWORTH, James L. *TV Creators: Conversations with America's Top Producers of Television Drama.* Syracuse, NY : Syracuse University Press, 2000, p. 11.

24 *The Hobbit: An Inexpected Journey,* Peter Jackson, 2012 – *Le Hobbit : Un voyage inattendu*. *The Hobbit: The Desolation of Smaug*, Peter Jackson, 2013 – *Le Hobbit : la Désolation de Smaug*. *The Hobbit: The Battle of Five Armies*, Peter Jackson, 2014 – *Le Hobbit : La Bataille des cinq armées.*

Halftime Walk[25]) évite les flous de mouvements et permet de donner une plus grande fluidité aux scènes d'action, même extrêmement rapides. Sans entrer dans les détails techniques de cette nouvelle technologie, on perçoit bien en quoi, parfois, l'entendement va au-delà de ce qui peut être conceptualisé. En d'autres termes : ce qui n'est pas montré du personnage peut pourtant exister et être perçu par porosité, intuition, sentiment ou, justement « fluidité », surtout si l'acteur est tenu au courant de ces traits. C'est ce qui amène Linda Seger elle-même à reprendre l'image du personnage comme iceberg.

> *The depth of a character has been compared to an iceberg. The audience or reader only sees the tip of the writer's work – perhaps only 10 percent of everything the writer knows about the character. The writer needs to trust that all this [research] deepens the character, even if much of this information never appears directly in the script*[26].
>
> La profondeur du personnage a été comparée à un iceberg. Le spectateur ou le lecteur ne voit que le sommet du travail de l'auteur – 10 pourcents peut-être de tout ce que l'auteur sait de son personnage. L'auteur doit savoir que toute cette recherche approfondit le personnage, même si la plupart de ces informations n'apparaissent jamais directement dans le scénario.

Il est naturellement difficile de savoir ce que les showrunners savent de leurs personnages qu'ils ne donnent pas à voir directement aux spectateurs. Mais un certain comportement du personnage donne au moins au spectateur la sensation de sentir l'iceberg sous la surface de l'eau : le comportement imprévisible, *a fortiori* irrationnel, d'un personnage suppose qu'il ait pourtant une raison d'agir telle que nous ne l'avons pas perçue, qu'elle ne nous a pas été donnée à voir. Vincent Colonna en tire une leçon importante : « Pour rester intéressant, un personnage important doit rester imprévisible. Comme dit Ricoeur[27], le caractère dans ce qu'il a d'immuable n'est que la manière d'être d'une liberté[28]. » En renversant cette analyse de façon à ce qu'elle soit moins une étude de réception qu'une analyse poïétique : si le créateur veut « gonfler » son personnage, lui donner plus d'envergure, il faudra que parfois les actions du personnage s'éloignent des seules actions cohérentes telles qu'elles sont supposées par le spectateur. Comme le personnage ne peut pas non plus être parfaitement incohérent sans se découdre, la façon la plus intuitive de s'y prendre reste de créer une logique souterraine et des traits de caractère souterrains, de telle sorte que l'action

25 *Billy Lynn's Long Half-Time Walk*, Ang Lee, 2016 – *Un jour dans la vie de Billy Lynn.*
26 SEGER, Linda. *Creating Unforgettable Characters.* New York : H. Holt, 1990, p. 2.
27 RICŒUR, Paul. *Philosophie de la volonté*. Paris : Le Seuil, « Point Essais », 2009, t.I, p. 461.
28 COLONNA, Vincent. *L' art des séries téle*. Paris : Payot, 2010, p. 142.

permette de dévoiler peu à peu la logique et la caractérisation, plutôt que la caractérisation de prédire l'action.

La possibilité de surprendre le spectateur, que nous associons ici à l'effet « Iceberg », *permet* ce que Umberto Eco considère être la « rondeur » du personnage. Jörg Schweinitz résume ainsi cette remarque d'Umberto Eco, qui rejoint la séparation de E.M. Forster en personnages ronds ou plats[29] :

> *The test of a round character is whether it is capable of surprising in a convincing way. If it never surprises, it is flat. If it does not convince, it is a flat pretending to be round. [The round character] has the incalculability of life about it… life within the pages of a book*[30].
>
> Un test permet de reconnaître un personnage rond d'un autre : il est rond s'il est capable de surprendre de façon convaincante. S'il ne convainc pas, c'est un personnage plat qui prétend être rond. [Le personnage rond] est touché par l'incalculabilité de l'existence… l'existence confinée aux pages d'un livre.

C'est donc un aspect de la caractérisation des personnages tout à fait essentielle, du moins en drame. Car le personnage plat n'est pas nécessairement moins bon que le personnage rond, il sert d'autres intentions :

> *At the other end of the spectrum, Eco detects schematically reduced characters, immediately recognizable on account of some distinctive traits. Or as he notes « [when] a person appears on the scene, they are already complete : defined, weighed, and minted*[31] *»*[32].
>
> À l'autre bout du spectre, Eco détecte des personnages réduits à des schémas, reconnaissables immédiatement grâce à quelques traits distinctifs ou, comme il le dit « [quand] une personne de ce type apparaît dans une scène, elle est déjà complète : finie, pesée, polie. »

Sans surprise, « Les personnages plats étaient appelés « humoristiques » au dix-septième siècle, et sont parfois appelés des 'types'[33]. » Ils sont en effet moins adaptés aux fonctions

29 FORSTER, E. M. *Aspects of the Novel*. San Diego: Harcourt Brace Jovanovich, 1985.

30 SCHWEINITZ, Jörg. « Stereotypes and the Narratological Analysis of Film Characters » in EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. New York : De Gruyter, 2010, pp. 276-289, p. 280.

31 ECO, Umberto. « Die praktische Anwendung des literarischen Person » in ECO, Umberto. *Apokalyptiker und Integrierte. Zur kritischen Kritik der Massenkultur*. Frankfurt : Fischer Wissenschaft. 1986, pp. 161-186, p. 173.

32 SCHWEINITZ, Jörg. « Stereotypes and the Narratological Analysis of Film Characters » *Op. Cit.*, p. 279.

33 « *Flat characters were called 'humorous' in the seventeenth century, and are sometimes called types.* » *Ibid.*, p. 280.

dramatiques que comiques. C'est pourquoi, en série *drama*, des personnages plus mystérieux sont souvent considérés comme le gage d'une série de qualité.

Pourtant, les séries feuilletonnantes sont apparemment celles par lesquelles le spectateur en sait le plus sur le personnage :

> Dans les séries non-feuilletonnantes, la vie privée est seulement un état civil, elle est évoquée, destinée à suggérer que, pour le personnage, il y a une vie en dehors de celle que nous lui voyons jouer (c'était le rôle des allusions à madame Colombo dans *Colombo*[34]). Lorsque est mise en scène une aventure sentimentale passagère, les épisodes suivants n'en gardent aucune trace, les compteurs sont chaque fois remis à zéro (*Starsky et Hutch*). Avec la feuilletonnisation, la vie privée se voit accorder une place à côté de la vie professionnelle qui occupe l'essentiel de l'intrigue[35].

Cette place accordée à la vie privée induit une sensation de proximité, mais aussi de complétude du personnage sériel, particulièrement dans les séries feuilletonnantes contemporaines. C'est ainsi que l'analyse Hervé Glevarec :

> Certains spectateurs de séries contemporaines comme *Desperate Housewives*[36]*, Dexter* ou *Les Sopranos* ont le sentiment d'en apprendre, à travers les personnages, plus sur les personnes qu'ils n'en savent sur leurs propres connaissances. Une plus grande complétude des personnages existerait comparée aux personnes réelles[37].

En fait, la connaissance qu'a le spectateur du personnage n'est pas quantifiable telle quelle ; elle se mesure par un rapport entre la quantité de traits caractérisants donnés par le showrunner au personnage et la quantité de traits caractérisants mis à la disposition du spectateur : lorsqu'il sait *tout* d'un personnage, c'est parfois très peu ; lorsqu'il en sait peu d'un personnage, c'est souvent beaucoup.

Grâce à un équilibre difficile de complétude, de familiarité, d'irrationalité et de mystère, le personnage de *drama* en vient, en creux et en plein, à dessiner la silhouette complexe d'une personne véritable. Mais la difficulté de ce genre de personnage est qu'il ne se crée pas uniquement au travers d'une caractérisation pure mais par sa mise en récit : c'est la façon dont le spectateur va recevoir le personnage qui le caractérise, c'est la quantité d'informations et la nature de ces informations qui seront mises à disposition du spectateur qui fait la qualité du personnage. Ce sont donc des personnages qui n'existent pas dans leur

34 *Columbo* (NBC, ABC, 1968-1978, 1989-2003)
35 JOST, François. *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme ?* Paris : CNRS éd, 2011, p.35.
36 *Desperate Housewives* (ABC, 2004-2012)
37 GLEVAREC Hervé. *La sériephilie : sociologie d'un attachement culturel et place de la fiction dans la vie des jeunes adultes*. *Op. Cit.*, p. 113.

complexité tant qu'il n'y a pas eu réception, tant que la focalisation spectatorielle[38] qui donne son sens au récit en tant que récit (et non comme simple histoire) n'a pas été faite. Nous en revenons à ce sujet aux dires d'Umberto Eco tels qu'ils sont retranscrits par Jörg Schweinitz :

> *Envisaging a character spectrum, [Umberto Eco] identifies at one end those who attain >a complete physiognomy […] which is not merely exterior, but also intellectual and moral.< With reference to Lukacs, Eco observes that ideally, such characters can attain an >intellectual physiognomy<, which readers gradually recognize as the actual goal of the reading process. Such characters, he argues further, >never exist prior to the work, but mark its success.< Narratives of this kind thus attempt to convey to their readers gradually developing, psychologically complex, multi-faceted characters[39].*

> En se figurant une sorte de spectre sur lequel se situeraient les personnages, [Umberto Eco] identifie à un bout ceux qui atteignent « une physionomie complète […] qui n'est pas uniquement extérieure, mais aussi intellectuelle et morale[40]. » Faisant référence à Lukacs[41], Eco remarque que, idéalement, les personnages de ce type peuvent atteindre une « physionomie intellectuelle » dans laquelle les lecteurs reconnaissent peu à peu l'objectif même de la lecture. De tels personnages, continue-t-il, « n'existent jamais avant l'œuvre, mais marquent son succès. » Des récits de ce type tentent donc de transmettre à leurs lecteurs des personnages à plusieurs facettes, psychologiquement complexes et qui se développent peu à peu.

Les *drama* sont particulièrement proches de ce genre de littérature et la « physionomie intellectuelle » de leurs héros est bel et bien l'objectif de la série. Ici, cet équilibre de mystère et de complétude est à maintenir sur des mois et des années. S'il faut découvrir des choses sur le personnage et sa complexité, il faut nourrir avant tout ce qui fait son mystère. Pour que la partie émergée de l'iceberg soit plus grande, c'est en-dessous de la surface qu'il faut le grossir. Le personnage, encore une fois, est bien plus grand que ce qui est directement donné à voir et il revient aux créateurs de donner aux spectateurs les indices de cette envergure.

Cependant, plus étonnamment encore, il arrive que certains traits du personnage soient inconnus du showrunner et des scénaristes eux-mêmes, tout en étant pourtant présents. Il faut

38 JOST, François. *Les nouveaux méchants : quand les séries américaines font bouger les lignes du bien et du mal*. Montrouge : Bayard, 2015, p. 189.
39 SCHWEINITZ, Jörg. « Stereotypes and the Narratological Analysis of Film Characters » *Op. Cit.*, p. 278-279.
40 ECO, Umberto. *Apocalittici e integrati: comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa.* Milano : Bompiani, 1964, p. 200.
41 LUCACZ, Georg. *Il marxismo e la critica letteraria.* Torino : Einaudi, 1953.

croire en cela les mots de Matthew Weiner à propos de son expérience en tant que scénariste sur *The Sopranos* :

> *The first season of* The Sopranos*, you literally felt like you were being dropped out of an airplane every episode. […] You constantly had the sensation that you missed an episode: « Everybody in this story seems to know that guy. Do* I *know that guy? Was he on last week? » No, they act like they know that guy because they have a life without you*[42].
>
> Dans la première saison des *Soprano*, on se sentait littéralement parachuté à chaque épisode. […] On avait tout le temps la sensation d'avoir manqué un épisode : « Tout le monde dans cette histoire a l'air de connaître ce type. Est-ce que moi je connais ce type ? Il était là, la semaine dernière ? » Non, ils agissent comme s'ils connaissaient ce type parce qu'ils ont une vie en dehors de nous[43].

Les scénaristes ont souvent, à l'instar de Matthew Weiner, la sensation d'être les spectateurs de leur propre œuvre. Plusieurs aspects du processus créatif de la série télévisée expliquent ceci. Le premier de ces aspects est la création collective : parce que la série se crée à plusieurs, chaque scénariste (cela inclura même par la suite les réalisateurs, acteurs, décorateurs et opérateurs) ajoute sa propre touche à un gigantesque tableau qu'ils complètent tous ensemble en essayant d'en garder la cohérence. Le personnage déborde ainsi de droite et de gauche le champ de vision de chacun de ceux qui le dessinent.

D'autre part, les artistes en général et les auteurs en particulier construisent leurs personnages au croisement de pulsions et d'intuitions psychologiques personnelles, de récits racontés par les uns et les autres, de traits décalqués sur de simples passants et d'influences diverses de personnages cinématographiques et télévisuels. L'accumulation de ces différentes sources de travail constitue un sens qui, forcément, est supérieur à la somme de ses parties. C'est le principe de l'art et le véritable effet de la sériegénie : il faut que le personnage et le récit apportent quelque chose de plus que l'ensemble de tout ce qui les constitue. David Milch voit dans cet effet d'accumulation ce qui fait justement sa prédestination à travailler pour la télévision :

> *TV makes available the large canvas: the opportunity to portray lives over a big piece of time. For me, I have a pedestrian*
>
> La télévision met à notre disposition la grande toile du peintre : l'opportunité d'y dessiner des vies sur une plus longue durée.

42 MARTIN, Brett. *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution: from The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad*. New York : Penguin, 2013, p. 261-262.

43 Traduction par Léa Cohen pour MARTIN, Brett, et Léa COHEN. *Des hommes tourmentés le nouvel âge d'or des séries : des "Soprano" et "The Wire" à "Mad men" et "Breaking bad*. Paris : La Martinière, 2014, p. 415.

sensibility. I see things in small increments. I can render a moment without necessarily understanding its meaning. For that type of storyteller, the accumulation of moments is what ultimately shows the pattern of experience[44].

Pour ma part, j'ai une sensibilité de piéton. Je vois les choses par petites touches. Je peux représenter un instant sans nécessairement en comprendre le sens. Pour ce type de conteur, c'est l'accumulation d'instants qui finit par faire surgir le motif de l'expérience vécue.

Ici le showrunner a donc bel et bien accès à la totalité du personnage créé par lui, mais il y accède *par fragments*. Il sait qu'il a créé le pied, l'œil, le nez et l'oreille, mais ne peut concevoir tout à fait dans son esprit ce que cette formation signifie. Il le découvre lorsque, à l'instar du spectateur, il en observe le portrait terminé à la télévision. Le savoir faire et la sensibilité lui permettent de connaître « l'emplacement » de chaque chose sans pouvoir en observer l'ensemble. C'est peut-être le sens de ce conseil *a priori* naïf de Frank Pierson, qui conseille aux scénaristes d'en connaître toujours plus sur les personnages :

Maybe you don't know enough about the characters and how they relate to each other… one way of dealing with it is to sit these people down in a situation which has nothing to do with the screenplay at all, e.g.: One of them orders a lunch and sends it back to the kitchen, which is very embarrassing to the other character. And what happens out of that? How do they talk about it? How do they argue about it? How do they fight? How would these characters change a tire on the Santa Monica Freeway in the rain? How would they get change for a $100 bill in Detroit after midnight? Write those scenes and you will teach yourself more about the characters than you will any other way[45].

Peut-être que vous n'en savez pas assez sur les personnages et leur relation entre eux… une façon de régler ce problème peut être d'asseoir tous ces gens, dans une situation qui n'a rien à voir avec le scénario. Par exemple l'un d'eux commande un déjeuner au restaurant et le fait renvoyer en cuisine, ce qui est très embarrassant pour l'autre. Qu'est-ce que ça provoque ? Comment en parlent-ils ? Comment défendent-ils leurs positions ? Comment se disputent-ils ? Comment ces personnages s'y prendraient pour changer un pneu sur le périphérique de Santa Monica, sous la pluie ? Comment s'y prendraient-ils pour trouver la monnaie sur un billet de 100$, à Détroit, après minuit ? Écrivez ces scènes et vous en apprendrez de vous-même plus sur ces personnages que de quelque autre façon

44 DOUGLAS, Pamela. *Writing the TV Drama Series: How to Succeed as a Professional Writer in TV*. Studio City CA : Michael Wiese Productions, 2005, p. 27.

45 SEGER, Linda. *Creating Unforgettable Characters*. *Op. Cit.*, p. 210.

que ce soit.

En « asseyant » les personnages, en les confrontant à des situations ordinaires, connues, faciles, les scénaristes peuvent ainsi avoir une vue d'ensemble de leur propre personnage, combler les brèches, comprendre exactement ce qu'implique ce qu'ils avaient en tête, en terme, notamment, de mise en réseaux. C'est une sorte de contrôle, de test. Il serait peu utile de construire son personnage à partir de ça, mais sans doute efficace de le tester dans ces conditions.

Si les créateurs n'ont pas accès à l'ensemble de leur personnage en un seul regard, il faut garder à l'esprit qu'ils savent *tout ce qu'il y a à savoir* du personnage, ou du moins chaque aspect individuel du personnage. Le reste est une superstition animiste qui n'est pas sans lien avec la façon dont un enfant soupçonne sa peluche de faire la fête quand il est absent. Pour ceux dont c'est le métier de créer un tel animisme, il semble parfois difficile de faire le tri. C'est ce qui donne cette étrange réponse d'Alan Ball aux questions d'un journaliste : « Est-ce que je suis sûr de savoir qui est son père biologique ? Non, non, je ne sais pas. Et je ne sais pas non plus ce qui s'est passé entre Hoyt et Lisa, quand elle est morte[46]. » Pourtant, ce qu'il affirme avec tant de certitude ne pas savoir de ses personnages est ce qui n'existe tout simplement pas de ses personnages. Son affirmation, pragmatiquement, devrait être traduite par « Est-ce que j'ai décidé de qui est son père biologique ? Non, non, pas encore. Et je n'ai pas décidé de ce qui s'est passé entre Hoyt et Lisa, quand elle est morte. » Toute la dureté de ces affirmations, qui les rend difficile à prononcer par Alan Ball, est qu'elles éventent la magie *rétrospective* de la série. C'est à dire qu'en série, puisque la réalité est ce qui est défini par l'auteur, ce qui n'est pas encore défini par l'auteur *n'existe pas*. Or, cela fait du passé, dans la série, un avenir : le passé n'existe pas tant qu'il ne vient pas à exister. Même pour un créateur, un ordre du temps tordu de cette façon est difficile à appréhender. Il lui est plus facile de prétendre *découvrir* ce qu'il *invente* que de reconnaître que *le passé est à venir*. Wolterstorff, dans *Works and Worlds of Art*, préfère énoncer clairement cette vérité impossible à contourner :

We will never know how many children had Lady Macbeth in the world of Macbeth. That is not because to know this	Nous ne saurons jamais combien d'enfants a eu Lady Macbeth dans le monde de Macbeth. Ce n'est pas parce que cela

46 « *Do I know for sure who her biological father is ? No, no, I don't. And I also don't really know what happened between Hoyt and Lisa when she died*. » GROSS, Terry. « Alan Ball: A 'Six Feet Under' Postmortem » Online audio clip. *Fresh air*, 23 août 2005. <http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=4811691>

would require knowledge beyond the capacity of human beings. It is because there is nothing of the sort to know[47].

nécessiterait d'avoir des connaissances qui dépassent l'entendement humain. C'est parce qu'il n'y a rien de la sorte à savoir.

L'incomplétude des mondes et des personnages fictionnels les définit comme fictionnels. Mais l'incomplétude du format sériel, nous l'avons vu, dissimule cette incomplétude essentielle par la sienne propre, tout en donnant aux personnages tant de traits et tant de caractères que ceux-ci en paraissent, au contraire, complets ; ou du moins plus complets qu'ailleurs. Ce que le personnage de série a que Lady Macbeth n'a pas, cependant, c'est – du moins pendant quelques temps, longtemps – un avenir. Un avenir qui inclut son histoire, son passé, et dans lequel se profile une carrure gigantesque. Ce passé *à venir* du personnage de série explique également la sensation qu'ont les showrunners d'apprendre à connaître un personnage pré-existant, puisqu'ils le construisent à rebours de sa chronologie, comme l'exprime Sabrina B. Karine :

> Votre personnage… Vous prenez le film… Il ne naît pas au début du film. Il existait avant, et c'est en ça que c'est important de le connaître, en fait, parce que vous arrivez, vous posez quelqu'un qui a déjà existé […]. Je pense qu'on se construit dans la petite enfance et donc je pense que c'est hyper important d'aller poser des questions sur l'enfance du personnage[48].

Tant d'effets optiques jouent sur la grosseur et la complétude des personnages sériels. Les traits qui lui sont donnés par le scénariste dans le récit ne constituent que le plus petit et le plus léger des portraits qui sont faits de lui : par ce qui n'est pas dit de lui, il semble plus grand. Par ce que le showrunner ne voit pas, ne sait pas de lui, il se prouve plus grand encore. Par ce qu'il est *en puissance* il grandit encore un peu. Mais, pourrait-il grandir ainsi à l'infini, il ne serait encore que déterminé, délimité et, en cela, bien plus petit qu'un homme.

I.3.3.3. Mensonge et ironie dramatique

L'aveuglement mais aussi le mensonge et, comme nous l'avons entre-aperçu, l'ironie dramatique[49], sont autant d'outils qui permettent la constitution en Iceberg du personnage. C'est la valeur « épistémique » du personnage, telle que développée par Lubomír Doležel : « La personne qui provient d'un monde fictionnel est une 'monade' épistémique, qui se

47 WOLTERSTORFF, Nicholas. *Works and Worlds of Art.* Oxford : Clarendon Press, 1980, p. 133.

48 La Scénaristerie. « Partie 2 : Table ronde scénaristes acteurs : comment créer un personnage ? » Online video clip. *Youtube*, 5 février 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=lIuBIyIKmCw>

49 Lorsque le spectateur, nous le rappelons, dispose d'informations essentielles aux personnages que ceux-ci ignorent.

perçoit, ainsi que les autres et le reste du monde, selon un angle de vue précis et distinct[50]. » Il est certes parfois agaçant de voir tant de récits télévisuels reposer essentiellement sur la dissimulation et le mensonge, qui se présentent dans certains récits comme autant de ressorts « faciles », qui ajoutent artificiellement de la complexité où il n'y en a pas toujours. Jouer avec le mensonge et l'aveuglement est cependant indispensable pour dévoiler son personnage au rythme désiré, avec la finesse désirée. Là encore, Lubomír Doležel souligne le potentiel que cette construction épistémique du personnage entraîne pour le récit : « Les modalités épistémiques libèrent une énergie propre à générer des histoires, grâce à la distribution inéquitable des connaissances entre les personnes fictives[51]. » Certains personnages d'une franchise et d'une lucidité rares, comme Rustin Cohle, sont eux-mêmes induits en erreur par leur propre douleur et doivent découvrir le monde autrement qu'ils ne le voient. Nous rejoignons ici ces mots d'Anne Landois, qui ne propose pas deux strates dans la vérité (mensonge – vérité) mais trois (mensonge – vérité du personnage – vérité de la narration) puisque quand on lui demande si elle travaille ses personnages à partir de leurs vérités ou de leurs mensonges, elle répond qu'« on a l'habitude de dire qu'un personnage pense une chose, en dit une deuxième et en fait une troisième[52]. » On retrouve cette façon de concevoir la « vérité » du personnage dans les réponses de tous les autres scénaristes interrogés. L'américain Shawn Ryan, showrunner de *The Shield*[53] et de *Lie to Me*[54], répond à la même question (« travaillez-vous vos personnages à partir de leurs mensonges ou de leurs vérités ? ») avec une analyse à peine différente : « Le mensonge ! Si un personnage dit : 'Je veux sauver les baleines', vous en apprenez un peu sur lui. Mais s'il dit : 'Je ne fume pas' et que vous le voyez en griller une dans la séquence d'après, cela vous en apprend beaucoup plus long[55]… » C'est certain, mais en suivant le conseil d'Anne Landois, qui ne propose pas seulement deux mais bien trois niveaux de vérité, il est possible d'en dire encore plus du personnage si cette action n'est pas le résultat d'un mensonge mais d'une mauvaise foi ou d'une contradiction, c'est-à-dire si le personnage dit « Je ne fume pas » *en fumant sa cigarette* (qu'il soit conscient ou non qu'il fume en disant cela). On atteint ainsi une forme d'absurdité mais aussi de complexité. En faisant sens de ces gestes complexes, le spectateur ouvre peu à peu la coquille du personnage. Ce sont, encore une fois, les termes de Terrence Winter,

50 « *The person of the fictional world is an epistemic 'monad', perceiving himself or herself, or other persons, and the entire world from a definite and distinct vantage point.* » DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: fiction and possible worlds*. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1998, p. 126.

51 « *Epistemic modalities release their story-generating energy because of uneven distribution of knowledge among the fictional persons.* » *Ibid.*

52 JARRY, Marjolaine. « Les Secrets des scénaristes » in *TéléObs*, 18 décembre 2014, n° 2615, pp. 14-19, p. 17.

53 *The Shield* (FX, 2002-2008)

54 *Lie to Me* (Fox, 2009-2011)

55 JARRY, Marjolaine. « Les Secrets des scénaristes », *Op. Cit.*, p. 19.

scénariste sur *The Sopranos* puis showrunner de *Boardwalk Empire*[56] qui, à cette même question, répond « La vérité d'un personnage est pleine de mensonges. On le voyait bien avec Tony Soprano : même chez sa psy, il continuait à mentir[57]. » Le personnage se constitue de façon vertigineuse dans ce jeu d'écho entre le faire et le dire, le dire et le penser, le penser et le sentir. Créer un personnage revient alors à créer deux récits à partir d'une même histoire : celui qui est constitué pour le spectateur et celui que le personnage se constitue pour lui-même. Rien ne caractérisera mieux le personnage que cette perception qu'il a de lui-même. Un sens, une caractérisation émerge de la différence entre son auto-caractérisation directe et son auto-caractérisation indirecte. L'auto-caractérisation directe est pour Frank Spotniz une sorte de *storytelling*. Il répond d'ailleurs à cette même question de cette façon :

> Probablement les mensonges qu'il se raconte à lui même. Nous passons notre temps à mettre en forme notre existence selon notre propre *storytelling*, avec les arrangements ou les différentes versions dont nous avons besoin pour accepter notre condition. Les 'bons' personnages sont à notre image : au cœur de la fiction, ils 'fictionnent' leur propre raison d'être[58].

« Storytelling » chez Spotniz prend une dimension sociale ou communautaire avec l'expression « comédie sociale » chez Anne Landois, qui ajoute à la notion de « constitution d'un récit propre par le personnage » celle de son talent à le construire. Ce n'est pas seulement l'écart entre le récit « véritable » (celui du narrateur-caméra) et le récit construit par le personnage qui est signifiant pour ce dernier, mais sa faculté, son talent à créer ce nouveau récit. De fait, Anne Landois « réfléchi[t] à ce qu'il a à cacher, à sa pudeur et à la façon dont il joue le jeu de la comédie sociale » mais, par ailleurs, « cela exige de penser son attitude, sa façon de s'exprimer, sa maladresse[59]... » La mauvaise foi de Paulie dans *The Sopranos* est à peu près la même que celle de Tony, mais il a moins de talent pour raconter une histoire crédible : il dévoile la vérité essentielle, de façon souvent immature, en même temps qu'il s'applique à la dissimuler aux yeux de tous et aux siens propres. *A contrario,* excepté parfois aux yeux de sa femme, sa fille et sa psychanalyste (sorte de Trinité féminine lucide de la série), Tony Soprano parvient sans mal à cacher sa rationalité interne inavouable et, donc, sa caractérisation. Parfois il lui devient difficile de la dissimuler, comme c'est le cas à la suite du décès d'une jument qu'il aimait beaucoup. Toutes ses actions deviennent plus caractérisantes, plus tranchantes. Il perd pied et s'embourbe dans un *storytelling* défectueux. Il en dit plus au travers de la maladresse de son récit que s'il avait parfaitement maîtrisé son mensonge – il a

56 *Boardwalk Empire* (HBO, 2010-2014)
57 JARRY, Marjolaine. « Les Secrets des scénaristes », *Op. Cit.*, p. 17.
58 JARRY, Marjolaine. « Secrets de super-scénaristes » in *TéléObs*, 1er décembre 2016, n° 2717, pp. 4-10, p. 7.
59 JARRY, Marjolaine. « Les Secrets des scénaristes » *Op. Cit.*, p. 17.

assassiné Ralphie, qui travaille pourtant pour lui, ce qu'il ne peut ou ne veut pas admettre –. Aurait-il maîtrisé ses mensonges, ils en disent eux-mêmes plus sur lui que s'il avait simplement reconnu en vouloir à Ralphie pour la mort de sa jument. D'ailleurs cette hypocrisie est d'autant plus importante dans le récit que, aurait-il reconnu ses sentiments, il n'aurait sans doute pas tué Ralphie. Les « mensonges » des personnages infusent autant le récit que leur caractérisation, l'un devenant le négatif de l'autre.

Le mensonge des personnages et leur façon de mentir les caractérisent également métanarrativement. C'est le cas par exemple de Walter White. Celui-ci a fait du mensonge son gagne-pain, de la mauvaise foi sa caractérisation essentielle. Il n'y a presque pas une scène de la série dans laquelle Walter White dit quelque chose de sincère, et ce jusqu'à la toute fin. Le récit de la série repose grandement là-dessus, mais le genre de la série repose quant à lui sur la qualité de ce mensonge : Walter White ment à la fois extrêmement bien et extrêmement mal. Pour être plus précis : d'un point de vue diégétique il ment extrêmement bien, puisque son entourage le croit systématiquement. D'un point de vue méta-narratif, il ment extrêmement mal. C'est à peine d'ailleurs s'il ne se tournerait pas vers le public pour lui faire un clin d'œil à la fin de chacun de ses mensonges : le public n'a nullement à croire ce qu'il dit à sa famille ou à ses « collègues ». C'est ce décalage qui l'institue comme personnage comique dans une série dont la violence est, elle, tragique. Mais par ce décalage, il empêche aussi parfois les autres personnages de prendre de l'envergure : ils sont toujours les dupes, les « guignols », et même leur désespoir est teinté par la dimension comique de leur antagoniste.

Mais là où les mensonges de Walter White le définissent comme un personnage comique (par opposition, particulièrement, à Jesse Pinkman), ceux de Skyler White dans les dernières saisons, lorsqu'elle se charge du blanchiment de l'argent de son mari, est beaucoup plus « premier degré ». Elle se découvre, sans méchanceté particulière, un tempérament machiavélique : en exposant non pas ses mensonges eux-mêmes, bons et mauvais, mais la façon dont elle constitue ses mensonges, elle révèle une intelligence que Walter White n'avait pas. Elle maîtrise son *storytelling* au point que les scénaristes qui l'écrivent n'hésitent pas, non sans malice, à en faire une des leurs, comme l'analyse François Jost dans *Les Nouveaux méchants*. La preuve de la maîtrise qu'a Skyler de son propre *storytelling* est dans la cohérence de ses mensonges : elle ne crée pas les mensonges « à l'unité », elle les installe en constellation. Elle quitte véritablement la sphère du « personnage » pour entrer dans la sphère du « scénariste », pour devenir une figure de l'énonciation de la série. Comme le relève

François Jost, c'est ainsi qu'elle décrit une de ses machinations, dont on reconnaît sans mal l'achèvement, en s'adressant à sa famille qui doit jouer le jeu :

> We'll each be responsible for certain portions of the story, and then we can, uh, we can hand off so we don't leave anything out, and it'll seem the most natural. Okay, so I'm going to launch with the exciting news that we are buying a car wash-- Yay. The next logical question Hank will probably ask is « Where are you getting the money ? » To which I'll say « We want to tell you the whole story. » […] just make sure to really hit the cancer, really touch on the fear and despair. It's good to remind them and to get their sympathy right off the bat[60].
>
> Chacun de nous sera responsable de certaines partie de l'histoire et on peut, euh, passer la main pour ne rien oublier ; en plus ça fera plus naturel. Ok, bon, je lancerai tout ça en annonçant la super nouvelle : nous allons acheter la station de lavage… Super. Ensuite, logiquement, Hank devrait demander : « D'où vient cet argent ? ». Je vais répondre : « On va vous expliquer toute l'histoire » […] Mets bien l'accent sur le cancer, va chercher la peur et le désespoir. Il faut qu'ils aient ça à l'esprit, et ça nous donnera directement leur sympathie.

Skyler était présentée comme auteure de nouvelles. C'est donc logiquement qu'elle s'extirpe du récit de la série, en tout cas l'infra-récit (celui constitué par Walter White et Saul Goodman) et commence à l'écrire. Elle « écrit » son beau-frère et sa sœur, qui ignorent tout, mais aussi son mari, qui lui en veut de vouloir lui faire dire « *I'm terribly, terribly ashamed of my actions*[61] » (« J'ai terriblement, terriblement honte de mes actions » : « terriblement » doit être répété deux fois, il ne peut pas transiger là-dessus). Elle prend en cela la place de Saul Goodman, autre personnage dont l'objectif est de créer une « comédie sociale » sur mesure pour Walter White (ce qui sert de commentaire à l'essence même de son métier d'avocat), en parvenant à produire un récit plus fin, plus cohérent, meilleur que celui de l'avocat véreux : elle propose d'acheter une station de lavage plutôt qu'un *laser game* parce que le ressort narratif du fantôme (Walter White a travaillé pour le patron de cette station de lavage, dont il s'est fait renvoyer) est meilleur que celui de l'archétype (Saul prétend que « *scientists love lasers*[62] », « les scientifiques aiment les lasers »).

Ce type de personnages adjuvants ne peut pas mener le récit : s'ils le menaient, ils en seraient des narrateurs par trop efficaces et le film perdrait ses infra-récits maladroits qui éclairent sur les personnages et les rendent attachants. Ils ne peuvent être que secondaires et,

60 *Breaking Bad,* S04E04 « Bullet Points ».
61 *Ibid.*
62 *Breaking Bad,* S03E11 « Abiquiu ».

de préférence, eux-mêmes plus maladroits lorsqu'ils sont concernés directement (Skyler White est de mauvaise foi lorsqu'elle refuse d'admettre à son avocate que son ex-futur-ex-mari est un criminel ; Saul Goodman est assez maladroit dans ses diverses entourloupes liées à sa vénalité). En d'autres termes : les personnages mentent mais, à quelques exceptions près, ils mentent *mal.*

La qualité et la nature des mensonges de Walter White le définissent comme un personnage comique, la qualité et la nature de ceux de Skyler White et Saul Goodman les placent sur le cercle extérieur de la fonctionnalité (plus proches du scénariste que du personnage-pion) diégétique, dans la sphère « méta », mais leurs mensonges à tous, analyse François Jost, les situent sur une autre typologie de la Fonctionnalité : ils deviennent par leurs mensonges des « méchants ». Les personnages positifs sont parfois de mauvaise foi, bien sûr, mais ils mentent très rarement et, quand ils le font – comme le président Bartlett sur sa maladie dans *The West Wing* – le spectateur est amené à considérer le personnage comme une victime du mensonge *qu'il a dû* produire. Le mensonge est présenté comme une péripétie externe, un obstacle à franchir, et ne se place pas au centre des actions du personnage, ne le définissent pas profondément. Le mensonge comme vecteur d'ironie dramatique – lorsque le spectateur sait le mensonge et donc connait une vérité que certains autres personnages ignorent, ayant été floués – est un signe de méchanceté :

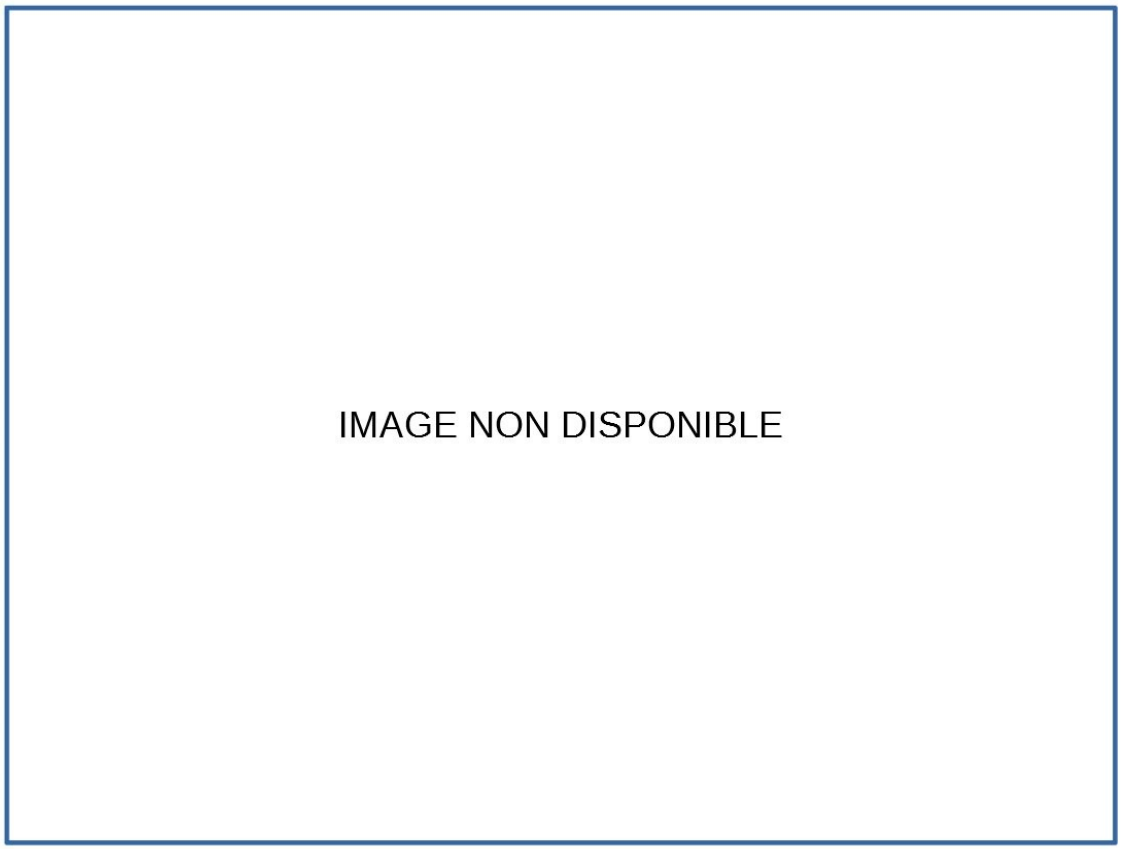
> On le voit, le mensonge est la clé de voûte des scénarios mettant en scène des méchants. Non seulement parce qu'il a sa pleine valeur de péché dans la mentalité américaine, mais surtout parce qu'il est une fantastique machine à inventer et à concerner le spectateur, qui se trouve, en quelque sorte, pris à témoin, avec cette conviction qu'il en sait parfois un peu trop, qu'il aimerait entrer dans le monde de la fiction pour prévenir Untel ou Unetelle qu'il ou elle se laisse abuser par un menteur invétéré[63].

Plus encore, le degré de méchanceté peut-être indexé sur le degré de préméditation et d'utilité du mensonge : un mensonge « de protection » sera plus compréhensible qu'un mensonge volontaire. Il y a pour François Jost un cap qui est franchi lorsque le mensonge de Walter White « n'intervient plus *a posteriori*, comme justification, mais *a priori*, comme partie d'un plan[64]. »

La caractérisation que les créateurs font de leurs personnages ne consiste donc pas seulement à leur accoler des traits de caractère divers ni à les faire agir en conséquence de ces traits : au-delà de ce personnage cohérent, il y en a un autre à la cohérence flottante, rendu

63 JOST, François. *Les nouveaux méchants : quand les séries américaines font bouger les lignes du bien et du mal*. *Op. Cit.*, p. 201.
64 *Ibid.*, p. 169.

flou par ses mensonges, son aveuglement, son ignorance, son hypocrisie. Narrativement, l'un n'a pas de sens sans l'autre : celui que l'on sait décrire n'est pas tout à fait celui que l'on voit agir. C'est au fond le combat entre ces deux entités que l'on aime observer (et que l'on aime créer) en série.



Matthew Weiner par Éloïse Oger (http://eloiseillustration.ultra-book.com/)

Conclusion de la première partie

Nous avons ainsi pu reconnaître ce qui permet au personnage d'être produit, en particulier et dans un premier temps par les showrunners : depuis ses conditions d'existence jusqu'aux techniques de production – et donc de caractérisation – qui lui permettent de voir le jour, en passant par sa matière – *ses* matières – et sa forme globale.

Dans un premier temps nous avons déterminé que, s'il nous fallait penser le personnage et sa construction, cela ne pouvait se faire que dans une ontologie à plusieurs « mondes » où les personnages appartiendraient à des mondes « possibles », non pas similaires au nôtre, non pas découverts, mais bel et bien construits par l'invention ou la spéculation. Au sein de ces différents mondes possibles les personnages, sériels et autres, se définissent par une « *humanlikeness* », un semblant d'humanité, qui est au cœur de leur existence. Celle-ci est d'autant plus apparente en série que le personnage sériel et son univers sont sans cesse agrandis, de sorte que l'incomplétude ontologique du personnage est dissimulée par cet effet d'élargissement : ce que l'on ne sait pas d'un personnage est ordinairement une part qui *n'existe* pas, tandis que ce que l'on ne sait pas d'un personnage sériel, c'est ce qu'on ne sait pas *encore,* or c'est comme cela également que nous apparaissent en général les personnes réelles. Par ailleurs, si le personnage ne nous apparaît pas tout à fait comme une personne réelle, c'est avant tout parce que nous ne lui supposons pas de *cogito*. Cependant, il peut y avoir ce que nous avons appelé une forme de *cogitat*, ce qui a ici plusieurs sens : cela consiste aussi bien à *penser* le personnage comme étant (par quoi l'on remplace le « je pense donc je suis » par le « je pense qu'il est ») qu'à produire son identité en le pensant tel ou tel, selon une philosophie existentialiste du personnage. Le showrunner va cependant plus loin encore que le spectateur, puisqu'en pensant l'être du personnage et en pensant le personnage il a une portée performative : ce qu'il décide du personnage, le personnage l'est. Cependant, pour finir sur cette nature du personnage, celui-ci n'est pas uniquement un presque-humain. Il a aussi des dimensions qui ne dépendent que de sa nature d'objet textuel et narratif : c'est en tant que tel qu'il se manifeste comme une construction, (plus ou moins réussie, plus ou moins fine, plus ou moins technique, etc.), comme une fonction à l'intérieur de la narration – divers schémas narratifs nous permettent d'évaluer sa fonction dans le texte – ou encore comme un symptôme de l'époque et de la société dans laquelle il a vu le jour.

Une fois spécifiée la nature ontologique même du personnage, nous avons déterminé les matières qui permettaient à un artiste de le construire : si le romancier travaille les mots et

le peintre les couleurs, que travailler pour obtenir le personnage sériel ? Nous avons vu que le personnage sériel se produisait comme son homologue cinématographique par l'assemblage de plusieurs matières. La première de celles-ci, qui disparaîtra par la suite pour ne pas être visible au spectateur (hormis, d'une certaine façon, au travers des dialogues) sont les mots, dont nous avons vu qu'à l'étape du scénario ils ne servaient pas uniquement à donner des indications d'un épisode à produire mais qu'ils *étaient* déjà le film à venir, utilisant pour ce faire des méthodes littéraires et poétiques. Il y a ensuite une manifestation matérielle et palpable du personnage dans la figure de l'acteur, qui est paradoxalement ensuite dé-matérialisée pour devenir image et son, chacune de ces étapes ajoutant du sens au personnage. La particularité sérielle est cependant que le personnage télévisuel revient alors au scénariste pour être de nouveau continué à l'écriture, ce qui l'inclut dans un cycle infini de matérialisation et de dématérialisation au sein duquel on ne peut pas dire que le scénario constitue un « début » et la réalisation une « fin ».

Nous avons ensuite cherché à déterminer, à partir de ces matières du personnages, les outils qui permettaient aux auteurs de les caractériser. Pour cela il nous fallait définir ce qui constituait la caractérisation du personnage. Or, il nous est rapidement apparu que tout, dans un texte (entendu au sens large), était potentiellement caractérisant. Nous ne pouvons pas faire de division binaire entre ce qui est caractérisant et ce qui ne l'est pas, mais nous pouvons cependant reconnaître un spectre des éléments qui tiendraient de la caractérisation des personnages à ceux qui tiendraient davantage de sa mise en récit, en action ou en relation. Les éléments de caractérisation se placent tous sur ce spectre. Apparaissent alors trois domaines de caractérisation des personnages : les domaines psychologique et sociologique qui permettraient également la description d'un être humain réel, auxquels s'ajoute le domaine fonctionnel qui ne caractérise le personnage qu'en tant qu'objet d'un texte. Nous avons alors utilisé le vocabulaire des sens pour désigner les différents degrés d'importance de la mise en récit dans ces caractérisations. Chacun de ces domaines de caractérisation peut concerner des éléments qui appartiennent en propre au personnage, même hors du récit : des éléments proprioceptifs. Certains autres prennent leur sens en regard du récit mais dépendent malgré tout du personnage lui-même : ils sont alors aperceptifs. D'autres enfin utilisent le personnage comme outil de l'action ou du récit : ils sont perceptifs. S'il y a plusieurs domaines d'éléments caractérisants, il y a aussi différents types de caractérisations : l'auto-caractérisation par laquelle le personnage se caractérise lui-même (directement ou indirectement, c'est-à-dire explicitement ou non) et l'altéro-caractérisation par laquelle les personnages se caractérisent les uns les autres (là aussi directement ou indirectement). Il est

intéressant de noter que parce que toute altéro-caractérisation directe est une auto-caractérisation indirecte, l'auteur en caractérisant ses personnages se caractérise nécessairement lui-même.

Une fois déterminé ce qui constituait la caractérisation d'un personnage, nous sommes entrés plus avant dans ce qui constitue l'art même de la caractérisation. Nous avons d'abord établi que certains traits caractérisants du personnage ne découlaient pas d'un choix direct des créateurs, mais dépendaient des modalités de l'univers dans lequel ils évoluaient. Dans le cadre des séries fantastiques, par exemple, les modalités aléthiques (qui déterminent ce qui est possible, impossible, contingent ou nécessaire) peuvent être particulièrement restrictives pour les personnages, quand elles ne mettent pas en péril sa cohérence : en effet, les univers sériels étant en expansion, ces modalités peuvent l'être aussi et étouffer les personnages. Le personnage est également déterminé en partie par le genre de la série : s'il répond à une convention d'un genre, il produira une attente que le créateur peut bien sûr décider de contrarier ou de conforter. Quoiqu'il en soit, il devra répondre de façon *active* à une caractérisation *passive* du personnage. Enfin, les modalités axiologiques (morales, à l'intérieur de la diégèse) ont longtemps été un carcan important de la formation des personnages. Elles n'ont certes pas disparu mais ce sont distanciées des modalités déontiques (autorisé/interdit), tandis que d'autre part les modalités épistémiques (ce qui est cru par les personnages, notamment) ont permis de produire des personnages ambivalents, qui se comportent « bien » selon leurs propres critères et « mal » selon d'autres. Par ailleurs l'expression de la souffrance des personnages aura également été un moyen de brouiller l'axe axiologique par trop contraignant. Outre ces différentes modalités des mondes fictionnels, il apparaît que les modalités cette fois techniques – et plus particulièrement économiques – de la production télévisuelle ont bien entendu un poids sur les possibilités de caractérisation des personnages.

Pour constituer ses personnages, le créateurs peut partir, consciemment ou inconsciemment, de types. Le stéréotype, cependant, n'est pas un outil viable de production de personnages : ce n'est pas une forme originelle, c'est un personnage caractérisé parfois très précisément, mais en fonction du regard porté sur son origine, son genre, ou toute autre catégorie sociale et historique à laquelle il appartient. Il est donc plus facile de construire son personnage à partir d'archétypes. Il y a cependant plusieurs sens au concept d'« archétype ». Certains se produisent en référence à d'autres textes antérieurs : nous les avons appelés des archétypes « héréditaires ». D'autres permettent au contraire de différencier et mettre en relation les différents personnages au sein du récit, ce sont les archétypes « fonctionnels. ». À

partir de ces différents archétypes, le créateur peut développer son personnage selon deux modes opposés : il peut ajouter des traits convergents avec l'archétype (et ainsi affiner la caractérisation de son personnage, le particulariser) ou des traits contradictoires avec l'archétype (et ainsi le complexifier). Ces traits, lorsqu'ils ne sont pas eux-mêmes des formes archétypales, sont ajoutés au personnage selon des méthodes de construction « en plein », ou « en iceberg ». Les traits « en plein » sont des traits qui sont donnés à voir directement au spectateur. Ils enrichissent évidemment et frontalement le personnage. Parmi ceux-ci, on trouve par exemple tout ce qui touche à l'esprit du personnage : intelligence, tempérament, émotions, etc. Tous ont en commun de se manifester au spectateur dans la réaction du personnage à une situation, quelle qu'elle soit. Le personnage peut alors réagir selon une logique rationnelle, ce qui révélera, par exemple, son intelligence. Sa réaction sera alors comprise sans mal par le spectateur. Il peut également réagir selon une logique émotionnelle, ce qui révélera son tempérament et certains sentiments. Enfin, il peut réagir sans logique apparente, ce qui demandera au spectateur de se concentrer sur les mouvements inconscients et refoulés de son esprit. À l'esprit du personnage, les créateurs peuvent ajouter différents détails, dont nous avons vu qu'en série ils sont essentiels à la rondeur du personnage : la voix, qui sert notamment au scénariste à une forme de gestaltisme du personnage, le nom, qui nourrit autant la caractérisation qu'il s'en nourrit, la *stance*, qui est ce que fait le personnage quand il ne fait rien, et qui lui donne une respiration salutaire, ou les « petits faits vrais » du personnage qui peuvent tout autant produire un « effet de réel » qu'encapsuler une grande part de la caractérisation du personnage par un pouvoir métonymique qu'a seule la fiction. Lorsqu'ils ne définissent pas leurs personnages « en plein », les créateurs peuvent garder dissimulés des éléments de caractérisation qui serviront à enrichir le personnage. Cette dissimulation peut se faire à différents degrés. Par exemple, ce que le personnage ne sait pas sur lui même, notamment à cause de sa mauvaise foi, produit des effets d'ironie dramatique qui peuvent être très riches d'indices pour le spectateur. Parfois, il s'agit de dissimuler des éléments au spectateur lui-même, de grossir la part de mystère d'un personnage pour en travailler la complexité. Enfin, par un effet assez paradoxal qui provient en grande partie de l'apparition *gestaltique* du personnage au showrunner, celui-ci se persuade souvent qu'il *découvre* du personnage ce qu'en réalité il *invente*. Une dernière forme de création *en iceberg* du personnage met pourtant dans la connivence aussi bien les auteurs que les spectateurs et le personnage : il s'agit des mensonges que celui-ci produit pour le reste de son entourage. Ces mensonges sont en soi caractérisants, de même que le talent du personnage pour les produire, et l'écart nécessaire entre son caractère réel et celui qu'il s'invente. Lorsque le personnage en

vient à s'inventer lui-même, il produit un pont touchant – et récurrent en série – entre lui et l'auteur qui le produit.

DEUXIÈME PARTIE

Le personnage, entre « anthropoïde » et « cyborg »

II.1.

CRÉATEURS, RÉCEPTEURS : QUAND LE PERSONNAGE SE PRODUIT-IL ?

Nous avons vu l'importance de ce qu'il a fallu nommer le « *cogitat* » dans l'ontologie du personnage, mais cela ne donne que peu d'indications sur celui qui le crée. Au contraire il apparaît ici, à partir de cette règle, que le personnage trouve son existence au bout de la chaîne sémantique, du côté de la réception.

En effet, assez étrangement, les recherches sur la caractérisation des personnages sont pour la plupart des études de réception et non pas des études poïétiques. Uri Margolin, Ralf Schneider et Fotis Jannidis dans *Characters in Fictional Worlds*, vont jusqu'à exprimer l'opinion selon laquelle le personnage littéraire serait « créé par le lecteur à partir des informations que donne le texte et ce qu'il sait du monde[1]. » Selon cette opinion, créer un personnage, c'est le lire ou, en série, le regarder. C'est quelque chose qui peut se vérifier au travers d'un des personnages de la série britannique *Misfits*[2], Simon. Celui-ci se découvre un pouvoir magique – celui de disparaître – mais se rend vite compte qu'il ne peut disparaître que quand personne ne le regarde : son pouvoir devient simplement pléonastique. Cependant, le regard du spectateur lui rend son invisibilité volée : c'est le spectateur qui lui permet d'être *visiblement invisible*. En cela son pouvoir commente un aspect du statut de personnage : si le regard intra-diégétique (des autres personnages sur lui) le rend visible, c'est le regard extra-diégétique (d'un ou plusieurs spectateurs sur lui) qui le rend *existant*.

La substance « personnage » est ainsi perçue comme une sorte d'information électrique : si le circuit est bouclé par la présence du récepteur, le courant électrique est présent à tout endroit du conducteur. Si par contre le circuit n'est pas bouclé et qu'on lui retire le récepteur, le courant n'existe en *aucun* endroit du conducteur : il n'existe pas. Les supports des éléments fictionnels sont en cela bien différents de leur contenu : une parole peut être dite « en l'air » mais être dite pourtant, un colis peut-être envoyé sans être reçu, mais un personnage ou un monde fictionnel n'existe qu'à la réception. C'est pourquoi Iser parle de sa théorie de la réception comme d'une théorie de « l'effet », le « *Wirkung* » en allemand[3] . L'effet n'existe qu'appliqué à celui qui le reçoit et, sans cela, il n'est qu'une potentialité. Le personnage est donc pour Iser un « personnage-effet ».

Du côté de la théorie de la réception, cela est tout à fait cohérent avec l'intuition spectatorielle mais, du côté de la création, cela réduit considérablement le travail du créateur, c'est pourquoi Maria E. Reicher n'accepte pas vraiment cette théorie :

1 « *created by a reader from information in the text and the reader's world knowledge.* » WINKO, Simone. « On the Constitution of Characters in Poetry » in EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. New York : De Gruyter, 2010, pp. 208-231, p. 208.

2 *Misfits* (E4, 2009-2013)

3 ISER, Wolfgang. *Der akt des lesens: theorie ästhetischer wirkung, 2*. Munich : Fink, 1976.

I do not wish to deny that readers or viewers, in principle, may create their own characters on the basis of (or inspired by) characters given through fictional works. Yet I think that this is not the standard case, for there is more to the creation of a character than the mere experience of a series of spontaneous associations, >inner pictures<, and the like. The creation of a character (just as the creation of stories and works) involves, among other things, conscious decisions[4].

Je ne nie pas que les lecteurs et spectateurs, en principe, peuvent créer leurs propres personnages en se basant sur (ou en s'inspirant de) ce que l'œuvre fictionnelle offre comme personnages. Cependant je pense que ce n'est pas habituel, car la création d'un personnage ne peut pas tenir seulement de l'expérience d'une série d'associations spontanées, d'>images intérieures< ou autres. La création du personnage (comme celle de l'histoire ou de l'œuvre) demande, entre autres, que soient opérées des décisions conscientes.

En réalité, la théorie d'Iser ne revient pas à dire que le showrunner ne crée rien, comme l'entend Reicher : elle implique que le showrunner ne crée pas le personnage lui-même mais seulement la *cause* du personnage comme effet. Ce qu'invente le showrunner, donc, ce sont des impulsions : il doit faire tel ou tel effet sur le spectateur, ou éveiller en lui telle ou telle vision. L'impulsion doit être dûment choisie : un personnage grand et gros tel que Tony Soprano dans la série éponyme va créer un effet qui définit le personnage comme charismatique mais peut tout aussi bien le présenter comme grotesque ; ou encore la cicatrice de Omar dans *The Wire* peut donner l'impression que le personnage est violent ou le montrer comme une victime.

On voit sans mal qu'une même impulsion peut avoir des effets opposés, et que chaque impulsion doit toujours être rectifiée par une autre, puis une autre encore, pour créer l'effet exact désiré par le showrunner. De fait le personnage qui reçoit le plus d'impulsions de la part du créateur, et donc le plus de caractérisation, n'est pas véritablement un personnage large et complexe, mais au contraire un personnage « fin » : un personnage défini, précis dans son application sur le spectateur comme une aiguille d'acupuncture : plus le personnage est caractérisé, plus il est unique. C'est sans doute ce qu'exprime la notion de personnage « juste ». Bien sûr, cela peut créer un effet d'ambivalence : une même impulsion peut être perçue de telle façon par un spectateur, et de telle autre par un autre. Par exemple, lorsque Gloria Trillo dans *The Sopranos* envoie un steak au visage de Tony Soprano, alors son

4 REICHER, Maria E.. « The Ontology of Fictional Characters » in EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. *Op. Cit.*, pp. 111-133, p. 122.

amant[5], différents spectateurs (ou différentes postures) peuvent recevoir cette impulsion de façons distinctes et contradictoires sans être réellement aiguillés sur la lecture qu'ils doivent en faire : Gloria Trillo est à la fois ridicule et digne. Digne par la violence même de son hystérie, et ridicule par l'hystérie qui émane de sa violence. Il ne peut s'agir d'« opinions » différentes (un personnage n'est pas réellement une affaire d'opinion en lui-même), mais de « lectures ». L'effet dépasse d'ailleurs le personnage lui-même pour influer sur le genre de l'œuvre – celui, très ambigu, du pathétique (triste et drôle à la fois, violent et amusant) – qui a fait tout le succès de la série.

Même si l'ambiguïté des personnages peut être volontaire, les créateurs s'exposent à ne pas pouvoir transcrire exactement leurs personnages comme ils le souhaiteraient : il est vrai que la sensibilité des différents spectateurs, leurs expériences et leurs opinions sur le monde peuvent transformer du tout au tout la réception d'un même personnage, donc – puisque le personnage se confond entièrement avec sa réception – le personnage lui-même. En d'autres termes, le créateur ne sait pas ce qu'il crée, et ne peut qu'espérer que le personnage sera proche de celui qu'il tente d' « envoyer » . C'est d'ailleurs ce qui fait du roman de Mary Shelley, *Frankenstein*[6], une métaphore poïétique si efficace : toute création échappe toujours, au moins en partie, à son créateur.

Puisque le personnage se confond avec la réception qui en est faite, l'individu qui reçoit le personnage – donc le spectateur – est lui-même une part du personnage. Il faut alors inclure le spectateur au sein du personnage pour pouvoir créer. Le showrunner doit donc inventer un « spectateur implicite », un spectateur idéal qui, comme le « lecteur implicite » de Iser, « n'est pas ancré dans un substrat empirique, mais fondé dans la structure même des textes[7]. » Il en résulte que le showrunner invente à la fois son personnage et son public, et les intègre tous deux dans le même ensemble d'impulsions. Plus le public sera conforme au public-implicite, plus les impulsions seront précises dans leurs effets. L'imprécision des impulsions a un effet hasardeux mais parfois bénéfique. C'est ainsi que David Lynch insistera sur le fait que *Mulholland Drive*[8] « raconte bien une histoire cohérente et compréhensible[9] » mais sera pourtant :

… *genuinely happy for it to mean anything*	… sincèrement heureux que cela puisse

5 *The Sopranos,* S03E11 « Pine Barrens ».
6 SHELLEY, Mary. *Frankenstein.* Londres : Puffin Classic, 1989.
7 ISER, Wolfgang. *Der akt des lesens: theorie ästhetischer wirkung, 2*. *Op. Cit.*, p. 60.
8 *Mulholland Drive*, David Lynch, 2001.
9 « *does tell a coherent, comprehensible story* » STERRITT, David. « Lynch's Twisty Map to 'Mulholland Drive' » in *The Christian Science Monitor,* 12 octobre 2001, p. 15.

you want. He loves it when people come up with really bizarre interpretations. David works from his subconscious[10].	signifier tout ce que vous voulez. Il adore quand les gens se ramènent avec des interprétations bizarres. David travaille depuis son subconscient.

Ce qui est vrai ici du travail de David Lynch sur *Mulholland Drive* le serait tout autant de celui que Mark Frost et lui-même ont opéré sur leur série *Twin Peaks*.

Cependant si la substance du personnage est dans cette impulsion, alors le showrunner n'invente pas réellement son personnage, ce qui va tout à fait contre l'intuition du showrunner, qui se sait créateur. Par exemple un personnage d'une bible de série télévisée qui ne rencontrerait jamais son public serait par nature moins abouti que celui qui serait reçu par un ou plusieurs spectateurs ou lecteurs. Aussi il semble nécessaire de considérer deux types de personnages : le personnage-modèle et le personnage-effet. Le personnage-modèle est celui inventé par le showrunner ; c'est à partir de ce modèle que le showrunner va créer les impulsions reçues par le spectateur. De fait ce qui est *a priori* un ensemble d'impulsions devient à cet instant un codage[11] : le personnage est codé dans l'œuvre pour être reçu, dans l'esprit des spectateurs, tel qu'il est conçu dans celui du showrunner.

Il est cependant important de garder à l'esprit que ce n'est pas le même personnage qui se trouve de chaque côté du code, mais des personnages semblables, que spectateurs et créateurs acceptent par convention de considérer comme identique. Le personnage n'a pas l'ubiquité qu'on lui suppose : il n'est pas dans plusieurs esprits à la fois, mais chaque personnage est dans l'esprit qui le constitue, comme chaque esprit qui le reçoit est inclus dans le personnage.

Qu'est-ce alors que coder ce personnage inventé ? Les impulsions sont de tout ordre en séries télévisées : visuelles et sonores, intellectuelles mais aussi émotionnelles et affectives, presque sensorielles. La lenteur des mouvements de Rustin Cohle comparés à ceux de Martin Hart dans *True Detective* applique autant d'effet-personnage sur le spectateur que la couleur de leur peau, la barbe de Rustin ou leurs échanges, philosophiques ou plus prosaïques. Tout participe de l'effet-personnage, de sorte que :

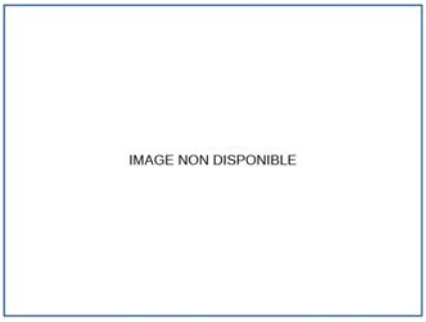
> Le spectateur, le lecteur, etc., donne toujours existence au personnage, qu'il soit de chiffon, de papier ou de lumière, ou du moins donne son consentement sur son existence.

10 ARNOLD, Gary. « Smoke and Mirrors: Director Lynch Keeps Actor Theroux Guessing » in *The Washington Times*, 12 octobre 2001, p. B5.

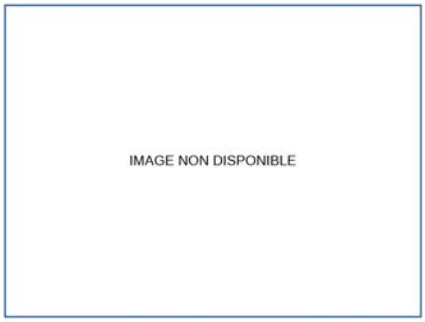
11 Par « codage », nous entendons l'action de « transcrire un message, une information en échangeant l'écriture courante contre les signes conventionnels d'un code ». « Codage » in *CNRTL*. En ligne <http://cnrtl.fr/definition/codage>

> Et bien que ce personnage n'ait pas de cogito et donc d'existence, ce consentement est en soi important puisqu'il est toute la surface manifestée de l'existence[12].

Nous insisterons sur le fait que le consentement sur l'existence du personnage, qui devient métonymiquement la construction du personnage lui-même dans l'esprit du spectateur, se fait depuis n'importe quel support ou n'importe quelle matière « textuelle ». Il y a en quelque sorte une avidité à former le personnage, semblable à la paréidolie qui nous fait reconnaître des visages dans les nuages, les formes des robinets et les pare-chocs des voitures, et qui permet au personnage d'exister avec peu, voire avec presque rien, dans l'esprit du spectateur[13].



Scott McCloud, *Understanding Comics*



Scott McCloud, *Understanding Comics*

Il y a même en quelque sorte un codage du vide, où ce que n'indique pas un showrunner sur un personnage (par le hors-champs, par la béance entre deux épisodes ou par les non-dits) devient non seulement signifiant mais caractérisant, et apporte un plus au personnage.

> *Once we [spectators or readers] make the existential commitment to individuals in a world, we can proceed to flesh out these individuals much further by ascribing them*
>
> Une fois que nous [les spectateurs ou les lecteurs] avons un engagement existentiel envers les individus d'un univers, nous commençons à leur donner plus de chair en

12 LAVELLE, Louis et Philippe PERROT. *Introduction à l'ontologie*. Paris : Le Félin-Kiron, 2008, p. 125.
13 MCCLOUD, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York : Harper Perennial, 1994, p. 39-40.

numerous additional properties or features which are neither explicitly ascribed to them by textual propositions nor inferable from these propositions, but merely compatible with them[14].

leur associant de nombreuses propriétés ou traits qui ne leur sont pas attribués explicitement, ni même sous-entendus dans le texte, mais purement compatibles avec celui-ci.

C'est en cela que le spectateur est parfois considéré comme un créateur du personnage même s'il ne peut créer que *son propre* personnage.

Par ailleurs, de la même façon que le créateur intègre un spectateur implicite – idéal – à son personnage, il peut aussi intégrer à son récit des clés de décodage du personnage qu'il a construit. Dans l'ensemble, l'opinion qu'un personnage va avoir d'un autre contribue à décoder les deux personnages, ou à les « encoder », du point de vue des créateurs. Par exemple, dans *The Wire*, le respect de McNulty pour celui qu'il reconnaît tout de même comme son adversaire – Stringer Bell – contribue à décoder/encoder à la fois le personnage de Stringer Bell et celui de McNulty. Si McNulty est codé comme intelligent (comme c'est l'opinion d'autres personnages de la série) et qu'il respecte les talents de stratège de Stringer Bell, alors Stringer Bell est codé comme intelligent. Plus le personnage sera extérieur à l'action centrale du récit, plus son opinion servira à donner les moyens de décoder le personnage qu'il juge ou analyse, et moins il servira à s'encoder lui-même. C'est le cas justement des « psychanalystes » en séries qui, parce que les personnages n'ont pas à proprement parler de psyché, ne sont véritablement que des « analystes », comme l'on parle d' « analyses littéraires[15] ». Ils *analysent* donc les autres personnages, offrant ainsi au spectateur des clés de décodage de certains de leurs aspects complexes. C'est ainsi que le rapport de Tony Soprano à sa mère est décodé en partie par sa (psych)analyste Jennifer Melfi. C'est encore sur cela que reposent l'ensemble de la série israëlienne *Betipul*[16] ainsi que son adaptation américaine *In Treatment*[17].

En effet, la notion d'« analyse » d'un personnage prend ici tout son sens : s'il est impossible d'analyser un personnage en lui-même – qui forme un tout indivisible – ce que les analystes étudient, c'est le codage du personnage dans le récit, tandis que les sociologues sont plus à même de comparer les personnages tels qu'ils se manifestent dans leurs différentes réceptions.

14 MARGOLIN, Uri. « From Predicates to People like Us – Kinds of Readerly Engagement with Literary Characters » in Jens EDER, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. *Op. Cit.*, pp. 400-415, p. 407.

15 Le « psychanalyste » est, au sens propre, l'« analyste de la psyché ». Puisque les personnages n'ont pas de psyché, le psychanalyste n'est plus alors qu'un analyste : il analyse *le personnage*.

16 *BeTipul* (Hot3, 2005-2008)

17 *In Treatment* (HBO, 2008-2010) – *En analyse.*

La présente recherche ne porte pas sur le personnage du point de vue de la réception, ce qui a déjà été étudié quelques fois en série[18] (les études qui ont été faites sur les séries télévisées en général sont évidemment peu nombreuses en comparaison à d'autres types d'œuvres, à commencer par les œuvres littéraires). Or les personnages de séries télévisées tendent à être étudiés en termes de réception et cela pour de multiples raisons. Tout d'abord, l'aspect extrêmement populaire du genre le rend évidemment signifiant d'un point de vue sociologique. C'est par exemple ce qui a mené à l'étude d'Hervé Glevarec et sa *Sociologie d'un attachement culturel*[19]. Le gain heuristique propre à l'étude sociologique des œuvres télévisuelles a rapidement été avéré, comme en atteste le travail de Ien Ang sur la série *Dallas*[20], qui commençait à peine à reconnaître la nécessité d'une étude esthétique, tout en restant centrée sur la réception de la série (et notamment des lettres de spectatrices – plus rarement spectateurs – acharné·e·s). L'analyse esthétique est par là une analyse du code lui-même mais, parce que le code n'est pas le personnage-modèle et qu'il s'en éloigne parfois involontairement (Skyler White dans *Breaking Bad* n'a peut-être pas été pensée comme la femme *insupportable* de Walter White, ce que son codage laisse pourtant voir), ne donne qu'un faible aperçu du travail du showrunner : ces recherches esthétiques étudient les séries quand elles ne dépendent plus tout à fait de leur auteur. Le showrunner à proprement parler ne peut créer qu'un personnage, le personnage-modèle, et c'est l'objet d'études génétiques et poïétiques trop rares, telles que nous l'entreprenons ici. Ces analyses, esthétiques et poïétiques, prennent de l'ampleur à mesure que le genre de la série télévisée gagne en légitimité culturelle : tant que le scénariste de séries télévisées était considéré, au mieux, comme un artisan ou un technicien de l'histoire, les manuels de scénario restaient plus nombreux que ceux d'analyse.

De fait, s'il n'y a pas un personnage plus « réel » qu'un autre, le personnage tel qu'il est entendu dans cette thèse est celui construit par les créateurs (showrunners, scénaristes, réalisateurs, acteurs, etc.) et non celui entendu par le spectateur. Ces créateurs sont donc ici considérés comme les tenants et inventeurs de leur personnage.

18 Nous pouvons notamment citer les travaux de Murray Smith ou Uri Margolin.

19 GLEVAREC, Hervé. *La sériephilie : sociologie d'un attachement culturel et place de la fiction dans la vie des jeunes adultes*. Paris : Ellipses, 2012.

20 *Dallas* (CBS, 1978-1991)

II.2.

LE SHOWRUNNER

II.2.1.

« *I draw from within* »

C'est bien à un auteur de série que revient d'ouvrir une réflexion sur le rapport intime des créateurs de série à leurs personnages, mais à un auteur de série de bande dessinée : Hergé. Celui-ci ne cesse d'exprimer, dans chaque entretien, sa relation symbiotique avec son personnage. Tour à tour s'exclamant « Tintin, c'est moi ![1] » et « Si je vous disais que dans Tintin, j'y ai mis toute ma vie[2] ? », il définit avec une emphase proche du désespoir l'horizon du personnage (qui cesserait ses pérégrinations en même temps que son auteur) et l'horizon de l'auteur (qui ne parvenait plus, semble-t-il, à dépasser ses personnages). Certes, Hergé pense lorsqu'il dit cela à la Bande Dessinée éponyme et non précisément au personnage, mais lorsqu'il s'exclame encore « Ce sont mes yeux, mes poumons, mes sens, mes tripes[3] » on pourrait presque le voir sacrifier un organe ou un autre à ses poupées d'encre. Il exprime par là le pouvoir animiste du créateur, un pouvoir qui ne s'exerce que lorsque le showrunner donne une partie de lui-même à son personnage : son histoire, ses « tripes » ou sa vie. Aussi répète-t-il encore : « Je crois que je suis le seul à pouvoir l'animer, dans le sens de donner une âme[4]. »

Le cri du cœur de Hergé s'entend dans la bouche de la plupart des auteurs sériels. Lors d'une interview, Bruno Dumont dit comme lui « Le P'tit Quinquin, c'est moi[5] ! ». Derrière cette déclaration – les auteurs mettent d'eux-mêmes dans les personnages – se cache en premier lieu un rapport finalement très pragmatique au personnage : ce que les showrunners infusent d'eux dans un premier temps, c'est une biographie, une histoire précise d'eux-mêmes. C'est d'un héritage factuel qu'ils font d'abord don aux personnages, qui vont en faire eux-même l'expérience au cours de la série.

C'est la notion d'*expérience*, dans ses deux acceptions (à la fois « expérimentation » et « expérience de vie » – « vécu ») qui est au fondement de cette dimension des personnages. Dans cette mesure – nous verrons qu'il y en a d'autres – les scénaristes donnent aux personnages un *vécu* qui a déjà été *expérimenté*. En donnant de leur propre biographie, ils s'assurent que ce vécu *fonctionne*. Le vécu est considéré ici comme la part la plus fonctionnelle de notre intimité.

1 *Hergé à l'ombre de Tintin*, Hugues Nancy, Arte, 16 octobre 2016.
2 *Ibid.*
3 PEETERS, Benoît. *Hergé, fils de Tintin. Édition revue et mise à jour*. Paris : Flammarion, 2011.
4 *Ibid.*
5 JARRY, Marjolaine. « P'tit Quinquin, de l'écrit à l'écran » in *TéléObs,* 19 novembre 2015, n° 2663, pp. 34-37, p. 35.

Cette part technique, logique et fonctionnelle, de ce que donne le showrunner à ses personnages nous invite à considérer ceux-ci comme des androïdes – des créations (essentiellement des robots) qui ressemblent à des hommes[6] – et des gynoïdes – qui ressemblent à des femmes – auxquels nous préférons ici le terme plus général, quoique rarement usité, « d'anthropoïde[7] ». Le vocabulaire de la Science-Fiction et de la robotique peut surprendre quand il s'agit de penser un type de création ancien de plusieurs millénaires comme l'est le personnage. Pourtant, en ceci qu'elles étudient la possibilité de créations faites par l'homme et ressemblant à l'homme, la robotique, la cyborgologie ou les recherches en Intelligence Artificielle ont beaucoup à apporter au narratologue. Elles-mêmes s'inspirent ouvertement des travaux d'auteurs tels que Isaac Asimov, qui est autant romancier qu'essayiste lorsqu'il compose son fameux ouvrage *Fondation*[8]. De même, les auteurs de toutes sortes devraient sans doute penser les personnages à l'aune de ces nouveaux questionnements. C'est notamment l'intérêt de la série *Westworld*[9], qui questionne le fonctionnement des personnages, et particulièrement des personnages sériels, à travers quantité d'anthropoïdes (aux narrations prédéfinies mais ajustables) qui sont utilisés dans un gigantesque Parc d'Attraction de type western.

Les personnages pensés pour le format sériel sont d'autant plus proches de ceux créés par la robotique que ces créations sont sensées durer : elles ne sont pas définies avec un objectif, une date de péremption ou même une validité de quelque ordre que ce soit. Il s'agit pour le personnage sériel de s'adapter à son environnement (narratif) autant que possible. Ce n'est donc pas un automate qu'il faut construire, mais une véritable intelligence artificielle… sans *cogito*.

Si l'on considère le personnage de série comme un anthropoïde, ce vécu est un accessoire ajouté au personnage, dont l'aspect « déjà expérimenté par l'homme » ou « déjà vécu » n'est que le gage d'une plus grande authenticité. En quelque sorte, les personnages vivent des événements que leurs créateurs ont déjà vécus comme un robot anthropoïde sera affublé d'une perruque en « cheveux véritables ». Après tout, la plupart des événements que traversent les personnages sont façonnés de toute pièce, sont « synthétiques », et n'y manque parfois que la souplesse et la coloration du « véritable » vécu. Le vécu « synthétique » ne laisse que peu de place au désordre, voire à l'absurde. Il est parfois trop lisse et parfait pour avoir la beauté d'un vécu proprement expérimenté. Donner de son expérience au personnage a

6 STABLEFORD, Brian M.. *Science Fact and Science Fiction: An Encyclopedia*. New York : Routledge, 2006, p. 22-23.
7 cf. Glossaire.
8 ASIMOV, Isaac. *Fondation*, trad. Jean Rosenthal. Paris : Hachette, 1957.
9 *Westworld* (HBO, 2016-en production)

donc selon ce point de vue un intérêt cosmétique en narration. Le scénariste est un artisan de la *humanlikeness* du personnage. Cela explique sans aucun doute pourquoi le showrunner de *The Wire*, David Simon, a concédé que la vie privée de Jimmy McNulty, un des personnages récurrents de la série, était très largement inspirée de la sienne, ne serait-ce que de son divorce difficile, après lequel Simon regrettera d'être devenu un père absent[10].

Par contagion, ce genre de vécus factuels dont les showrunners revêtent leurs personnages est parfois celui de leurs proches : Alan Ball dira que l'enlèvement de David dans *Six Feet Under* était inspiré de la véritable expérience de la petite amie de son frère, ou encore qu'il connaissait la malformation artério-veineuse de Nate Fisher des récits d'un de ses cousins qui était touché par cette même maladie. De façon encore plus détachée, Vince Gilligan donnera le nom de sa compagne à un personnage de chacune de ses œuvres, tandis que Daniel Arslander, personnage de *St Elsewhere*[11], porte le nom du grand-père du showrunner de la série. Frédéric Azémar dira sans ambages : « C'est le degré zéro de l'écriture, choisir des gens que l'on connaît et en faire des personnages. C'est pas très intéressant[12]. »

Mais il y a toutes sortes d'expériences que le créateur partage avec son personnage : elles ne sont pas toutes purement factuelles. Au contraire, ces ressemblances attirent d'autant plus l'attention du public qu'elles sont intimes ou douloureuses. C'est une chose d'injecter dans la vie des personnages l'expérience d'une première voiture, d'une première petite amie ou d'un séjour d'une nuit en prison ; c'en est une autre d'y représenter une part tragique de sa propre existence. Alan Ball, par exemple, est devenu célèbre pour sa série *Six Feet Under* (dont le titre peut être traduit par « Six pieds sous terre ») alors qu'il lui était encore difficile de faire le deuil de sa sœur, morte dans un accident de voiture sur une autoroute : lui-même avait treize ans à l'époque et, côté passager, s'en était sorti avec une blessure à la jambe et un souvenir terrifiant[13]. Il dit se souvenir encore très clairement du cercueil ouvert et de la tristesse de sa mère qui avait été envoyée derrière un rideau pour que sa peine ne se voie pas[14]. Le cercueil ouvert réapparaît plusieurs fois à chaque épisode de cette série sur une famille de thanatopracteurs, tandis que l'impossibilité d'exprimer sa douleur (ou, plus largement, ses sentiments) en est l'un des thèmes centraux. De même, Alan Ball ne cache pas sa foi

10 MARTIN, Brett. *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution: from The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad*. New York: Penguin, 2013, p. 138.

11 *St Elsewhere* (NBC, 1982-1988) – *Hôpital St Elsewhere.*

12 La Scénaristerie. « Partie 1 : Table ronde scénaristes acteurs : comment créer un personnage ? » Online video clip. *Youtube*, 5 février 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=VSVVF4ZafUE>

13 MARTIN, Brett. *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution: from The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad, Op. Cit.,* p. 97.

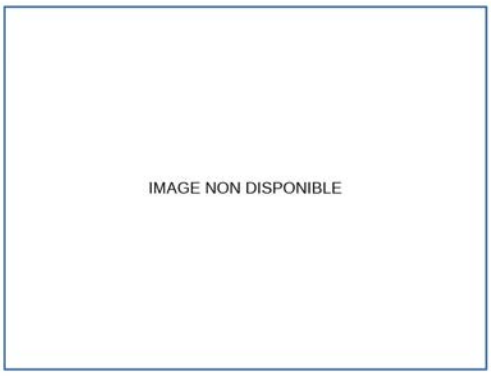
14 *Ibid,* p. 101.

bouddhiste ou son homosexualité[15], qui se retrouvent systématiquement dans ses séries. Dans un autre registre, David Chase a déclaré plusieurs fois : « Même si c'est une série de mafia, *The Sopranos* est basée sur des membres de ma famille. Difficile de faire plus personnel[16] ». C'est d'ailleurs une déclaration passablement tragique, étant donnée la mesquinerie et la perversité de la mère de Tony Soprano dans la série, Silvia, qui était directement inspirée de celle de David Chase. De fait, ce n'est pas un vécu uniquement factuel, qui pourrait être enregistré sur une carte mémoire, dont ils revêtent leurs personnages. Ce n'est pas d'une humanité cosmétique. Ils tentent de les faire humains « au cœur ».

Pour autant, le vocabulaire de la Science-Fiction permet encore de mettre le doigt sur ce que représentent les personnages pour leurs créateurs : si ce ne sont pas des *anthropoïdes*, ce sont des *cyborgs*[17]. Certes, nous pourrions ne garder du concept d'anthropoïde que l'essentiel, c'est-à-dire sa ressemblance à l'être humain, mais le cyborg est, lui, dès son étymologie, un *organisme*, ou est créé à partir d'un organisme[18]. Aussi, « cyborg » n'est pas un terme exactement adapté et nous pourrions lui substituer celui de « cybent », par exemple, pour « entité cybernétique » afin d'éviter la notion biologique de l'organisme. Le principe reste cependant le même : il est question « d'accrocher » ou « d'implanter » des éléments mécaniques ou techniques, en tout état de cause synthétiques, à d'autres « organiques », « naturels », en l'occurrence simplement « humains ». Le vécu que les différents créateurs prêtent à leurs personnages n'est pas un attribut de leur humanité, il en est un organe. Il est humain *avant tout*. Aussi, souvent, n'ajoutent-ils pas ce vécu *a posteriori* de la création des personnages mais fondent ce personnage à partir de cette part incompressible d'humanité.

Le terme de « cyborg » est le plus souvent utilisé pour commenter la partie mécanique d'un être, sa dimension froide et raide, un peu à l'image des *cybermen*, célèbres ennemis du Docteur Who[19]. Mais nous tenons ici à utiliser ce terme pour exprimer également la dimension humaine des personnages, leur aspect organique et profond. C'est quasiment une acclimatation à ce terme qu'il est nécessaire d'opérer pour bien en saisir la portée.

15 MÜLLER, Jürgen. *L'univers des séries TV : le meilleur des 25 dernières années selon Taschen*. Köln : Taschen, 2015, p. 191.
16 *Ibid.,* p. 153.
17 cf. Glossaire.
18 *Cyborg* est un mot valise formé à partir de l'expression « *cybernetic organism* », c'est-à-dire « organisme cybernétique ». Il a été popularisé dès le début des années 1960 et se référait alors au concept d'un humain « amélioré ». RENNES, Juliette (dir.). *Encyclopédie critique du genre : corps, sexualité, rapports sociaux.* Paris : La Découverte, 2016, p. 193-203.
19 *Doctor Who* (BBC One, 1963-1989, 2005-en production)



Un "cyberman" de *Doctor Who*

Le vécu est considéré ici comme une matière première : elle peut être imitée ou remplacée mais ne peut pas être créée. Un personnage de type cyborg aura toujours ce « quelque chose » d'indéfinissable que les personnages-androïdes n'ont pas. Il est d'ailleurs signifiant que les robots-androïdes soient considérés comme des esclaves, des outils du monde humain[20] tandis que les cyborgs ont un objectif performatif et trans-humaniste d'« amélioration » : l'androïde est le « presque » tandis que le cyborg est le « plus », autour de l'humanité comme noyau immuable.

Toute la subtilité de la cyborgologie est dans la possibilité pour la partie robotique de « tenir » sur la partie organique et d'être acceptée par elle. Les parts les plus mécaniques de notre être – nos os par exemple – s'accommodent en effet sans mal de vis ou de tiges, tandis que les parts les plus organiques – notre cœur – nécessitent un travail de construction beaucoup plus complexe et difficile. De même, par son aspect factuel, le vécu est une partie de lui-même que le showrunner a moins de difficulté à manipuler que l'émotion, par exemple. Créer un personnage à partir d'un passé mafieux est sans doute plus simple que de construire un personnage à partir d'un sentiment particulier de solitude ou d'amour – du moins en termes purement pragmatiques, lorsqu'il s'agit pour les créateurs de s'asseoir derrière un ordinateur et d'écrire. Mais d'autres éléments sont importés avec ce vécu, à commencer par des traits de caractère, des goûts et des obsessions. David Lynch par exemple explique : « J'aime regarder des gros plans d'écorces d'arbre, de petits insectes, de tasses de café ou de parts de tarte. Vous

20 C'est l'objet des trois lois de la robotique développées par Isaac Asimov :
1. un robot ne peut porter atteinte à un être humain, ni, en restant passif, permettre qu'un être humain soit exposé au danger ;
2. un robot doit obéir aux ordres qui lui sont donnés par un être humain, sauf si de tels ordres entrent en conflit avec la première loi ;
3. un robot doit protéger son existence tant que cette protection n'entre pas en conflit avec la première ou la deuxième loi.
ASIMOV, Isaac. « Runaround » in *Astounding Science Fiction*, 1942, vol. 29, n° 1, p. 94-103.

vous approchez et les textures sont merveilleuses[21]. » Le choix du vocabulaire est intéressant puisque la « texture » d'aliments de ce genre ne se perçoit pas uniquement visuellement, mais aussi gustativement, ce que ne manque pas d'apprécier à la moindre occasion le personnage de Dale Cooper dans *Twin Peaks*, grand amateur de café et de parts de tartes, devenu célèbre pour des lignes de dialogues telles que « *This pie's so good it is a crime* » (« Cette tarte est si bonne que c'en est criminel »), « *a damn fine cup of coffee* » (« Bon sang, c'est une bonne tasse de café ») ou « *This must be where pies go when they die* » (« Ce doit être ici que les tartes vont après leur mort ») – lesdites tartes et tasses de café laissant tous les autres personnages de la série indifférents… à l'exception du personnage *interprété* par David Lynch dans la série, qui s'extasiera « *I plan on writing an epic poem about this gorgeous pie* » (« J'ai l'intention d'écrire un poème épique sur cette sublime tarte »). Sur le même principe, lorsque l'on demande à Jeffe Linday, le showrunner de *Dexter*[22], comment il a choisi l'arme du crime récurrente du personnage, le couteau, il répondra, comme l'aurait fait son personnage : « J'aime les couteaux. Ils sont propres, précis et très brillants[23]. » Non seulement son appréciation de l'arme en question a été insufflée à son personnage, mais aussi les raisons de cet engouement.

Quand ce n'est pas un trait de caractère, c'est une façon de parler que les personnages empruntent à leur créateur en même temps qu'un vécu particulier. Ainsi lorsqu'il cite le personnage de Swearengen dans *Deadwood*[24] (« Même si je veux bien t'accorder que cet or vaut vingt dollars l'once, mon offre est à prendre ou à laisser, parce que j'aime pas rester dans l'eau à me geler les burnes[25]. »), Brett Martin ne manque pas de rappeler que « cette voix grossière, presque élizabéthaine[26] » est calquée sur celle de son créateur, David Milch. Il ajoute d'ailleurs que Swearengen, Bullock et bien d'autres dans *Deadwood* avaient un mode de vie inspiré de celui David Milch[27]. Ce ne sont ici que des exemples parmi d'autres de cette transmission d'expérience factuelle et de traits de caractère du créateur à la créature. Mais toute la force de la création et de cette implication personnelle se retrouve dans ce court échange entre James L. Longworth et David Chase, à propos des nombreux éléments autobiographiques qui ponctuent la série *The Sopranos* :

21 « *I like to look at a close-up of some tree bark, or a small bug, or a cup of coffee, or a piece of pie. You get in close and the textures are wonderful*. » LYNCH, David. *Catching the Big Fish: Meditation, Consciousness, and Creativity*. New York : Jeremy P. Tarcher / Penguin, 2007, p. 121.

22 *Dexter* (Showtime, 2006-2013)

23 BLUM, Charlotte. *Séries : une addiction planétaire*. Paris : La Martinière-Styles, 2011, p. 182.

24 *Deadwood* (HBO, 2004-2006)

25 « *While I agree with you that gold is worth $20 an ounce, my gift is not for prospecting, because I don't like water freezing my nuts.* » MARTIN, Brett. *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution: from The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad*. *Op. Cit.*, p. 182.

26 « *vulgarized, bordering-on-Elizabethan voice* » *Ibid.*

27 *Ibid.*, p. 183.

[Longworth] *Now, your dad never wanted to move the hardware store to Las Vegas, and your mom never said « I'd rather smother the kids with a pillow [than move] »*	[Longworth] Bon, par contre, votre père n'a jamais voulu déménager la quincaillerie à Las Vegas, et votre mère n'a jamais dit « Je préfèrerais étouffer les enfants avec un oreiller [que de déménager] »
[Chase] *My mother never said that. But my father did want to go to California*[28].	[Chase] Ma mère n'a jamais dit ça. Mais, oui, mon père voulait en effet partir pour la Californie.

C'est de cet équilibre entre les éléments autobiographiques et ceux de fiction, difficile à démêler pour les analystes comme souvent pour les créateurs eux-mêmes, que les personnages sériels tirent une grande partie de leur force. Mais si certains personnages – Tony Soprano ou David Fisher – empruntent à leurs auteurs un vécu si profond qu'ils en deviennent des cyborgs ou des cybent, il nous faut reconnaître à d'autres la superficialité de l'androïde.

Dans un prologue de l'épisode pilote de *Twin Peaks* ajouté lors d'une rediffusion de la série, la célèbre « *Log Lady* » (femme à la bûche) déclare : « Cette histoire touche de nombreuses personnes mais tout commence avec une seule – que j'ai connue. Cette personne, qui relie toutes les autres, est Laura Palmer. Elle et elle seule. » Loin de vouloir contredire cet oracle, nous préférons en élargir la portée. Si « tout commence avec une seule » personne, alors il ne peut s'agir que de l'auteur lui-même, comme l'entend déjà Sigmund Freud lorsqu'il écrit sur « Sa Majesté le Moi, héros de tous les rêves diurnes, comme de tous les romans[29]. »

« C'est l'autre face de [D.] – son côté irlandais, lyrique et poétique, émotif sans sentimentalisme, et plein de grâce. » Cette description pourrait être celle faite par Annie Blackburn de son compagnon dans la série *Twin Peaks* : Dale Cooper. C'est en réalité celle que Mary Sweeny, compagne de David Lynch, fait de son mari, dans le contexte de la promotion de leur film *The Straight Story*[30]. Ce n'est pas une similarité fortuite, ni un effet barnum[31] : cette poésie, cette émotivité et cette grâce, toutes subjectives qu'elles soient, sont le fondement même du personnage de Dale Cooper ; c'est sur elles repose sa fragile perfection. Faire de Dale Cooper le double à l'écran de David Lynch, cependant, est rapidement réducteur. L'indice d'un décrochage est visible dans le personnage de Cole qui

28 LONGWORTH, James L.. *TV Creators: Conversations with America's Top Producers of Television Drama.* Syracuse, N.Y. : Syracuse University Press, 2000, p. 29.

29 FREUD, Sigmund. « Le créateur littéraire et la fantaisie », in *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris : Gallimard, 1985 (orig. 1908), p. 43.

30 *The Straight Story,* David Lynch, 1999 – *Une Histoire vraie.*

31 Effet par lequel les individus se reconnaissent spécifiquement eux-mêmes dans une description imprécise et plutôt positive. L'effet barnum serait en cause dans le succès des catégories astrologiques, notamment.

est, lui, *interprété* par David Lynch, mais qui est on ne peut plus éloigné du réalisateur, dont Dennis Lim dit, pour le *New Yorker*, que « en personne, [il] émane une grande gentillesse. Il a un regard tendre, une beauté aux traits doux, une gaieté d'enfant élevé au maïs[32]. » Au contraire de ce physique plein de douceur que David Lynch partage nécessairement avec Cole, le personnage est brusque, bruyant, presque brouillon dans ses paroles et ses gestes. Surtout, c'est un personnage sourd qui hurle plus qu'il ne parle et ce, sans égard pour ceux qui l'entourent. Pacôme Thiellement montre dans son livre *La main gauche de David Lynch*[33] l'écart entre cette personnalité extravertie à l'extrême et l'une des expressions favorites de David Lynch : « Il y a des choses dont on ne peut pas parler. » Pourquoi alors donner à Kyle McLachlan le rôle d'un David Lynch, et à David Lynch le rôle de son contraire, si ce n'est pour exprimer l'écart nécessaire entre Lynch et l'un et l'autre personnages ? Et d'ailleurs, qui aurait le courage, doublé d'un narcissisme à toute épreuve, de se projeter dans un personnage dont l'unique défaut, pour reprendre les mots d'Audrey Horne, est d'être « trop parfait » ? Sa compagne est bien en droit de décrire Lynch à l'aune de cette figure de perfection, mais Lynch lui-même ne pourrait le faire sans s'en détacher complètement. C'est d'ailleurs sans doute au deuxième showrunner de la série, Mark Frost, que l'on doit cette ressemblance. Mark Frost et David Lynch ont créé la série ensemble, et l'ont portée ensemble tout du long, du moins jusqu'à ce que Lynch se désintéresse apparemment de son œuvre sérielle pendant plusieurs années. Aussi Pacôme Thiellement doit-il avoir raison lorsqu'il déclare que Cooper est Lynch « *tel que Frost le voit*[34]. » Dire que Cooper est le personnage de type cyborg émanant de Lynch, comme nous l'avons fait jusqu'ici, serait donc faux : il est un personnage-androïde construit *sur le modèle* de Lynch. Il sert d'ailleurs par moment de poupée vaudou à ce second showrunner, si l'on en croit Thiellement qui analyse « les références au théosophisme apparaissant au cœur de *Twin Peaks* [comme] une réponse frostienne au penchant syncrétiste du cinéaste californien[35] », Lynch. Le tragique destin de Cooper à la fin de la deuxième saison pourrait donc être analysé comme la résultante d'une rupture sentimentale : un peu comme les adolescents déchirent la photo de l'amour qui les aura trahis, Mark Frost *déchire* Cooper, l'image de Lynch. Lui qui a créé Cooper sur le modèle d'un Lynch qu'il percevait globalement comme le faisait sa femme, qui a été trahi par le réalisateur, qui fut trop rapide à abandonner leur projet commun, l'aurait « détruit par ce qu'il

32 « *In person, [he] projects niceness. He has kindly eyes, a soft-featured handsomeness, an air of corn-fed good cheer*. » LIM, Dennis. « David Lynch's Elusive Language » in *The New Yorker*, 28 octobre 2015. En ligne <http://www.newyorker.com/books/page-turner/david-lynchs-elusive-language>

33 THIELLEMENT, Pacôme. *La main gauche de David Lynch : "Twin Peaks" et la fin de la télévision*. Paris : Presses universitaires de France, 2010.

34 *Ibid.*, p. 93.

35 *Ibid.,* p. 98.

aime[36] », aurait pulvérisé cette image d'Epinal : il l'a jetée aux flammes. Ce n'est bien sûr qu'une lecture possible, psychologisante sinon en partie erronée, de la relation de David Lynch et de Mark Frost à leurs personnages. Cette lecture est pourtant permise par l'aspect profondément réflexif de la série sur ceux qui la composent : l'interprétation d'un personnage par David Lynch (Gordon Cole) et d'un autre, dans la dernière saison, par Mark Frost (le promeneur) en étant l'indice si ce n'est la preuve.

Twin Peaks est donc construit sur deux sortes de « paires », ce à quoi fait référence le titre de la série et le nom de la ville, qui se traduisent littéralement par « Pics jumeaux ». Ces deux versions du « deux » sont représentées par le symbole du miroir, que l'on retrouve à l'ouverture de la série et à la toute fin de la deuxième saison. Ces miroirs encadrent ainsi la série et se répondent l'un l'autre, réfléchissant chacun l'autre au point d'ouvrir entre eux de nouvelles dimensions : les personnages y sont enfermés, tandis que ces deux miroirs se renvoient leurs reflets à l'infini.

Les miroirs, d'abord, sont le signe du double[37]. Les nombreux *doppelgangers* ont été largement analysés par Pacôme Thiellement. On pense aux doubles de Laura et de son père que Dale Cooper rencontre dans la Black Lodge, par exemple, ou encore à Laura et sa cousine, mais aussi à David Lynch et Dale Cooper[38].

Les miroirs, par la façon dont ils reflètent l'image inversée de celui qui s'y observe, sont également le vis-à-vis, l'inversion : celui qui est en regard de soi. Ce regard peut se jouer dans la binarité (Dale Cooper qui se regarde devenir Bob à la toute fin de la série) ou dans le simple écho : c'est le cas des deux créateurs, David Lynch et Mark Frost. Sur la surface du miroir, il n'y a pas seulement soi, mais un regard inversé : un regard sur soi. De là Dale Cooper n'est-il pas qu'un double de David Lynch, mais un *regard sur* David Lynch : le regard de Mark Frost.

Il ne faudrait pas en conclure que Lynch n'a pas mis de lui-même dans *Twin Peaks* : il a mis de lui-même dans *tout Twin Peaks*. À en croire l'analyse de Pacôme Thiellement, le personnage le plus proche de David Lynch n'est pas Dale Cooper mais bien Bob, l'entité

36 CHIARAMONTE, Johan. « Pacôme Thiellement et les secrets de Twin Peaks » in *Rockyrama*, février 2017, n° 10, pp. 14-21, p. 20.

37 Le miroir est un objet largement utilisé par les réalisateurs, au cinéma comme à la télévision. Il inspire donc un certain nombre d'analyses, parmi lesquelles PAÏNI, Dominique. *L'Attrait des miroirs*. Crisnée : Yellow Now, 2017.

38 L'image du miroir n'est pas sans faire penser, dans un même sens d'externalisation et d'intériorisation, au « stade du miroir » théorisé par Lacan. C'est par le miroir que l'enfant, avant même son accès au langage, se construit l'idée d'un Moi, un Moi qu'il produit par identification à son reflet, son semblable, « le petit autre ». Le Moi n'est que fiction, il n'est que le résultat de l'acceptation immature que nous sommes notre reflet. Et donc, dans le cas de la fiction particulière qui nous concerne, que nous sommes notre double. cf. CASTANET, Hervé et Yves ROUVIÈRE. *Comprendre Lacan*. Paris : Max Milo, 2013.

maléfique qui s'empare des habitants de la ville – d'abord Leland Palmer puis Dale Cooper – pour commettre des atrocités. Bob porte certainement quelque chose de David Lynch et ce n'est pas par hasard si, après avoir décrit la bonhommie rassurante du réalisateur, Dennis Lim continue avec : « Quand on voit son travail, en fait, le calme courtois de Lynch peut donner la chair de poule[39]. » C'est cet écart entre la bonhommie de Lynch et son œuvre torturée qui fera dire à Pacôme Thiellement :

> Les films qui suivent *Twin Peaks* ne sont dès lors plus de David Lynch. Ils ne le sont pas plus que Leland est responsable de ses actes, ou que Cooper est encore Cooper une fois passé par le centre contre-initiatique de la 'Loge noire', mais son double. *Lost Highway*[40], *Mulholland Drive*[41] et *INLAND EMPIRE*[42] devraient être signés par Bob. Le vrai Lynch est dans la loge et ne peut pas sortir[43].

Lynch aurait donc été avalé par une partie sombre de lui-même, cette partie qui fait que « du style de l'artiste à ses conditions de réception, tout sera triste désormais[44] », et a créé Bob pour la personnifier, la mettre hors de lui, où elle est moins terrifiante[45]. Il y a certes eu une forme d'épiphanie dans la création de Bob, selon cet échange cent fois retranscrit entre David Lynch et son chef opérateur :

... 'Cut it – perfect, beautiful !' And Sean said 'No, no, no. It's not.'	… 'Coupez ! Parfait, magnifique ! ' Mais Sean a répondu 'Non, non, non. Ça ne va pas.'
'What is it ?'	'Et pourquoi ?'
'There was someone reflected in the mirror'	'On voyait le reflet de quelqu'un dans le miroir.'
'Who was reflected in the mirror ?'	'Et de qui voyait-on le reflet dans le miroir ?'
'Frank was reflected in the mirror[46]*.'*	'C'était le reflet de Frank que l'on voyait dans le miroir.'

39 « *In view of the work, in fact, Lynch's mild-mannered calm can seem somewhat creepy*. » LIM, Dennis. « David Lynch's Elusive Language », *Op. Cit.*

40 *Lost Highway*, David Lynch, 1997.

41 *Mulholland Drive,* David Lynch, 2001.

42 *INLAND EMPIRE,* David Lynch, 2007.

43 THIELLEMENT, Pacôme. *La main gauche de David Lynch : "Twin Peaks" et la fin de la télévision*. *Op. Cit.*, p. 115.

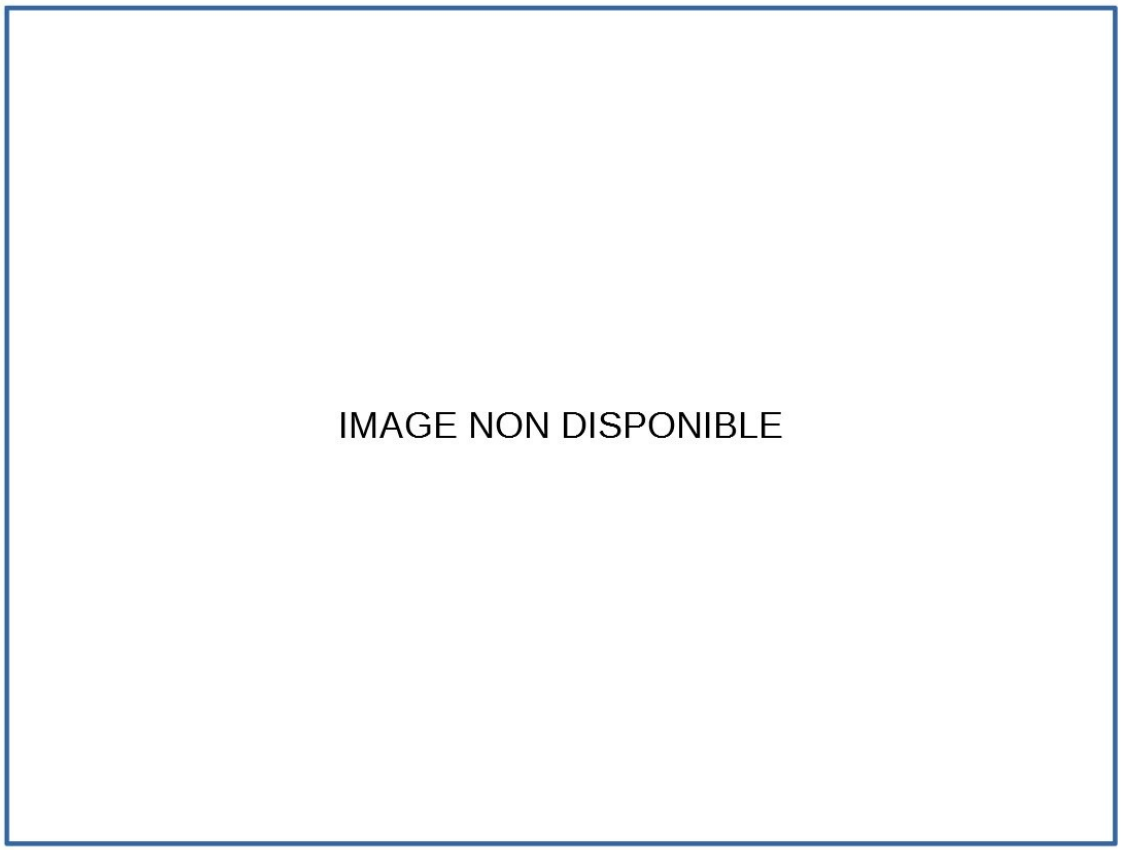
44 *Ibid.*, p. 114.

45 « Dans sa production, le sujet extériorise une partie de soi, par un déplacement hors territoire dans la matière, ainsi il n'a plus à craindre la figure mortifère du surmoi : la crise trouve sa scène de représentation au-dehors. » Pierre MORON, Jean-Luc SUDRES, et Guy ROUX. *Créativité et art-thérapie en psychiatrie*. Paris : Masson, 2004.

46 LYNCH, David. *Catching the Big Fish: Meditation, Consciousness, and Creativity*. *Op. Cit.*, p. 78.

Frank était le chef décorateur sur ce tournage, et incarnerait Bob pour tout le reste de la série. Mais cette épiphanie était celle de la forme ; le fond préexistait. Lynch venait seulement de construire la mécanique autour de lui-même, autour de cette noirceur en lui qui le troublait : il venait de créer un cyborg. D'ailleurs, il ne lui a pas été nécessaire de vérifier si Frank Silva était bon acteur – il n'en a jamais été question : il n'avait pas tant besoin de fond qu'il avait besoin de ce visage en particulier. Le nom même de Bob résonne à plusieurs niveaux chez Lynch, qui y reconnaîtrait aussi bien le nom de son *diner* préféré – où il écrit et dessine souvent – le « Bob's Big Boy », qu'une figure qui le hante assez pour l'avoir poussé à en faire une série de tableaux proposant des représentations d'une grande violence[47].

47 ASTIC, Guy. *Twin Peaks : les laboratoires de David Lynch*. Pertuis : Rouge profond, 2008, p. 15.



Bob, peinture de David Lynch.

Bob dans *Twin Peaks*.

La devanture de Bob's Big Boy *diner* à Los Angeles.

Bob est caractérisé par sa faculté à se glisser dans les personnages de *Twin Peaks* et, de l'intérieur, à changer leurs destins. C'est, plus qu'une faculté, la condition même de son existence. Quelque part, c'est aussi et surtout en cela qu'il est si proche de David Lynch ainsi que de Mark Frost, qui ont ce même « pouvoir » et ce même besoin : ils pénètrent dans les personnages pour y laisser des morceaux d'eux-mêmes, qui vont les guider et les animer.

Pour créer ces personnages de type cyborg en leur donnant une part d'eux-mêmes, les scénaristes de séries reconnaissent sans mal qu'il faut savoir faire preuve d'un certain égocentrisme. C'est ce qui ressort d'une conversation entre David Milch, showrunner de *Deadwood*, et Matthew Weiner, showrunner de *Mad Men* :

> [David Milch:] « *Ego suppression can be an act of unhealthy ostentation.* »
>
> [Matthew Weiner:] *« Well, I'm very healthy.* [48]»

> [David Milch:] « La suppression de l'ego peut constituer une preuve de mauvaise santé notoire. »
>
> [Matthew Weiner :] « Dans ce cas, je dois être en excellente santé. »[49]

Tout tourne nécessairement autour d'eux, comme l'explique le showrunner Ed Zwick : « Une grande part de ce en quoi consiste l'Art, c'est de regarder vers l'intérieur de soi, de manière à provoquer une sorte de joyeux tintamarre[50]. » En d'autres termes, et pour reprendre l'expression du scénariste James Dearden, le scénariste « *draw from within*[51] », il « tire [ses personnages] de l'intérieur » ou même les « dessine depuis l'intérieur », parfois même sans s'en rendre compte. Au point que les personnages tendent parfois au showrunner un miroir déplaisant. Le témoignage de Peter Liguori, producteur sur la chaîne FX, va dans ce sens :

> *I was looking at the body of the shows I was associated with and I realized, « Oh, my God, Vic Makey : forty-year-old guy, flawed. Screwed up. The two guys from* Nip/Tuck*, same descriptor.* Rescue Me*, same thing.* Doctor House*, same thing. » It was like I was looking at Sybil*[52].

> À un moment donné, j'ai regardé l'ensemble des séries auxquelles j'étais associé et j'ai réalisé « Oh mon Dieu, Vic Makey[53] : quarante ans, foutu. Incurable. Même profil pour les deux larrons de *Nip/Tuck*[54]. Idem pour *Rescue Me*[55]. Idem pour *Dr House*[56]. » J'avais la sensation

48 MARTIN, Brett. *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution: from The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad*. *Op. Cit.*, p. 259.

49 Traduction de Léa Cohen pour MARTIN, Brett et Léa COHEN. *Des hommes tourmentés le nouvel âge d'or des séries : des "Soprano" et "The Wire" à "Mad men" et "Breaking bad*. Paris : La Martinière, 2014, p. 412.

50 « *A lot of what art is is looking within, so as to make some kind of joyous noise* . » LONGWORTH, James L.. *TV Creators: Conversations with America's Top Producers of Television Drama. Op. Cit.*, p. 172.

51 SEGER, Linda. *Creating Unforgettable Characters*. New York : H. Holt, 1990, p. 25.

d'être face à Sybil[57].[58]

En effet, si le showrunner doit faire preuve d'un certain égocentrisme – légendaire chez beaucoup d'artistes – pour construire des personnages de type cyborg, il est loin d'en être pour autant narcissique[59], et c'est souvent une part très sombre de lui-même qu'il propose sur les écrans. Ainsi David Milch, ayant gagné le prestigieux Prix Humanitas qui récompense des films et des séries promouvant la dignité humaine et la liberté, dût-il faire une intervention devant les Pères Paulistes de l'Église Catholique, au cours de laquelle il annonça qu'il n'avait aucun mal à écrire le personnage de Sipowicz puisqu'il se reconnaissait sans mal des pulsions racistes[60]. De cette dureté du regard des showrunners sur eux-mêmes vient sans doute l'importance du anti-héros en séries. Celui-ci, tel qu'il est décrit par Otilia Pires Martins[61], a globalement pour caractéristiques :

> La passivité […], la maladresse, la malchance, l'inadaptation sociale, l'incapacité de communiquer avec autrui, la peur, la timidité, le pessimisme, la lâcheté, l'indifférence pour autrui, la difficulté d'exister, la fragilité, l'obsession[62].

L'anti-héros n'est si commun en séries (dans *The Sopranos*, *The Wire*, *Deadwood*, *Mad Men*, *Breaking Bad* et tant d'autres) que parce que c'est ainsi que se perçoivent les showrunners eux-mêmes et, dans une certaine mesure, parce que c'est tels qu'ils sont réellement, en ceci qu'ils ne sont qu'hommes. Après tout :

> André Malraux, lui, écrira : « ...l'angoisse de n'être qu'un homme, que lui-même... », ce que les existentialistes appelleront la facticité de l'homme, une sorte de maladie originelle que la condition humaine transmet en même temps que l'existence. Ce pessimisme

52 MARTIN, Brett. *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution: from The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad*. *Op. Cit*., 2013, p. 13.
53 Vic Mackey est le héros de *The Shield* (FX, 2002-2008)
54 *Nip/Tuck* (FX, 2003-2010)
55 *Rescue Me* (FX, 2004-2011) – *Rescue Me : Les héros du 11 septembre.*
56 *House M.D.* (Fox, 2004-2012)
57 Traduction de Léa Cohen pour MARTIN, Brett et Léa COHEN. *Des hommes tourmentés le nouvel âge d'or des séries : des "Soprano" et "The Wire" à "Mad men" et "Breaking bad*. *Op. Cit.*, p. 31.
58 *Sybil* (NBC, 1976) est notamment une mini-série sur une adolescente schizophrène que ses terribles expériences amènent à avoir seize personnalités différentes.
59 Le narcissisme est à prendre ici au sens d'un « amour excessif de (l'image de) soi, associant survalorisation de soi et dévalorisation de l'autre. » « Narcissisme » in *CNRTL*. En ligne <http://www.cnrtl.fr/ lexicographie/narcissisme>.
60 LONGWORTH, James L.. *TV Creators: Conversations with America's Top Producers of Television Drama. Op. Cit.*, p. 99.
61 MARTINS, Otília Pires. « Julien Green, romancier de la condition humaine : le héros greenien, un archétype de l'anti-héros » in *Mathesis*, 2004, vol. 13, p. 303-310.
62 SEPULCHRE, Sarah « Le personnage en série » *in* SEPULCHRE, Sarah et Éric MAIGRET. *Décoder les séries télévisées*. Bruxelles : De Boeck, 2011, p. 113.

contemporain transforme les personnages en êtres angoissés, conscients de l'absurdité de l'existence et dépourvus de tout espoir[63].

Alan Ball est tout à fait lucide sur cet aspect de lui qui font de ses personnages des anti-héros :

You know, each character on Six Feet Under has a little thing about them that is just really not likeable and not admirable, and I guess this is one of mine[64].	Vous savez, chaque personnage de *Six Feet Under* a un petit quelque chose qui n'est pas du tout appréciable, pas du tout admirable, et je suppose que ce quelque chose vient de moi.

C'est pourquoi le travail du showrunner, qui se révèle dans ses personnages, est des plus épineux. En effet, cette tâche est particulièrement ingrate en série, puisque les personnages qui existent sur ce temps long ne peuvent continuer d'être animés qu'en surgissant perpétuellement du showrunner lui-même, lequel n'est ainsi jamais libéré du devoir de se regarder avec honnêteté voire intransigeance. Plus encore que la nécessité de se regarder, le showrunner doit en partie se soumettre à celle de s'*exposer* sans cesse. C'était déjà le cas, à un moindre niveau, pour les auteurs de romans :

> Écrire, et surtout publier un ouvrage c'est en appeler au public, c'est rompre, par un geste unilatéral, la relation d'indifférence entre Soi et les Autres. Rien ne peut humilier l'orgueil souterrain autant que cette initiative. L'aristocratie d'antan flairait déjà dans la carrière des lettres quelque chose de roturier et de bas dont sa fierté s'accommodait mal. Mme de La Fayette faisait publier son œuvre par Segrais. Le duc de La Rochefoucault se faisait peut-être voler la sienne par un de ses valets. La gloire un peu bourgeoise de l'artiste venait à ses nobles écrivains sans qu'ils eussent rien fait pour la solliciter[65].

L'idée d'une œuvre qui germe du néant, ou du moins de l'extérieur de l'artiste, dans l'Autre et donc dans le divin, trouve là le début d'une réfutation. En citant le précepte à l'entrée du temple de Delphes, « *Gnothi seauton* » – « Connais-toi toi-même » –, Aristote admettait un certain pouvoir de l'individu : celui du choix, qui n'est possible que pour celui qui se connait. Le divin devenait secondaire et même subordonné à cette connaissance, selon cette analyse de Porphyre.

> Quel est le sens, quel est l'auteur du précepte sacré qui est inscrit sur le temple d'Apollon, et qui dit à celui qui vient implorer le Dieu : Connais-toi toi-même ? Il signifie, ce

63 MARTINS, Otília Pires. « Julien Green, romancier de la condition humaine : le héros greenien, un archétype de l'anti-héros », *Op. Cit.*

64 GROSS, Terry. « Alan Ball: A 'Six Feet Under' Postmortem » Online audio clip. *Fresh air*, 23 août 2005. <http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=4811691>

65 GIRARD, René. *Mensonge romantique et vérité romanesque*. Paris : Hachette littératures, 2000, p.296.

> semble, que l'homme qui s'ignore lui-même ne saurait rendre au Dieu des hommages convenables ni en obtenir ce qu'il implore[66].

Ce qui est vrai du Sage est vrai ici de l'Artiste. Car celui-ci ne peut compter sur la figure mystique ou divine de l'Inspiration ou de la muse pour créer : sa muse est en lui. Que le créateur sériel atteigne ensuite une forme d'universalité, ou une forme sublimée, dépend de cette part de lui-même dont il fait parfois naître ses personnages. « Donc si tu n'as pas cette habitude de t'ausculter, conclut Coleman Luck, scénariste de séries dans les années 1980, tu n'arriveras jamais à connaître ton personnage. Certainement pas[67]. »

Cependant, se connaître soi-même est un exercice difficile, souvent le travail d'une vie : quand les scénaristes ne prêtent pas à leurs personnages des événements précis et quantifiables de leurs propres existences, ou des émotions et des « états d'esprits » qu'ils parviennent à peine à toucher et manipuler, ils doivent rejouer par leurs personnages-systèmes des questionnements et des sensations qu'ils reconnaissent en eux mais ne maîtrisent pas tout à fait. Créer l'autre et se révéler à soi-même se fait donc dans un mouvement unique.

> « La vie d'un homme est une fiction qu'il invente à mesure qu'il avance », écrivait Malcom Lowry. Cette fiction-là, qui n'appartient qu'à nous, les séries nous aident à l'inventer – autrement dit : tout à la fois la sentir et la penser, l'imaginer et la découvrir[68].

Si Aurélie Blot analyse ce mouvement chez tous les spectateurs, c'est avant tout vrai des créateurs, qui se découvrent en créant, apprennent à se connaître eux au travers de leurs personnages, et sont en mesure de créer leurs personnages les plus forts, leurs cyborgs, grâce à l'introspection.

Il n'est pas impossible de produire un récit qui fonctionnerait entièrement sur des personnages mécaniques, anthropoïdiques, qui ne doivent rien à la personnalité de leurs créateurs et agissent de façon non-organiques. Les personnages-cyborgs sont en réalité une tension purement qualitative de la part des showrunners, qui y voient la base du talent, de la « bonne » histoire, de la série de valeur. Lorsque l'on demande à Adam Price, showrunner de la série *Borgen*[69], ce qu'est une bonne histoire, il répond sans hésiter « Celle qui vous éclaire sur ce que vous êtes et ce dont vous êtes capables[70]. » et, lorsqu'il s'agit de dire s'il y a des règles pour écrire une histoire, il répond encore « Écrire à propos de ce qu'on connaît et de ce

66 PORPHYRE. « Traité sur le précepte connais-toi toi-même » in PLOTIN. *Les Ennéades*.
67 « *So if you don't have the experience of self-examination, you're never going to know your character. Flat out you are not.* » SEGER, Linda. *Creating Unforgettable Characters*. *Op. Cit.*, p. 27
68 BLOT, Aurélie. *Héros en séries : et si c'était nous ?* Paris : Plon, 2013, p. 13.
69 *Borgen* (DR1, 2010-2013) – *Borgen, une femme au pouvoir.*
70 JARRY, Marjolaine. « Les Secrets des scénaristes » in *TéléObs*, 18 décembre 2014, n° 2615, pp. 14-19, p. 16.

qui vous importe[71]. » En deux lignes, le showrunner résume les deux objectifs d'une bonne histoire du point de vue du showrunner : écrire une histoire qui vient *de* nous et nous apprend quelque chose *sur* nous. L'un étant par ailleurs le gage de l'autre. Tom Fontana cite un certain Paltrow (possiblement Bruce Paltrow, producteur de *St. Elsewhere*) pour justifier cette vision des choses : « Ça vient du 'grand manuel de Paltrow' qui, alors que je commençais à faire ma place dans le monde de la télévision, disait 'Si n'importe qui peut le faire, tu ne veux pas le faire'[72]. » Carl Sautter, scénariste notamment de *Moonlighting*[73], ne dit pas autre chose, et ajoute :

> *When you start writing stories that only you can write, you raise yourself as a writer to a whole new level. So, whatever it is, even when it's a supporting character, I try to find a part of it that I can really identify with personally*[74].
>
> Quand tu commences à écrire des histoires que seulement toi peux écrire, tu t'élèves, en tant qu'auteur, à un tout autre niveau. Donc, même quand il s'agit d'un personnage secondaire, j'essaie de trouver quelque chose, n'importe quoi, auquel je puisse vraiment m'identifier personnellement.

C'est un véritable dogme, un « *Screenwriter's Studio* » à l'image de l'*Actor's Studio*, qui s'est développé autour de cette forme de showrunner. Au point que les producteurs et chaînes y ont vu la clef de la réussite et que, après le succès de la série extrêmement personnelle *The Sopranos*, la chaîne HBO qui avait diffusé la série a activement recherché une « nouvelle série qui soit fortement influencée par la personnalité de son créateur, tant au niveau visuel que de son contenu, afin d'asseoir la chaîne sur le marché des séries de qualité[75]. » Ce qui débouchera sur l'achat et la diffusion de la série *Six Feet Under*, d'Alan Ball. La qualité des séries *The Sopranos* et *Six Feet Under* est gage du succès de cette recette ; il est possible qu'elle soit en effet nécessaire à la production d'une série de qualité. Cependant, des séries qui ne chercheraient leur qualité que dans leur part organique auraient beaucoup à perdre et, si cyborg il y a, il serait vain de ne créer des personnages qu'en amas frankensteiniens de chair et de souvenirs. Il faut encore savoir construire et, quelque part, manier le tournevis. C'est ce que Joss Whedon, showrunner de la série *Buffy the Vampire Slayer* qui reconnaît volontiers

71 *Ibid.*
72 « *It comes from 'the great book of Paltrow', who, when I first got to television, said, 'If anybody can do it, you don't want to do it'*» LONGWORTH, James L.. *TV Creators: Conversations with America's Top Producers of Television Drama. Op. Cit.*, p. 42.
73 *Moonlighting* (ABC, 1985-1989).
74 SEGER, Linda. *Creating Unforgettable Characters*. *Op. Cit.*, p. 26.
75 MÜLLER, Jürgen. *L'univers des séries TV : le meilleur des 25 dernières années selon Taschen*. *Op. Cit.*, p. 188.

la part technique, pragmatique, du travail de scénariste (il est fils et petit-fils de scénaristes de télévision, il a été *script doctor*[76] pour les studios, alliant dans son écriture efficacité et simplicité), nous rappelle volontiers :

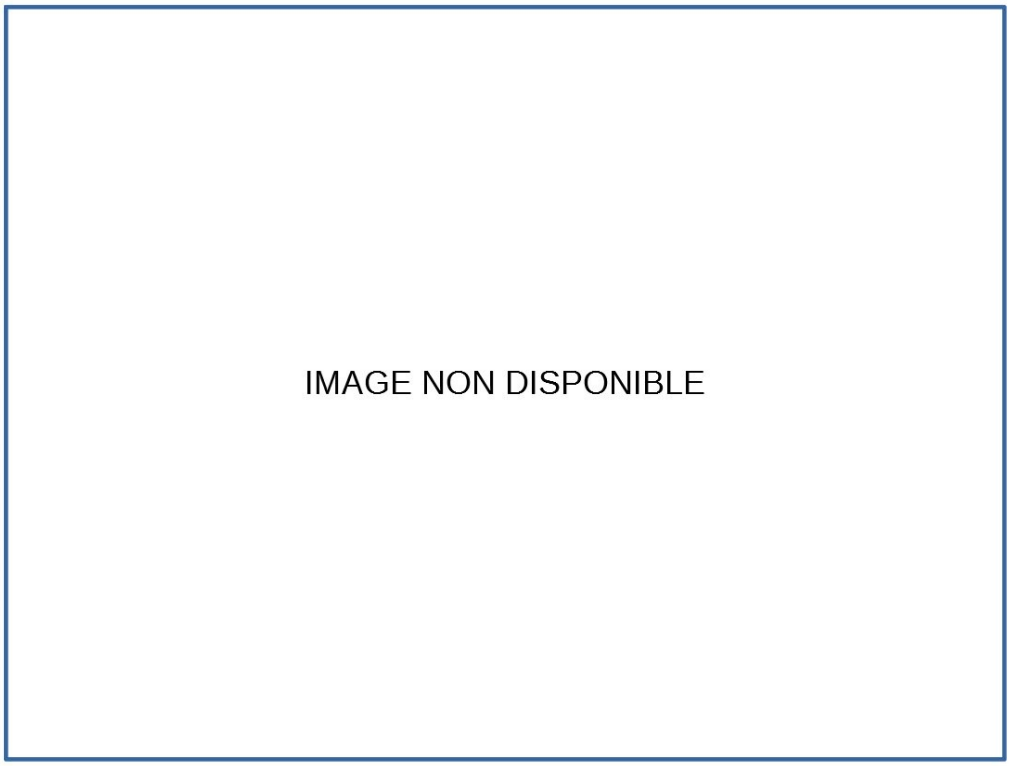
> *You know, I think it's no coincidence that very often, when a person makes their most personal film – you know, the one they got in movies to make – it's their worst. It's like you have to serve a master of your own – and that's the audience*[77].
>
> Vous savez, je pense que ce n'est pas une coïncidence si, très souvent, quand quelqu'un fait son film le plus personnel – vous savez, celui pour lequel il a décidé de faire du cinéma – c'est son plus mauvais. Il y a un autre maître que chaque cinéaste doit servir, presque – et c'est le public.

Ne pas oublier le public, c'est ne pas oublier que la série est, à l'image de *Twin Peaks* pour David Lynch, un reflet *de* son auteur mais aussi un regard *sur* son auteur. Ce regard ne peut venir que de celui dont c'est l'attribut unique : le spectateur.

De même, lorsque Nerval écrivait au bas de ses portraits « Je suis l'autre », il se mettait en miroir par cette expression d'apparence paradoxale (« Je » ne peut pas être l'autre puisque l'autre est par définition ce qui n'est pas « je ») et ainsi ratifiait son double, mais il n'oubliait pas qu'il n'y a qu'une seule personne qui puisse apprécier ce tour de passe-passe spirituel : celui qui le voit.

76 cf. Glossaire.

77 RUSSELL, Mike. « The CulturePulp Q&A: Joss Whedon. » in LAVERY, David and Cynthia BURKHEAD. *Joss Whedon: Conversations*. Jackson : University Press of Mississippi, 2011, p. 107-128, p. 124.



David Chase par Olivier Crépin (http://olivierc.ultra-book.com/)

II.2.2.

« *Writing in drag* »

L'extrême valorisation de ces personnages de type cyborg, nés de la côte de leur scénariste, entraîne parfois un désintérêt regrettable de ces auteurs pour l'altérité : ils représentent peu de personnages véritablement éloignés d'eux-mêmes, ce qui est d'autant plus problématique que leurs *writers' room* font également peu de place à la diversité, nous y reviendrons. Il y a même une certaine violence symbolique dans ce rejet, dont ce témoignage de Marshall Herskovitz, showrunner entre autres de *Thirtysomething*[1] dans les années 1980, est l'exemple :

> *I don't think I could do a good job writing about black people. I could fake it for sure. But you know what ? I just don't want to. I don't want to write a show about old people. I don't want to write a show about people in Greece, you know ? I don't want to write a show about a family in Brooklyn. I just don't want to*[2].
>
> Je ne pense pas que je ferais du bon boulot si je devais écrire quelque chose sur des noirs. Je pourrais faire semblant, c'est sûr. Mais tu sais quoi ? J'en ai juste pas envie. Je ne veux pas écrire une série sur des vieux. Je ne veux pas écrire une série sur des grecs, tu vois ? Je ne veux pas écrire une série sur une famille à Brooklyn. Je ne veux pas, c'est tout.

Bien sûr, considérer ces différences – être noir, être grec, être de Brooklyn – comme des oppositions essentielles (au-delà desquelles il n'y a rien pour rapprocher les hommes) est sans doute réducteur. Mais au-delà de ces considérations, valoriser les séries qui sont proches de leurs showrunners, voire qui les contiennent, c'est, par ricochet, dévaloriser la construction de personnages différents, éloignés de soi. Pourtant, comme l'exprime très justement David Chase :

> *Of course, everyone wants to write about himself to a certain extent, but what kind of thing can you do about a TV producer and his mother ? And the idea just kind of popped into my head about making him [Tony Soprano] a gangster*[3].
>
> Bien sûr, tout le monde veut écrire autant que possible sur lui-même, mais quel genre de choses peut-on écrire sur un producteur de télévision et sa mère ? Du coup, l'idée m'est venue, juste comme ça, d'en faire un gangster [de Tony Soprano].

1 *Thirtysomething* (ABC, 1987-1991) – *Génération Pub.*
2 LONGWORTH, James L. *TV Creators: Conversations with America's Top Producers of Television Drama.* Syracuse, N.Y. : Syracuse University Press, 2000, p. 87.
3 *Ibid.*

En effet, il y a là un exercice passionnant qui repose sur une toute autre façon de faire que la construction de personnages de type cyborg. Pourtant, ce travail s'appuie encore une fois sur la capacité du showrunner à se projeter dans ses personnages. Mais cette fois il ne met pas de lui-même dans les personnages : il recherche dans les personnages et en lui-même ce qui a valeur d'universel. Cela peut aboutir à des logiques très différentes dans la façon d'écrire. Par exemple, cette recherche peut devenir très douloureuse comme ce fut le cas de Matthew Weiner, showrunner de *Mad Men.* La scénariste Bridget Bedard se souvient :

> *He would get so annoyed, like, « Why would she say that ? », « Why would she do that ? » […] He took it really personnally. And then it would all get worked out and he'd be thrilled beyond belief. He's elated when things are what he wants*[4].
>
> Ça l'agaçait tellement ! Il nous disait : « Pourquoi dirait-elle ça ? », « Pourquoi ferait-elle ça ? » […] Il prenait tout ça très personnellement. Et quand tout finissait par rentrer dans l'ordre il était aux anges. Il est exalté quand les choses vont comme il veut.

Or, la même méthode d'écriture aura chez Terrence Winter, scénariste sur *Boardwalk Empire*[5]*,* un effet bien différent :

> Quand les spectateurs disent : « Je ne comprends pas pourquoi il fait ça », je suis ravi car moi-même j'aurais du mal à expliquer la moitié de ce que je fais. Pourquoi en serait-il autrement des personnages de série[6] ?

Quel que soit le sentiment qu'en retire le showrunner, *comprendre* le personnage (à défaut de comprendre les raisons de ses choix) et ce qu'il vit est un élément récurrent dans les réflexions des showrunners sur leur création. Il s'agit pour eux, à différents degrés, de traverser l'écart – parfois très important – qui les sépare de certains de leurs personnages. Le système de la *writers' room* et donc de la création collective, en série, peut faciliter cette tâche. Il suffit en effet de choisir les différents scénaristes à l'aune des personnages que l'on souhaite écrire, afin de permettre une relative diversité de points de vue. Il s'agit alors de remonter du personnage au créateur, dans une sorte de création à rebours. C'était en tout cas la technique des scénaristes de *The Equalizer*[7], comme s'en souvient Coleman Luck :

> *'Some writer on the show has to become that character', he says. 'There has to be*
>
> 'Il faut qu'un des scénaristes de la série devienne ce personnage', dit-il. 'Il doit y

4 MARTIN, Brett. *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution: from The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad.* New York : Penguin, 2013*,* p. 255.
5 *Boardwalk Empire* (HBO, 2010-2014)
6 JARRY, Marjolaine. « Les Secrets des scénaristes » *in TéléObs*, 18 décembre 2014, n° 2615, pp. 14-19, p. 17.
7 *The Equalizer* (CBS, 1985-1989) - *Equalizer*

an empathy between the writer and the character. I don't think there's any other way to do this. There's something inside of me that's like McCall. I'm not McCall, I've not been a CIA agent, but I've lived a few years. I was an army officer in Vietnam and I was in combat when I was twenty-two, and I've been through a lot. I can understand his concerns, his sense of guilt, his need for forgiveness, his need for absolution[8]*.'*

avoir une empathie entre le scénariste et le personnage. Je ne pense pas qu'il y ait d'autres façons de faire. Il y a quelque chose en moi qui est comme McCall. Je ne suis pas McCall, je n'ai jamais été un agent de la CIA, mais j'ai de la bouteille. J'étais un officier de l'armée au Vietnam et, à 22 ans, je combattais déjà. J'ai traversé beaucoup de choses. Je peux comprendre ses inquiétudes, son sentiment de culpabilité, son besoin d'être pardonné, son désir d'absolution.'

Dans ce cas, il s'agit de reporter sur d'autres la possibilité de créer un personnage-cyborg, un personnage *personnel*.

De la même manière, Steven Bochco, showrunner de *NYPD Blue*[9] et *Hill Street Blues*[10] (*Capitaine Furillo*) propose de reporter sur les scénaristes eux-mêmes la variété que le monde attend de leurs personnages. En effet, lorsque Pamela Douglas l'invite à donner ses conseils à des étudiants scénaristes qui souhaiteraient faire carrière dans la télévision, il est clair :

Go to medical school. Not to be a doctor, go to medical school so that when you go back into television you'll have something to write about. Have a life. It's my one beef with most young writers. If you want to be a director or producer, that's one thing. Those skills you can learn. But, to be a writer, you got to have something to write about. […] Unfortunately, most really young writers form their sense of life from watching television so what you end up getting is this sort of « Xerox » of life

Faites des études de médecine. Pas pour devenir médecin : faites des études de médecine pour avoir quelque chose à raconter quand vous retournerez à l'écriture. Vivez des choses. C'est le reproche que je ferais à la plupart des jeunes scénaristes. Si votre objectif c'est de devenir réalisateur ou producteur, c'est une chose. Ça, ça s'apprend. Mais, pour devenir scénariste, il faut pouvoir écrire sur quelque chose. […] Malheureusement, la plupart des jeunes écrivains tiennent leur

8 SEGER, Linda. *Creating Unforgettable Characters*. New York : H. Holt, 1990, p. 27.
9 *NYPD Blue* (ABC, 1993-2005) – *New York Police Blues.*
10 *Hill Street Blues* (NBC, 1981-1987) – *Capitaine Furillo.*

which is never the substitute for the real thing[11].

vision de l'existence de ce qu'ils voient à la télévision ; du coup, on finit par se retrouver avec une sorte de « photocopie » de la vie, qui ne fait pas le poids par rapport à la véritable expérience.

Ce conseil de Steven Bochco soulève deux questions intéressantes. Il souligne d'une part la réalité d'un métier qui s'apprend par la pratique… de toute autre activité – si le showrunner écrit ses personnages à l'encre de son expérience, celle-ci doit être aussi dense que possible. C'est l'objet avéré de cette intervention de Steven Bochco dans l'ouvrage de Pamela Douglas.

Cependant il révèle, par ailleurs, la difficulté d'écrire des œuvres remarquables à un jeune âge ou en ayant mené une existence paisible, sans grands événements, peu remarquable. Si Alan Ball a créé certains de ses personnages au travers de l'expérience de la perte de sa sœur lorsqu'il était enfant, on en vient à douter qu'il aurait pu écrire des séries de ce type s'il n'avait pas perdu sa sœur. Cette logique, poussée à sa limite, peut sans mal faire écho au mythe de l'artiste tourmenté, spleenétique, dépressif, dont les romantiques aiment les créations sensibles jusqu'à l'écorchure. Celles d'un Francis Bacon[12] ou d'un Vincent Van Gogh[13] ne cessent d'alimenter les théories : et s'ils avaient été *heureux* ? Chez l'auteur, la question est double : non seulement son talent, à l'image de ces peintres, serait dépendant d'une existence chaotique ou dépressive mais ses personnages eux-mêmes ne pourraient prendre vie, souffrir et revivre, qu'au travers de l'expérience de leur auteur. Souvent, un bon personnage est un personnage qui souffre. David Lynch a une lecture bien différente pourtant de la souffrance en art, et insiste que :

In stories, in the worlds that we can go into, there's suffering, confusion, darkness,

Dans les récits, dans les mondes que nous visitons, il y a de la souffrance, de la

11 DOUGLAS, Pamela. *Writing the TV Drama Series: How to Succeed as a Professional Writer in TV*. Studio City CA : Michael Wiese Productions, 2005, p. 125.

12 Michèle Monjauze et Didier Anzieu consacre à Francis Bacon un essai sur sa psyché, son alcoolisme sa « perdition d'appartenance à l'espèce humaine ». ANZIEU, Didier et Michèle MONJAUZE. *Francis Bacon. Le portrait de l'homme désespécé*. Paris : Seuil / Archimbaud, 2004.

13 « Et sans doute, Van Gogh heureux n'eut pas peint aussi bien, peut-être même, il n'eut pas peint du tout ! » avance Vivianne Forrester. FORRESTER, Viviane et Chantal THOMAS. *Van Gogh ou L'enterrement dans les blés*. Paris : Éditions du Seuil, 2014.

tension, and anger. There are murders ; there's all kinds of stuff. But the filmaker doesn't have to be suffering to show suffering. You can show it, show the human condition, show conflicts and contrasts, but you don't have to go through that yourself. […] Let your character do the suffering[14].

confusion, de la noirceur, de la tension et de la colère. Il y a des meurtres ; il y a toutes sortes de choses. Mais le cinéaste n'a pas besoin de souffrir pour montrer la souffrance. On peut la montrer, montrer la condition humaine, montrer les conflits et les contrastes, sans nécessairement s'infliger ça. Faites que ce soit le personnage qui souffre.

Il répond sans mal à la question que soulevait, par son travail, Van Gogh par exemple : « Je ne pense pas que c'est la souffrance qui faisait de lui un grand artiste – je pense que sa peinture lui apportait le peu de bonheur qu'il connaissait[15]. »

L'artiste doit donc connaître son personnage, mais pas nécessairement se détruire lorsqu'il le détruit, aimer lorsqu'il aime, vivre ce qu'il vit. Tristan Garcia analyse Claire Fisher, dans *Six Feet Under* encore, comme une représentation de l'artiste d'après Alan Ball, un artiste qui « veut aller hors du monde mais […] y demeure avec ceux qu'il représente, un pied dedans, un pied dehors[16] ». Plus encore que dans et hors du monde, le showrunner est en et hors de lui-même, en et hors de sa propre expérience du monde.

C'est encore dans des théories de la réception et de l'esprit que se trouve la réponse à la position paradoxale du showrunner : c'est l'*empathie* qui permet cette ubiquité. Selon Theodore Lipps, l'empathie, l'*Einfühlung*, est « un processus par lequel un observateur se projette affectivement dans les objets qu'il perçoit[17]. » Le concept a été largement vulgarisé et élargi pour prendre aujourd'hui un sens commun proche de sa source étymologique : « souffrir avec » ou plus largement encore, « se mettre à la place de quelqu'un d'autre ». Comprendre le personnage, c'est se projeter affectivement à l'intérieur du personnage. C'est donc cette empathie qui rend heureux Matthew Weiner et Terrence Winter, que cela passe par une « empathie » cognitive (celle que Matthew Weiner, qui souhaite comprendre pourquoi ses personnages agissent, privilégie) ou une empathie affective (celle qui permet à Terrence Winter d'accompagner ses personnages même lorsque leurs choix lui paraissent difficile à

14 LYNCH, David. *Catching the Big Fish: Meditation, Consciousness, and Creativity*. New York : Jeremy P. Tarcher/Penguin, 2007, p. 93.

15 « *I don't think it was pain that made [Van Gogh] great – I think his painting brought him whatever happiness he had.* » *Ibid.*, p. 94.

16 GARCIA, Tristan. *Six feet under : nos vies sans destin*. Paris : Presses universitaires de France, 2012, p. 78.

17 JAQUET, Chantal, *et al*. *Les liens corps esprit : perspectives croisées à partir de cas cliniques*. Paris : Dunod, 2014, p. 208.

justifier). C'est ce qu'exprime encore Alan Ball, qui estime qu'elle est le véritable enjeu du travail du showrunner, au-delà même de l'expérience :

> *Good writing is not just craft. It involves some level of emotional investment. You have to care about the characters, you have to be empathetic*[18].
>
> Bien écrire, ce n'est pas juste un travail d'artisan. Ça nécessite, dans une certaine mesure, un investissement émotionnel. Il faut être attaché aux personnages, être dans l'empathie.

Se projeter dans un personnage, c'est en quelque sorte se travestir *de l'intérieur*, comme l'exprime Joss Whedon lorsqu'il tente d'expliquer comment il écrit ses personnages féminins, qui ont fait son succès notamment grâce à la série *Buffy the Vampire Slayer* : « Plus que tout j'écris pour les femmes. Ou plutôt j'écris en tant que femme ; j'écris en travesti[19]. »

L'empathie est donc le socle de création des personnages-anthropoïdes, tandis que la sensibilité est le moyen de véhiculer cette empathie. Étymologiquement, « sensibilité » tient son origine du terme « sens », or ce sont les sens qui servent d'interface entre « moi » et le monde, qui sont les outils d'une internalisation du monde autour de soi. C'est aussi au fond ce qui s'exprime au travers du besoin du showrunner d'expérimenter un maximum de choses : en expérimentant tout et n'importe quoi, il s'expose, il expose ses sens à des milliers de *stimuli* qu'il n'utilisera pas au premier degré, comme dans les personnages-cyborgs, mais à la suite d'une longue digestion, d'une longue intégration. Plus aucun élément de l'expérience du showrunner n'est alors discernable dans le personnage mais, d'une certaine façon, elle y est toute entière.

Cela n'empêche pas les scénaristes de certaines séries d'assortir leur empathie d'une documentation rigoureuse, afin d'allier à la justesse des personnages la justesse de leur environnement, ce qui justifie cette fois pleinement les conseils de Steven Bochco. C'est le cas d'ailleurs, le plus souvent, dans les séries médicales, parfois policières, ce qui explique pourquoi il prend l'exemple des écoles de médecine. Sur la série *E.R.*[20] (*Urgences*), Sabine Chalvon-Demersay indique que :

---

18 LITTLEFIELD, Kinney. « Life and Death, Drama and Humor, Join Hands » in *The Writer* 124, août 2011, n°8, reproduit dans FAHY, Thomas R. *Alan Ball : conversations*. Jackson : University Press of Mississippi, 2013, pp. 97-104, p. 100.

19 « *[Women:] It's more than anything who I'm writing for – or as ; I'm writing in drag.* » S.F. SAID, « Joss Whedon – About *Buffy, Alien*, and *Firefly*: The Shebythches.com Interview », 24 mai 2006 in LAVERY, David, and Cynthia BURKHEAD. *Joss Whedon: Conversations*. Jackson : University Press of Mississippi, 2011, pp. 138-142, p. 139.

20 *E.R.* (NBC, 1994-2009)

> La crédibilité de l'ensemble est renforcée par la mise en place d'une structure de documentation exigeante : certains scénaristes sont à la fois auteurs et médecins comme Lance Gentils. Joe Sachs, médecin aussi, est conseiller technique de la production. Neal Baer est étudiant en médecine. L'association des médecins d'urgences, TACEP, a apporté son soutien au projet. Un travail de collecte systématique des données est effectué dans tout le pays grâce à un réseau de contacts entretenu à la fois dans les hôpitaux publics et dans les cliniques privées. Les auteurs feuillettent les comptes-rendus des centres médicaux les plus proches, assistent à la soirée des infirmières organisée à la Warner Bros. Les histoires qu'ils recueillent, classées en fonction de leur intérêt dramatique (situations graves, amusantes, détails techniques) sont ensuite injectées dans l'histoire[21].

Exactement de la même façon, de nombreux conseillers ont aidé Aaron Sorkin à rendre sa série *The West Wing* aussi juste que possible dans la représentation de ce milieu politique et de la vie de l'équipe présidentielle. C'est notamment le cas de Dee Dee Myers, qui était porte-parole de la Maison Blanche sous Bill Clinton, de John Podorez, qui écrivait les discours de Reagan et de Bush, ou de Kenneth M. Duberstein, ancien directeur de cabinet sous Reagan. De plus, chaque comédien a eu l'occasion de rencontrer la personnalité qui occupait le poste correspondant à son personnage – à l'exception du président George W. Bush lui-même[22].

Mais chaque série fait, en regard de sa propre documentation, les choix narratifs qui la déterminent. Les personnes du corps médical interrogées à propos de la série *E.R.*, par exemple, « mettent l'accent sur l'exagération, pour tout ce qui concerne l'arrivée des patients et sur l'exactitude pour tout ce qui concerne leur prise en charge[23] ». Loin d'analyser ce fait comme une erreur scénaristique, il convient de le voir comme un choix narratif cohérent avec la série elle-même qui fascine autant par la précision de sa représentation des métiers du soin – que chacun côtoit mais que peu connaissent véritablement – que par une tension haletante maintenue à son acmé tout au long des saisons. Au contraire, David Simon aime à croire que sa série est finalement « un miroir qu'on promène le long d'un chemin », pour reprendre la définition stendhalienne du roman[24]. La série est documentée autant que possible – David Simon était journaliste – et déformée aussi peu que possible. Cette philosophie que l'auteur de la série énonce à qui veut l'entendre ne résiste pourtant pas face à certaines figures mythiques improbables, héritières du cinéma Hollywoodien : un héros de Western solitaire, équipé d'un

21 CHALVON-DEMERSAY, Sabine. « La confusion des conditions. Une enquête sur la série télévisée Urgences. » in *Réseaux*, vol. 17, n° 95, 1999 : Sciences, malades et espace public, pp. 35-283, p. 248.
22 BLUM, Charlotte. *Séries : une addiction planétaire*. Paris : La Martinière-Styles, 2011., p. 100.
23 CHALVON-DEMERSAY, Sabine. « La confusion des conditions. Une enquête sur la série télévisée Urgences. », *Op. Cit.*, p. 256.
24 STENDHAL. *Le Rouge et le Noir.* Paris : Le Divan, 1927, Tome 2, p. 232.

trench coat et d'un fusil à pompe – Omar – ou encore un tueur à gages propre sur lui, arborant fièrement lunettes et nœud papillon – Brother Mouzone.

« Si je vous disais que dans [mon personnage], j'y ai mis toute ma vie ? » Il y a ainsi une grande sincérité derrière cette expression des auteurs de récits sériels. Au point que parfois, leurs séries les inventent. À la façon de certains rêves qui, parce qu'ils servent de préparation psychologique à l'avenir, s'avèrent prémonitoires malgré leur absurdité, certaines séries auront surpris leur créateur par leur caractère prophétique. Ainsi de la série *St Elsewhere*[25] : au dernier épisode de cette série, le spectateur apprend que la totalité de ses six saisons, qui se passent à l'hôpital de Boston, était en fait le rêve éveillé d'un enfant autiste, observant une boule à neige « contenant » l'hôpital en question. Un curieux hasard fera que le showrunner John Masius aura par la suite non pas un, mais bien deux fils lourdement autistes. Il serait vain de relever et d'analyser tous les curieux hasards qui lient le destin des showrunners à celui de leurs créatures, mais il n'y a pas à douter que ces créateurs font sens de ces simples coïncidences. Eux qui ordonnent constamment le monde chaotique en flux logique de narration et en arcs sériels ne peuvent qu'ordonner tout ceci de la même façon. Si cela n'est sujet ni à recherche, ni à analyse, c'est un sentiment de proximité entre le showunner et son personnage qui doit être souligné ici, pour mesurer l'importance affective de ce lien, qu'un méchant hasard comme celui-ci met en évidence.

25 *St Elsewhere* (NBC, 1982-1988)

II.2.3.

Un travail d'*extimation* du créateur

Les personnages sont parfois créés cyborgs, résultants d'une décision consciente qui, nous l'avons vu, repose sur un parti pris esthétique marqué. Mais certains personnages *s'avèrent* cyborgs, tant ce que le créateur donne de lui-même à ces personnages semble lui échapper, tant il doit dans ces cas-là opérer tout autant un travail sur lui que sur ses créatures, un travail sur un *inconscient*.

L'inconscient devient une nappe gigantesque de *conscience* dès lors que l'on se sent capable de s'y projeter. En s'y rendant, le showrunner semble faire émerger en partie cette portion de lui-même et la changer en conscience. Ainsi en transformant le « rêve » (au sens élargi de tout ce qui vient de nous, mais d'un « nous » sans volonté d'agir) en création, l'artiste fait surgir cet inconscient (freudien) en conscience (magique ou religieuse). C'est ce même rapport entre subjectivité et magie que commente Edgar Morin dans son *Cinéma ou l'homme imaginaire* :

> L'œuvre de fiction est […] le produit, objectivé (en situations, événements, personnages, acteurs), réifié (en une œuvre d'art), des « rêveries » et de la « subjectivité » de ses auteurs. Projection de projections, cristallisation d'identifications, elle se présente avec tous les caractères aliénés et concrétisés de la magie[1].

Si l'un des deux auteurs de *Twin Peaks* crée et produit à l'aide de méditation transcendantale et de délires éveillés, c'est malgré tout le rêve qui a une importance capitale dans la diégèse de la série et donne à son récit une cohérence pourtant dissimulée (« d'un point de vue rationnel et éveillé, les sentiments de Donna ne font aucun sens. Mais ils sont sensés lorsqu'on les replace au cœur de la logique plus étendue des rêves[2]. ») et son ambiance inimitable, son « *oneiric playground*[3] » (« aire de jeu onirique ») qui aura marqué une génération de spectateurs. Dans la narration elle-même, le rêve se taille la part belle du récit puisqu'il guide Dale Cooper dans son enquête (celui-ci a des visions dans son sommeil qui lui donnent des indices) et que de nombreux personnages parlent de leurs songes, comme c'est le cas de Laura Palmer (« Je sens que je vais faire des rêves ce soir. De grands méchants rêves[4]. ») et surtout, avec sa clairvoyance habituelle, la *Log Lady* (« Certaines idées peuvent

1 MORIN, Edgar. *Le cinéma ou l'homme imaginaire.* Paris : Éditions Gonthier, 1958, p. 83.

2 « *from a rational waking point of view, a feeling like Donna's makes no sense. But it does make sense within the more expansive logic of dreaming* » BULKELEY, Kelly. « The Dream Logic of Twin Peaks » in Marisa C. HAYES, Franck BOULEGUE. *Twin Peaks*. Bristol Chicago, IL : Intellect Books University of Chicago Press, Coll. Fan Phenomena, 2013, pp. 66-73, p. 68.

3 *Ibid.*, p. 67.

4 *« I feel like I'm going to dream tonight. Big bad ones. » Twin Peaks,* S01E07 « Realization Time ».

venir sous la forme d'un rêve[5]. »). David Lynch en personne reconnaît que le sommeil est une forme de méditation, ce en quoi l'on peut conclure que le rêve est une forme de *révélation* : « Quand on passe d'un état de conscience à un autre – par exemple, de debout à endormi – on traverse un fossé. C'est dans ce fossé qu'il est possible de transcender[6]. »

Le fait que des showrunners comme David Lynch soient tentés de faire appel au monde onirique pour écrire est intéressant car le rêve n'est ni tenant de la magie ou de la religion, ni véritable science[7] ou raison. Il est un lien, un pont, entre l'irrationalité et la rationalité comme il en est un entre l'inconscient et la conscience. En tant que rêve réalisé (ce qu'entend d'ailleurs Edgar Morin lorsqu'il affirme que l'on « ne peut ranger le cinématographe, à aucun moment de sa genèse et de son développement, dans le camp seul du rêve ou celui seul de la science[8] »), les œuvres audiovisuelles font traverser ce pont aux images, par le rendu *technique* d'une image *idéelle*. Cependant, il ne s'agit plus de placer l'esprit ou l'expérience du showrunner dans cet exosquelette structurel et technique comme c'est le cas des personnages-cyborg que nous avons vu jusqu'ici, mais son « âme », dans tout ce que le terme a de mystérieux, d'incompréhensible et presque de magique. Ce terme prend justement sens dans ces régions de l'entre-deux psychique, entre science et magie. En ce sens, nous pouvons répondre positivement à la question de la Log Lady dans le premier épisode de la deuxième saison de *Twin Peaks* : *« Dans un rêve, est-ce que les personnages sont réellement, tous, toi-même[9] ? »* Le créateur prête à ses personnages cette « âme », cette partie de lui-même dont il ne sait rien si ce n'est qu'elle lui apparaît les yeux fermés. De nombreux aspects de ce transfert et de ce processus sont valables pour une grande majorité des arts. La série a ceci de différent que lorsqu'un auteur aura prêté son âme/inconscient à tel ou tel personnage, il la projette dans une dimension sur laquelle les autres arts ont peu ou pas d'emprise : la durée[10]. Il n'est donc pas dans la (re)présentation seule de cette âme, mais il la meut et l'adapte pour mieux la comprendre et, parfois, la changer. En ce sens c'est une véritable mise au travail (psychanalytique) que le showrunner est en mesure d'opérer et que

5 *« Some ideas can arrive in the form of a dream » Twin Peaks*, S01E03 « Zen, or the Skill to catch a killer »

6 « *When you go from one state of consciousness to another – for instance, from walking to sleeping – you pass through a gap. And in that gap, you can transcend*. » LYNCH, David. *Catching the Big Fish: Meditation, Consciousness, and Creativity*. New York : Jeremy P. Tarcher / Penguin, 2007, p. 49.

7 Le rêve fait certes partie de la science – en témoigne la récente étude de LAHIRE, Bernard. *L'interprétation sociologique des rêves*. Paris : la Découverte, 2018, mais conserve cependant des parts d'ombre.

8 MORIN, Edgar. *Le cinéma ou l'homme imaginaire. Op. Cit.*, p. 13.

9 *« In a dream, are all the characters really you? » Twin Peaks*, S02E01 « May the Giant Be With You »

10 De nombreux arts sont des « arts de la durée » dont par exemple la musique, le cinéma ou encore la bande dessinée à sa façon. La série télévisée (comme certains jeux vidéos) ne joue pas uniquement sur la temporalité mais sur la *durée*, dans sa longueur, sa récurrence, perceptible à l'échelle d'une vie. Il faut des mois, voire des années pour terminer une série.

d'autres artistes n'ont pas la possibilité de mettre en œuvre, du moins sous cette forme. L'inconscient, qui ne connaît pas de durée, est ainsi réordonné par la forme sérielle.

Ce n'est pourtant pas de cette façon que Freud lui-même analyse la création – littéraire en tout cas – qu'il assimile pour sa part au rêve *éveillé* :

> Mais lorsque le créateur littéraire joue devant nous ses jeux ou nous raconte ce que nous inclinons à considérer comme ses rêves diurnes personnels, nous éprouvons un très grand plaisir dû sans doute à la convergence de plusieurs sources de jouissance. Comment parvient-il à ce résultat ? C'est là son secret propre, et c'est dans la technique qui permet de surmonter cette répulsion qui, certes, est en rapport avec les limites existant entre chaque moi et les autres moi, que consiste essentiellement l'*ars poetica*[11].

Ce faisant, Freud renverse l'équilibre de mystère et de technique que chacun perçoit dans l'art littéraire : il part du principe que l'aspect technique, maîtrisé, est celui du rêve, puisqu'il est éveillé (ce que Edgar Morin[12] appelle en l'occurrence les « rêveries ») et qu'il associe plutôt au *jeu*, tandis que la dimension magique, étrange et mystérieuse proviendrait de l'art littéraire : « son secret propre ». Par là Freud présente cependant l'individu créateur au centre de son art, indiquant que sa maîtrise est en grande partie dans sa capacité à partager son œuvre, pourtant si centrée sur lui-même, avec d'autres individus.

Cette dépersonnalisation de l'intime a déjà été analysée sous d'autres formes. Pour Joseph Campbell, c'est la définition du mythe :

> Le rêve est un mythe personnalisé ; le mythe, rêve dépersonnalisé ; rêve et mythe symbolisent tous deux, pareillement et d'une façon générale, la dynamique de la psyché. Mais, dans le rêve, les formes portent l'empreinte des difficultés particulières du rêveur, alors que dans le mythe, les problèmes et leurs solutions sont directement valables pour toute l'humanité[13].

D'où sans doute l'importance des représentations mythiques dans la série *Lost*[14], qui repose sur nombre de mythes de différentes religions et philosophies et les intègre au travers de chiffres et de concepts scientifiques : c'est une série qui, forte de sa forme chorale et de ses soubassements manichéens, veut se tirer hors de l'intimité, se « dépersonnaliser » au sens qu'en donne Campbell, pour aller vers l'universalité et la transformation en mythe.

11 FREUD, Sigmund. *La création littéraire et le rêve éveillé*, coll. « Les Classiques des sciences sociales », 1908, p. 10.
12 Reprenant ici à son compte la terminologie bachelardienne.
13 CAMPBELL, Joseph. *Le héros aux mille et un visages*. Paris : J'ai lu, 2013, p. 35-36.
14 *Lost* (ABC, 2004-2010)

Mais la série, si elle repose parfois – et non pas nécessairement – sur le rêve en tant que porte sur l'inconscient, n'est pas pour autant une forme de ce rêve : elle n'est pas rêve et elle n'est pas mythe. Elle est d'ailleurs moins « dépersonnalisée » (l'auteur de série est bien plus important dans la paternité de son œuvre que ne l'est celui du mythe – en effet celui-ci appartient à la tradition orale) qu'elle n'est projetée hors de l'intime, *ex-timée*[15] : elle est présentation au grand jour de la psyché de son auteur et la réflexion – longue et dans le temps – qui entoure cette psyché. Elle s'approche donc parfois, non par essence mais par choix, d'une « psychanalyse » extime de son ou ses auteur-s.

Le lien puissant entre inconscient et intimité permet et nourrit la psychanalyse. Il s'agirait en effet plutôt en psychanalyse de faire surgir de l'intimité au sens de « Vie intérieure profonde, nature essentielle (de quelqu'un) ; ce qui reste généralement caché sous les apparences, impénétrable à l'analyse[16] » une réalité, pour la faire pénétrer dans le cercle de l'intimité au sens de « (qualité de) relations […] intellectuelles marquées par une confiance profonde, des confidences sans réserve[17]. » , ce que Franz Veldmann nomme la « prox-intimité[18] » : la proximité affective qui s'établit entre le patient et l'analyste. L'analyse des rêves, des actes manqués et du sens profond des paroles permettrait à l'analyste de faire passer une partie de la réalité d'un individu de l'un à l'autre de ces cercles d'intimité, pour enfin assurer à l'individu la possibilité d'un bien-être grâce à « l'esprit se révélant à lui-même[19] » , pour reprendre les termes d'un personnage de *Twin Peaks*, sur lesquels nous reviendrons.

De son côté, la série ne se cache pas de faire de l'intimité son sujet de prédilection, et s'en enorgueillirait plutôt :

> La fiction est donc constitutivement attachée à la présentation de l'intimité[20]. Alors que la narration « classique » a tendance à occulter cet écart constitutif, les séries représentent volontiers l'intime […] On peut même dire qu'elles affichent souvent l'écartèlement du

15 C'est le concept d'« extimité » tel que le définit Serge Tisseron : « Je propose d'appeler "extimité" le mouvement qui pousse chacun à mettre en avant une partie de sa vie intime, autant physique que psychique. Ce mouvement est longtemps passé inaperçu bien qu'il soit essentiel à l'être humain. Il consiste dans le désir de communiquer sur son monde intérieur. Mais ce mouvement serait incompréhensible s'il ne s'agissait que "d'exprimer". Si les gens veulent extérioriser certains éléments de leur vie, c'est pour mieux se les approprier en les intériorisant sur un autre mode grâce aux échanges qu'ils suscitent avec leurs proches. L'expression du soi intime - que nous avons désigné sous le nom "d'extimité" - entre ainsi au service de la création d'une intimité plus riche. » TISSERON, Serge. *L'intimité surexposée*. Paris : Hachette Littérature, 2001, p. 52.

16 « Intimité » in *CNRTL.* En ligne <http://www.cnrtl.fr/definition/intimit%C3%A9>

17 *Ibid.*

18 VELDMAN, Franz. *L'haptonomie. Redécouvrir l'humain*, Paris : Presses universitaires de France, 1998.

19 *« the mind revealing itself to itself » Twin Peaks* S02E01 « May the Giant Be With You »

20 ESQUENAZI, Jean-Pierre. *Film, perception et mémoire.* Paris : L'Harmattan, 1994.

> personnage pour en faire leur thème principal : l'intimité devient le sujet essentiel du récit[21].

Ces séries s'intéressent, comme la psychanalyse, à cette première notion d'intimité des personnages, mais ne la font pas pénétrer dans la deuxième notion de l'intimité, dans la « prox-intimité ». Au contraire, elles en font la « présentation », la « représentation » ; elles l'« affichent », d'où la notion d'« extime » en série. Ce n'est pas une analyse mais plutôt une révélation de la psyché qu'elles opèrent. La violence de ce travail, qui va même au-delà de celle, déjà reconnue, de la psychanalyse classique, est claire : l'intimité n'est d'habitude si liée à la confiance, à la confidence, aux sphères familiales et amicales que parce que son dévoilement représente un risque[22]. Quand Joyce McDougall dit que « Créateurs et inventeurs savent qu'ils doivent se battre avec le monde externe pour leur droit à exposer leur monde interne[23] » elle définit le franchissement peu naturel de cet écart interne/externe (l'extime) par l'artiste selon une violence externe, mais celui-ci doit aussi se battre avec son monde interne, « se faire violence », pour pouvoir s'exposer.

Cela va d'ailleurs apparemment à contre-courant de la pensée que Freud a de l'art, qu'il semble au premier abord *opposer* à la psychanalyse, si l'on en croit Monique Schneider :

> Freud […] a besoin de recourir à un couple oppositif pour attribuer à l'artiste une fonction émolliente et trompeuse – recouvrir d'un badigeon une forme insoutenable – et pour mettre en valeur, par effet de contraste, la tâche courageuse confiée au psychanalyste : gratter la surface ou ôter le voile pour se confronter au difficilement assimilable[24].

Si ce sentiment semble dévalorisant pour la création artistique et ne donne pas apparemment un juste aperçu de ce que la création peut receler de violence, il permet cependant de réajuster notre perception des méthodes psycho-représentatives de l'Art qui, certes, se mêle de « transformer la 'blessure' en parodie d''invulnérabilité'[25] » mais, par ailleurs, « derrière l'apparente narcose que procure la stratégie esthétique, [fait] affleurer des souvenirs qui restent toutefois inaccessibles[26]. » À ce titre, « extimation » ne devient pas à proprement parler « confrontation » et Monique Schneider a raison de comparer l'œuvre d'art à une cicatrice que l'on toucherait sans se souvenir de la blessure, en tant que la cicatrice est une

21 ESQUENAZI, Jean-Pierre. *Les séries télévisées : l'avenir du cinéma*. Paris : A. Colin, 2010, p. 168.
22 « Partager l'intimité, c'est donc toujours prendre le risque de la rencontre et de l'altérité avec sa part d'inconnu et de secret. » DURIF-VAREMBONT, Jean-Pierre. « L'intimité entre secrets et dévoilement », *Cahiers de psychologie clinique*, vol. 32, no. 1, 2009, pp. 57-73, p. 73.
23 MCDOUGALL, Joyce. « L'artiste et le psychanalyste » in Joyce MCDOUGALL *et al*. *L'artiste et le psychanalyste*. Paris : Presses universitaires de France, 2008, pp. 11-33, p. 18.
24 SCHNEIDER, Monique. « Freud et le combat avec l'artiste » in Joyce MCDOUGALL *et al*. *L'artiste et le psychanalyste*. *Op. Cit.*, pp. 47-70, p. 56.
25 *Ibid.,* p. 57.
26 *Ibid.*

représentation esthétique d'une faille passée, définitivement figée entre question existentielle et question esthétique. Cette trace n'entretient qu'un rapport indiciaire avec l'intime. Cependant, en exposant ses propres cicatrices sur le personnage, l'artiste donne la possibilité au monde d'y lire ses blessures tout en lui permettant, lui-même, de les reconnaître.

Ce rapport à l'intimité fait le lien entre la série – mais aussi, à l'évidence, de nombreuses œuvres non-sérielles – et la psychanalyse. C'est un lien d'autant plus présent en série que le terme de « rendez-vous », qui fait partie du vocabulaire de la psychanalyse, fait également partie de celui de la sérialité. En psychologie, c'est celui qui verra se rencontrer le patient et l'analyste et en série, le personnage (et au travers lui, son auteur) et le spectateur (et au travers lui, le monde extérieur). C'est dans la temporalité de cette extimation (ou plus exactement, des rencontres qui la permettent – ou y échouent) que se joue l'analogie entre le « rendez-vous » sériel et le « rendez-vous » psychanalytique. David Chase rend ce lien évident en faisant apparaître presque chaque semaine la psychologue de Tony Soprano, Jennifer Melfi. C'est bien entendu un lien qui fut pris au pied de la lettre par Hagai Levi, créateur de *BeTipul*[27] et ceux de son adaptation américaine *In Treatment*[28] : dans ces séries, chaque épisode représente une séance de vingt minutes de psychanalyse, séances qui se succèdent au rythme des jours de la semaine ; chaque jour, chaque épisode, correspondant à un patient différent.

En série comme en psychanalyse, entre chaque rendez-vous, un acte d'évolution et de recalibrage peut s'opérer, qui est présenté le jour du rendez-vous à qui de droit pour exposition et analyse. Guillaume Soulez propose ainsi ce même lien entre psychanalyse et sérialité dans *The Sopranos* au travers du « problème », de la *matrice* : une « question qui doit être retravaillée, c'est-à-dire réexaminée plusieurs fois[29] ». Dans *The Sopranos*, la façon dont la question matricielle (ici très dépendante du personnage principal, Tony) est « réouverte » avec régularité dépend de l'analyse du personnage qui est relancée à chaque épisode par sa psychanalyste, le Dr. Melfi :

> Le spectateur rouvre à chaque épisode cette question-Tony, pour s'interroger ici [dans l'épisode « *College* »], par exemple, sur la valeur des lois (loi religieuse, loi anti-mafia, « loi » du silence et « loi » du talion…) au regard des liens familiaux et affectifs. La brèche qu'ouvre l'analyse dans le parcours de ce personnage est ce par quoi nous pouvons reprendre, à chaque épisode, ce questionnement.

27 *BeTipul* (Hot3, 2005-2008)
28 *In Treatment* (HBO, 2008-2010)
29 SOULEZ, Guillaume. « La double répétition » in *Mise au Point, Cahiers de l'AFECCAV*, 2011, vol. 3. En ligne <http://journals.openedition.org/map/979>

Les aspects cybergologiques conscients, préconscients et inconscients, de l'ordre de l'expérience et de celle du refoulé des personnages deviennent alors l'objet de la « séance » que nous n'empruntons pas ici au vocabulaire du cinéma mais à celui de la psychanalyse.

Aussi, là où David Lynch opère une différence entre rêve et vision (au travers d'un personnage de *Twin Peaks*, Major Briggs), nous constituons le même écart entre rêve et rêve représenté. Par « vision » nous entendrons « donné à voir » :

> *A vision I had in my sleep last night — as distinguished from a dream which is mere sorting and cataloguing of the day's events by the subconscious. This was a vision, fresh and clear as a mountain stream — the mind revealing itself to itself*[30].
>
> C'est une vision que j'ai eue dans mon sommeil hier – et non pas un rêve, qui n'est qu'une sorte de classement et de catalogue des événements de la journée par le subconscient. C'était une vision, aussi claire et fraîche qu'un ruisseau de montagne – l'esprit se révélant à lui-même.

Il est intéressant de remarquer que pour David Lynch l'esprit[31] n'a pas besoin de passer ni par l'analyse ni par la représentation pour se révéler à lui-même et qu'il puisse le faire immédiatement, donc magiquement : l'expression « l'esprit se révélant à lui-même » emprunte à la religion la notion de « révélation ». Cela rappelle une forme de méfiance envers la psychanalyse – comme médiation dans le processus de révélation de l' « esprit » – qui est commune à de nombreux auteurs et de nombreux artistes ; qu'ils la considèrent soit comme inutile, soit comme délétère à leur art. Lors d'un entretien numérique avec le showrunner britannique de *Ashes to Ashes*[32] et *Life on Mars*[33], Ashley Pharoah, nous lui avons demandé s'il s'était déjà rendu chez un psychanalyste, à quoi il a répondu : « Non et je n'en ai pas l'intention. Je pense que les auteurs devraient déposer tous leurs problèmes et toutes leurs inquiétudes sur la page[34]. » Il pense donc ici, et n'est pas seul dans ce cas, que la psychanalyse est redondante avec son travail de showrunner et, qui plus est, que ce qui sera analysé par son psychanalyste ne pourra plus l'être au travers de son travail sériel.

30 *Twin Peaks*, S02E01 « May the Giant Be With You »
31 Ce terme exactement n'a pas sa place en psychanalyse, ou lui est préféré celui de « psyché »
32 *Ashes to ashes* (BBC One, 2008-2010)
33 *Life on Mars* (BBC One, 2006-2007)
34 « *No and don't want to. I think writers should have all their problems and worries on the page.* » PHAROAH, Ashley. (Communication Personnelle, 13 mars 2015)

Pour Alan Ball, par ailleurs, la psychanalyse est moins délétère dans le cadre de son art qu'elle ne l'est pour la société en général. Il la reconnait cependant comme salutaire pour lui :

On the one hand, I've been in therapy on and off for at least half of my life, and it has been very beneficial. On the other hand, it encourages a kind of narcissistic navelgazing, a self-involvement that is the biggest afflictions in our culture.	D'un côté, j'ai été en thérapie pendant au moins la moitié de ma vie et ça m'a été très bénéfique. D'un autre côté, ça encourage une sorte de nombrilisme narcissique, un égocentrisme qui est l'un des plus grands maux de notre culture.

Alan Ball présente comme l'un des plus grands malheurs de notre siècle très exactement ce qui a permis d'après nous son succès en tant que scénariste : l'égocentrisme. Il se perd semble-t-il en utilisant les termes de « narcissisme » et d'« égocentrisme » comme des synonymes. Cependant, lui aussi, au travers même de la critique qu'il fait de la psychanalyse, souligne la ressemblance de ce processus avec le travail de showrunner.

C'est David Chase qui ira le plus loin dans sa recherche des liens entre psychanalyse et série télévisée. Il continue encore cette spirale égocentrique jusqu'au vertige : si le personnage est une représentation de la psyché de David Chase, qu'est-ce que la psychanalyse du personnage ? Au point que lorsque David Chase s'exprime sur sa propre psychanalyse, il semble tout à la fois parler de l'analyse de sa psyché et de sa propre série et démêle difficilement son intérêt pour *la* psychanalyse de son intérêt pour *sa* psychanalyse :

[Chase] Well, I was in a lot of psycho-therapy myself beginning in the early 1970s. Actually, it was when I started working in the business. As soon as I had money to spend on it, I was in therapy. I was always interested in it. I took a lot of psychology in college, and it's always disappointing there. You think it's going to be really mysterious and it isn't. I think I had sort of a half-assed minor in it, but I had read Freud as a kid – even in high school I was interested in Freud – but when I got into therapy I was very taken by it. And in a sort of foreshadowing, I created	[Chase] Eh bien, j'ai moi-même suivi pas mal de psychothérapies depuis le début des années 1970 ; depuis que j'ai commencé à travailler dans le milieu, à vrai dire. Dès que j'ai eu assez d'argent pour ça, j'ai fait une thérapie. J'ai toujours été intéressé par ça. J'ai pris pas mal de cours de psycho-logie à la fac mais c'est toujours décevant, là-bas. On pense que ça va être très mystérieux et en fait pas du tout. Je crois bien que j'ai suivi une option Psychologie complètement bâclée à l'époque, mais j'avais lu Freud étant gosse – même au lycée je m'intéressais à Freud. Quand je me

this character for The Rockford Files who was a psychologist. At the time I was going to private therapy and group therapy and, for a writer, it was amazing to watch how that all works.
[Longworth] But were you doing it for you, or doing it for the 'writer's experience' ?
[Chase] Therapy ?
[Longworth] Yeah.
[Chase] Oh for me… Yeah, I was miserable[35].

suis retrouvé en thérapie j'ai beaucoup apprécié. Du coup, comme une sorte de présage, j'ai créé ce personnage, dans *The Rockford Files*, qui était psychologue. À l'époque j'allais en thérapie privée et en thérapie de groupe et, pour un auteur, c'est merveilleux d'observer comment tout ça fonctionne.
[Longworth] Mais vous le faisiez pour vous, ou pour l' « expérience d'auteur » ?
[Chase] La thérapie?
[Longworth] Oui.
[Chase] : Oh pour moi… Ah oui, j'étais au fond du gouffre.

Pour Chase, au contraire de Alan Ball ou d'Ashley Pharoah, la psychothérapie n'est pas superfétatoire avec la création sérielle au sens où elles devraient s'exclure l'une l'autre, mais seulement dans la mesure où s'enrichir de l'une ne peut qu'enrichir l'autre. D'ailleurs, le romancier Dennis Lynds rejoint absolument David Chase dans l'opinion que les notions de psychologie doivent être d'un grand intérêt pour tout auteur dans la constitution de ses personnages. D'après son expérience :

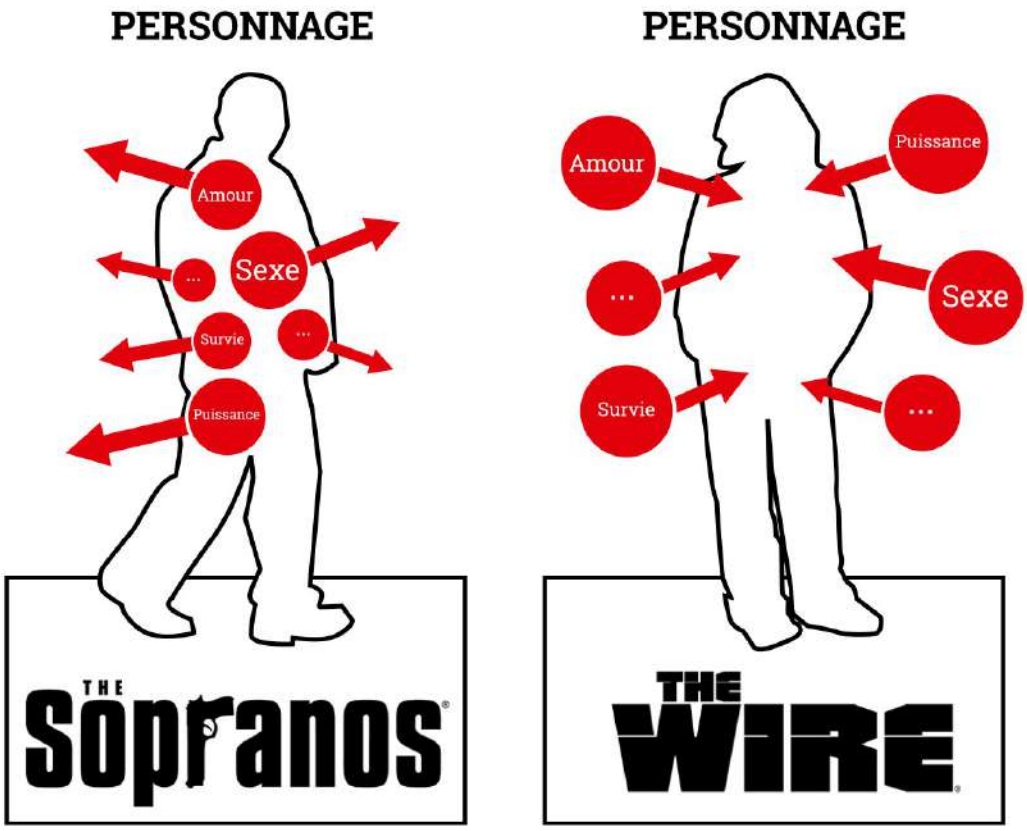
The person who becomes a writer is undoubtedly already interested in the psychology and sociology of character. Just as a painter had better be interested in color or he's not going to be very much of a painter, we as writers have to be interested in psychology[36].

Celui qui devient écrivain est sans aucun doute intéressé par la psychologie et la sociologie des personnages. De la même façon qu'un peintre doit s'intéresser à la couleur, sans quoi il ne vaudra pas grand-chose en tant que peintre, nous autres écrivains devons nous intéresser à la psychologie.

En associant la psychologie pour l'écrivain à la couleur chez le peintre, cet auteur de roman noir populaire fait de celle-ci non pas un outil de l'écriture mais son essence-même. David Simon aurait sans aucun doute quelque chose à répondre à cela, lui qui – dans *The Wire* surtout – n'utilise la psychologie des personnages, à l'extrême rigueur, que pour intéresser le public à des questions politiques.

35 LONGWORTH, James L. *TV Creators: Conversations with America's Top Producers of Television Drama.* Syracuse, N.Y. : Syracuse University Press, 2000, p. 28.
36 SEGER, Linda. *Creating Unforgettable Characters*. New York : H. Holt, 1990, p. 85.

Cependant, la psychanalyse nous permet de saisir ce qui nous « vit », puisque nous sommes d'après Freud « vécus par des forces inconnues échappant à notre maîtrise[37] » (ce qu'il nomme le Ça), elle n'est pas si éloignée de l'approche sociologique qu'a David Simon de ses personnages et que mentionne aussi Dennis Lynds. Dans les séries de David Simon, les forces qui s'exercent sur l'individu sont certes externes (économiques, politiques, sociales et culturelles) plutôt que pulsionnelles (comme elles le sont pour Tony Soprano) mais elles ne s'exercent pas moins sur le comportement de l'individu. Il s'agit pour David Simon comme pour David Chase de révéler les forces invisibles qui poussent l'individu à être tel ou tel, qu'elles viennent de l'intérieur (pour David Chase) ou de l'extérieur (pour David Simon). La dominante d'un déterminisme social prend seulement la place de celle d'un déterminisme psychologique ou pulsionnel avec des distinctions de degrés. Cependant, ce sont globalement des forces similaires qui s'exercent depuis l'intérieur ou depuis l'extérieur : toute force psychologique a dans ces séries son pendant sociologique qui en émerge et, en retour, la valide.



Que le déterminisme soit psychologique ou sociologique, ce jeu de forces nous mène le long d'un scénario pré-défini et, donc, rapprochent l'essence du personnage de celle de son

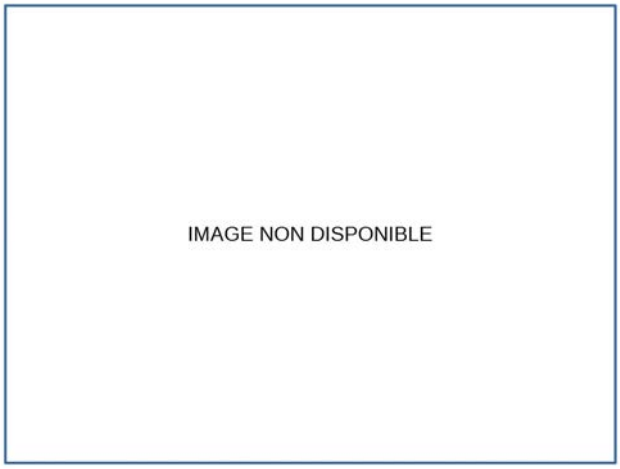
37 FREUD, Sigmund. « Le moi et le ça » *in Essais de psychanalyse*, Paris : Payot, 1965, p. 191-192.

auteur ou de ses spectateurs. Howard M. Gluss et Scott Edward Smith développent cette idée dans leur *Psychologie des Personnages* :

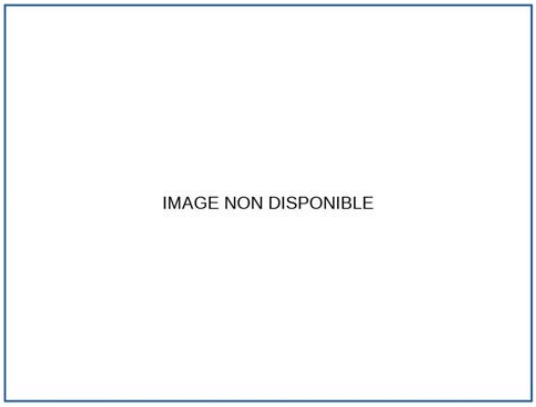
> Même si nous préférons penser en majorité que nous traversons notre vie quotidienne comme bon nous semble, le principe psychodynamique dit que chacun d'entre nous est un personnage qui vit selon le scénario écrit par notre esprit inconscient[38].

D'où par exemple l'importance de la psychanalyse à l'intérieur de la série *The Sopranos*, mais aussi la représentation récurrente des rêves des personnages dans *The Sopranos* ou *Six Feet Under*, voire *Mad Men*. Dans ces trois œuvres qui ont fait de l'intimité leur fer de lance, les rêves – à l'instar de ceux qui rythment la série *Twin* Peaks – comportent des clés de lecture du personnage et de la série dans son ensemble, au point de sortir de l'écrin du sommeil pour se faire une place dans la narration principale : après tout, si les rêves sont pour le personnage une parenthèse dans son existence, une grille de lecture, ils sont pour le spectateur de la série partie intégrante de cette existence : pour le spectateur, tout ce qui arrive au personnage, dans sa vie comme dans ses rêves, est une grille de lecture globale de la série. L'on découvre ainsi presque toujours que le rêve en était un uniquement lorsqu'il se termine. Tout au plus le devine-t-on du fait d'un décrochage dans le ton et l'utilisation du merveilleux : des poissons qui parlent, un vieux publicitaire qui chante et danse ou encore une mère de famille timide tirant sur ses anciens amants au fusil à pompe.

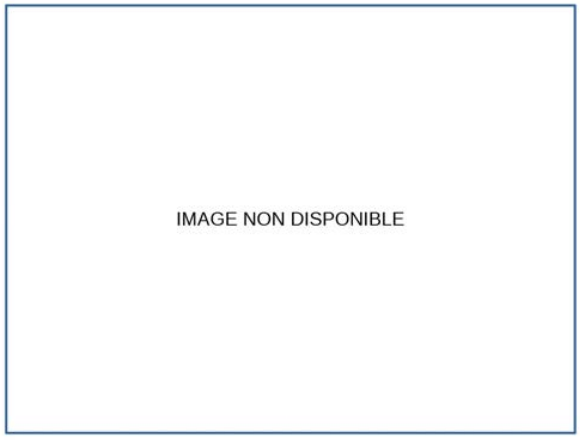
38 GLUSS, Howard M., *et al*. *Psychologie des personnages, manuel pratique : comment le cinéma et la télévision utilisent les troubles de la personnalité*. Paris : Dixit, 2006, p. 15.



The Sopranos



Mad Men



Six Feet Under

L'on en vient à demander : de qui sont ces rêves qu'ont l'air de faire Tony Soprano, Don Draper et Ruth Fisher ? Car, comme le souligne Sarah Hatchuel :

> Qu'elles soient cinématographiques ou télévisées, les séquences de rêve interrogent le site de l'énonciation filmique : qui rêve ? Est-ce le rêve d'un seul personnage ? Un rêve partagé entre plusieurs personnages ? Le rêve du réalisateur, scénariste ou showrunner ? Le rêve des spectateurs ? Le rêve de l'oeuvre de fiction elle-même ? Tout cela en même temps ? Ou bien la vision ne serait-elle pas « vraiment un rêve, mais juste une étrange réalité[39] » donnant accès à un monde alternatif[40] ?

Qui alors, en série, analyse qui ?

Lorsque Gluss et Smith conseillent de ne « pas hésiter à laisser à votre personnage la liberté de vous guider – tout comme un patient guide son psychologue – le long de son chemin personnel vers la découverte de soi[41]. », ne pourraient-ils pas tout aussi bien dire l'inverse et conseiller aux scénaristes : « N'hésitez pas à laisser à votre personnage la liberté de vous guider – tout comme un psychologue guide son patient – le long de votre chemin personnel vers la découverte de vous-même » ? C'est la réciprocité de cette analyse qui crée le lien tenace entre le créateur et ses créatures sérielles cyborg : ce qu'il met de lui-même, de son inconscient et de ses pulsions dans les personnages et dans leur existence lui est rendu par effet de miroir : le créateur observe sur le personnage la cicatrice qui traverse son propre visage. Il n'analyse peut-être pas à proprement parler cette psyché – laissant là sa place au véritable psychanalyste – mais tout au moins peut-il l'observer, la toucher, la reconnaître.

Il reste que cette cicatrice qu'il se présente à lui-même intéresse aussi, presque miraculeusement, les spectateurs, comme s'en enthousiasmait Freud. Pour Joyce McDougall, d'ailleurs, « les psychanalystes ne prétendent pas posséder la clé de l'activité artistique mais […] ils espèrent au contraire que ce sont les artistes eux-mêmes, comme leurs œuvres, qui nous aideront à découvrir la clé de la nature humaine[42]. »

Ce que le psychanalyste sait et que les showrunners ne savent pas toujours, c'est que cette intimité qu'il présente n'appartient pas qu'à l'auteur mais à son époque, à son temps. Jung disait que « L'artiste est l'interprète des secrets de l'âme de son temps, sans le vouloir, comme tout vrai prophète, parfois inconsciemment, à la manière d'un somnambule[43]. » Voici réunis, dans l'artiste, l'âme et l'inconscient, la religion (du prophète) et le rêve (du somnambule), le tout prenant sens non pas dans l'individu mais à travers lui : c'est toute

39 BEVILACQUA, Camilla. *L'Espace intermédiaire ou le rêve cinématographique*. Paris : L'Harmattan, coll. « Ouverture philosophique/Série esthétique, 2011, p. 9.

40 HATCHUEL, Sarah. *Rêves et séries américaines : la fabrique d'autres mondes : Awake, Battlestar Galactica, Buffy, Hannibal, LOST, Les Soprano, Six Feet Under, Twin Peaks*. Aix-en-Provence: Rouge profond, 2015, p. 13.

41 *Ibid.*, p. 8.

42 MCDOUGALL, Joyce. « L'artiste et le psychanalyste » *Op. Cit.*, p. 15.

43 JUNG, Carl Gustav. *L'âme et la vie,* Paris : Buchet Chastel, 1987.

l'époque qui s'exprime au travers de l'artiste. La spécificité de l'artiste est dans le fait que son savoir-faire, son art, sa technique, le transforme lui-même en espace souterrain que viennent occuper des intimités encore tout autres que la sienne. Pour Joyce McDougall, c'est ce qui fait de l'artiste une « femme » en tant qu'il se caractérise par l'espace qu'il peut libérer en lui pour la création. C'est un sens de la féminité qui tient :

> Moins [d']un ensemble d'attitudes [que d']une mise en rapport avec ce qui constitue la condition de possibilité de bien des arts : l'espace et, plus précisément, « cet espace interne ». […] Espace qui ne saurait d'ailleurs être exhibé pour lui-même, puisqu'il a la capacité d'accueillir des formes et des êtres ou, aussi bien, de s'imposer comme vide, comme inscription d'un blanc ou comme défiguration[44].

Cet espace que libère l'artiste et qui peut-être occupé par le monde ou par le vide fait de lui la structure d'un être peut-être plus humain encore, plus organique encore que lui-même : le personnage est sans doute le cyborg de son auteur, mais l'auteur est le cyborg de son monde. Plus encore, un double mouvement se crée autour de la figure de l'auteur : alors même qu'il extériorise son intimité et produit une extimité, le monde qui l'entoure se condense en une intimité au travers de lui et dans lui. Le personnage était une structure qui donnait à son auteur potentialité d'action et de représentation, l'auteur est une structure qui donne au monde dans lequel il vit la même potentialité d'action et de représentation.

44 SCHNEIDER, Monique. « Freud et le combat avec l'artiste » *Op. Cit.*, p.68.

II.2.4.

Sublimer la banalité

Par cette projection cyborgologique de lui-même dans les personnages, l'artiste, sans doute, cherche comme tous un équilibre dans lequel il peut atteindre, si ce n'est le bonheur, du moins la sérénité. L'art est un pas vers ce bien-être, c'est la « tentative toujours inachevée de transformer l'enfant blessé, l'enfant de douleur, en un enfant d'amour. Notre plaisir de spectateur y trouve sans doute sa source[1]. »

La série, contrairement à la peinture, à la musique ou au cinéma est, osons le dire, toute dans son écrasement, son aplatissement. Elle étend « à plat » et à perte de vue les hauts et les bas de l'existence. Tout s'y retrouve dans une moyenne qui peut être déconcertante : les hauts des personnages devront laisser la place aux bas, les bas devront laisser la place aux hauts. Tout comme dans notre existence, le *climax*[2] n'est jamais comme au cinéma l'indicateur de la fin : chaque *climax* – chaque naissance, ou chaque mort, ou chaque sacrifice, ou chaque belle phrase – aura son pendant de banalité, son pendant qui rappelle interminablement que, comme le veut l'adage, « nous sommes peu de choses ». Les souffrances du showrunner sont à taille humaine, mais il les reconnaît pourtant vivement comme telles. Deux témoignages, celui de Matthew Weiner et de David Chase, qui n'ont pas été donnés en même temps ni aux mêmes personnes, révèlent cette communauté de souffrance.

David Chase dira :

> *Here you are, you have a healthy child, you have a happy marriage, you're sitting in front of the Pantheon, holding a glass of fucking champagne, and you're thinking this way. You need help*[3].
>
> Alors j'ai pensé : « Te voilà, avec un enfant en bonne santé, un mariage heureux, une coupe de champagne à la main, encore à ressasser ce genre de choses. Tu dois te faire aider[4]. »

Tandis que Matthew Weiner aura cette réflexion :

1 ANDRÉ, Jacques. « L'enfant de l'amour » in Joyce MCDOUGALL *et al*. *L'artiste et le psychanalyste*. Paris : Presses universitaires de France, 2008, pp. 149-158, p. 158.
2 cf. Glossaire.
3 MARTIN, Brett. *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution: from The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad*. New York : Penguin, 2013, p. 63.
4 Traduction par Léa Cohen pour MARTIN, Brett, et Léa COHEN. *Des hommes tourmentés le nouvel âge d'or des séries : des "Soprano" et "The Wire" à "Mad men" et "Breaking bad*. Paris : La Martinière, p. 105-106.

I was 35 years old ; I had a job on a network sitcom ; it was rated number nine… there's 300 people in the country that have this job, and I was one. I had three children and… this incredible life – you know, I was like, « What is wrong with me ? Why am I unhappy ? Why is there so much going on in my head that I can't express to other people because it's all awful ? And what is enough ? And I'm going to die one day. » And I'm looking at it and saying, « This is it [5]? »

J'avais trente-cinq ans ; j'avais un emploi sur une sitcom de réseau ; qui atteignait un audimat de neuf… Trois cents personnes dans ce pays accèdent à ce boulot, et j'en faisais partie. J'avais trois enfants et… cette vie incroyable – en fait, je me disais… « Qu'est-ce qui ne va pas chez moi ? Pourquoi je suis malheureux ? Pourquoi il se passe tant de choses dans ma tête, des choses que je ne peux pas expliquer aux gens tellement c'est moche ? Et pourquoi ce n'est pas assez ? Et je vais mourir un jour. » Et je considère tout ça et je me dis : « Ce n'est que ça[6] ? »

Nous irons jusqu'à supposer que la difficile légitimation de la série télévisée dans les sphères cinéphiles vient aussi et particulièrement de cette sensation : « Ce n'est que ça ? » En série télévisée, il ne serait pas possible de montrer l'explosion de la Maison Blanche sans montrer, le lendemain, le balayeur en épousseter les cendres. Chaque grandeur est ensuite remise à l'échelle humaine par l'inéluctabilité-même de la continuation.

Il n'y a pas de surprise à ce que l'insatisfaction soit en série le moteur de l'élan créatif, d'autant que le manque est à l'origine de toute action. Freud disait déjà que « nous devons nous faire à l'idée que, si les gens heureux ne fantasment plus, ce sont les insatisfaits qui fantasment[7] » et donc les insatisfaits qui créent. C'est la frustration liée à la banalité de cette insatisfaction qui y est plus souvent de mise. Nous trouverons un écho à cette banalité dans le témoignage de Joss Whedon :

I think it's not inaccurate to say that I had a perfecty happy childhood during which I was very unhappy. It was nothing worse than anybody else. I could not get a date to

Je pense qu'il n'est pas faux de dire que j'ai eu une enfance parfaitement heureuse au cours de laquelle j'étais très malheureux. Je ne serais pas arrivé à sortir

5 MARTIN, Brett. *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution: from The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad*. *Op. Cit.*, p. 242.

6 Traduction par Léa Cohen pour MARTIN, Brett, et Léa COHEN. *Des hommes tourmentés le nouvel âge d'or des séries : des "Soprano" et "The Wire" à "Mad men" et "Breaking bad*. *Op. Cit.*, p. 384.

7 Cité par MCDOUGALL, Joyce. « L'artiste et le psychanalyste » *in* MCDOUGALL, Joyce. *et al*. *L'artiste et le psychanalyste*. *Op. Cit.*, pp. 11-33, p. 12.

save my life, but my last three years of high school were at a boys' school, so I wasn't actually looking that hard. I was not popular in school, and I was definitely not lady's man. […] It wasn't like I got beat up, but the humiliation and isolation, and the existential « God, I exist, and nobody cares » of being a teenager were extremely pronounced for me. I don't have horror stories. I mean, I have a few horror stories about attempting to court a girl, which would make people laugh, but it's not like I think I had it worse than other people. But that's sort of the point of Buffy, that I'm talking about the stuff everybody goes through[8].

avec quelqu'un même si ma vie en dépendait, mais mes trois dernières années de lycée se sont faites dans un lycée pour garçons, donc on ne peut pas dire que j'ai cherché tant que ça. Je n'étais pas populaire à l'école, et je n'étais définitivement pas un tombeur. […] Ce n'est pas comme si je m'étais fait tabasser régulièrement, mais l'humiliation, l'isolation et le très existentiel « Mon Dieu, j'existe, et personne n'en a rien à faire » de tout adolescent étaient des sentiments très prononcés chez moi. Je n'ai pas d'histoire d'horreur à raconter de cette époque. Enfin, j'ai bien quelques histoires horrifiques sur mes tentatives de séduire une fille ou une autre qui pourraient amuser la galerie, mais je ne prétends pas que c'était pire pour moi que pour d'autres. C'est un peu l'objectif de *Buffy* : je parle de choses que tout le monde traverse.

La série est le format rêvé pour sublimer cette banalité de la souffrance. C'est, en fait, l'art existentialiste par excellence, un art qui cherche et crée le beau, l'œuvre, le sentiment et la puissance dans l'enchaînement « anticlimactique[9] » de nos existences, terme par lequel nous entendons l'absence, voire l'impossibilité, d'un *climax*. Le showrunner transforme ce « Mon Dieu, j'existe et personne n'en a rien à faire » en un hymne à ce qui est, pire qu'invisible, en-deçà de tout intérêt. La vie est, par mains aspects, un tonneau des Danaïdes : Matthew Weiner et David Chase se morfondent de voir que, quoi qu'ils fassent, qu'ils aient rempli le tonneau de leurs enfants, de leurs amours et de leur succès, à la fin de la journée, le tonneau sera vide. Or, c'est très exactement ce qu'en dit René Girard :

8 ROBINSON, Tasha. « Interview – Joss Whedon » in *AV Club*, 5 septembre 2001. En ligne <http://www.avclub.com/joss-whedon-1798208181>

9 cf. Glossaire.

> Chacun de nous est à lui-même son propre tonneau des Danaïdes qu'il s'efforce en vain de remplir. Les existentialistes nous assurent qu'ils ont renoncé à ce jeu vain. Mais ils n'ont pas renoncé au tonneau. Ils trouvent admirable qu'il soit vide[10].

La série, cet art existentialiste, rend admirable le vide inévitable de tous nos tonneaux.

10 GIRARD, René. *Mensonge romantique et vérité romanesque*. Paris : Hachette littératures, 2000, p. 294.

II.2.5.
Vers une diversité des auteurs

II.2.5.1. La question de la diversité

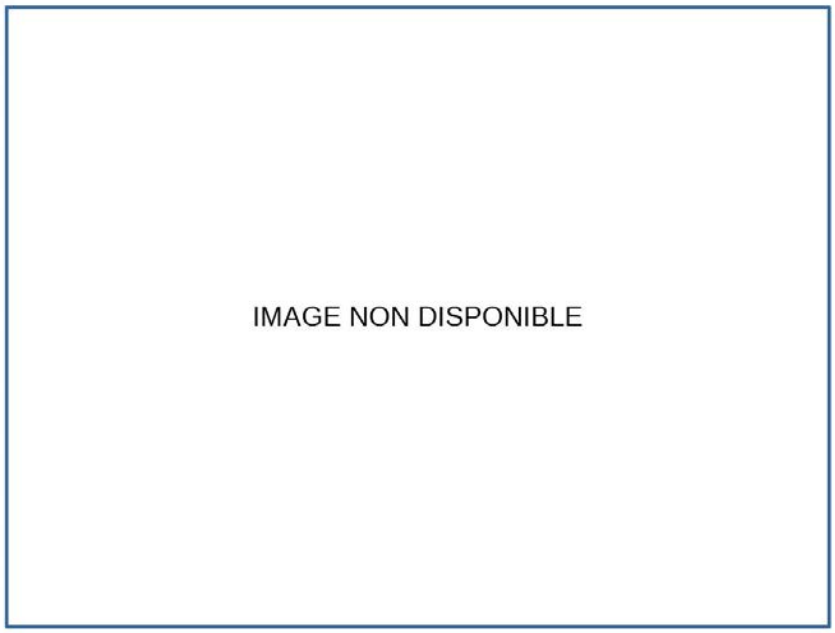
Le corpus de cette thèse est, nous l'avons dit, atypique. Les créateurs de ces séries sont d'ailleurs intimement liés : dès la première page de sa bible pour *The Wire*, David Simon cite la série *The Sopranos*[1]. Matthew Weiner reconnaît pour sa part l'importance de son travail sur *The Sopranos* dans la création de *Mad Men* (tandis que David Chase déclare que *Mad Men* est l'une des deux seules séries télévisées qu'il accepte de regarder – l'autre étant *Boardwalk Empire*). Pour Vince Gilligan, il n'y aurait jamais pu y avoir de Walter White sans un Tony Soprano[2]. Damon Lindelof cite David Lynch et Mark Frost dans leur travail sur *Twin Peaks* comme une inspiration majeure pour *The Leftovers*[3]. Les signes de reconnaissance se multiplient entre ces showrunners au fil des interviews. De plus, six de ces dix showrunners écrivent pour la même chaîne câblée, HBO.

Ces showrunners ont donc beaucoup en commun, à commencer par une certaine sensibilité esthétique et narrative sur laquelle a en partie reposé notre intérêt particulier pour leur travail. Mais, partant de cette constatation, dire que les showrunners produisant les séries de ce corpus mettent d'eux-mêmes dans leurs personnages a un corollaire qu'un simple coup d'œil aux photos de ces créateurs rend particulièrement évident :

1 « The Sopranos *becomes art when it stands as more than a mob story, but as a treatise on the American family. […] So, too, should The Wire be judged not merely as a descendant of Homicide or NYPD Blue, but as a vehicle for making statements about the American city and even the American experiment.* » (« *The Sopranos* devient de l'art quand elle tient à plus qu'une histoire de mafia, quand elle se présente comme un traité sur la famille américaine […] Ainsi, de la même façon, *The Wire* ne doit pas être jugée seulement comme l'héritière de *Homicide* ou *NYPD Blue* mais comme un véhicule servant à commenter la ville américaine, voire l'expérience américaine. ») SIMON, David. *Bible: The Wire. A Dramatic Series for HBO*. Septembre 2000, p.2.

2 THR staff, « Vince Gilligan: Without Tony Soprano There Would Be No Walter White » in *The Hollywood Reporter*, 26 juin 2013. En ligne <https://www.hollywoodreporter.com/news/james-gandolfini-death-vince-gilligan-574556>

3 JARRY, Marjolaine. « Damon Lindelof, créateur de "The Leftovers" : "Il y a de la beauté dans la souffrance" » in *TéléObs*, 30 avril 2017. En ligne <https://teleobs.nouvelobs.com/actualites/20170427.OBS8626/damon-lindelof-createur-de-the-leftovers-il-y-a-de-la-beaute-dans-la-souffrance.html>



De gauche à droite et de haut en bas : Alan Ball, David Chase, Vince Gilligan, Damon Lindelof, David Lynch, Nic Pizzolatto, David Simon, Aaron Sorkin, Matthew Weiner, Joss Whedon.

Nous ne prétendrons pas ici que les personnages de séries peuvent atteindre leur pleine variété, leur plein potentiel, en émergeant de showrunners si peu divers – tous des hommes blancs cisgenres[4] d'âge moyen et nés américains. Cette thèse repose sur un corpus de séries qui ne représente pas toutes les variétés de genre télévisuel, d'économies de production, de ton ou de style. De même, il ne prend pas en compte une grande variété de showrunners. Le travail de ces hommes est capital dans l'histoire de la série télévisée, il n'en est pas pour autant *caractéristique*.

Cependant, la faible représentation des femmes et des minorités dans les séries télévisées n'en est pas moins un problème réel, qui se répercute aussi bien sur la place de ces groupes sociaux que sur la faible variété des personnages. C'est même le point de départ du livre de Brett Martin justement titré *Des hommes tourmentés* : puisque les personnages portent les questionnements et les traits de leurs créateurs, d'hommes tourmentés naissent des hommes tourmentés. La femme, par exemple, tourmentée ou non, est absente de l'équation :

4 Est « cisgenre » une personne qui se reconnaît dans le genre qui lui a été assigné à la naissance, au contraire des personnes « transgenre ». C'est Julia Serano qui propose notamment le terme : « La seule différence entre mon genre transsexuel et leurs genres cissexuels c'est que ma féminité est souvent caractérisée comme secondaire, illégitime, ou comme une imitation de leur féminité. Et la plus grande différence entre mon histoire en tant que "femme" et la leur c'est que j'ai eu à me battre pour le droit d'être reconnue comme « femme » alors qu'elles avaient le privilège de simplement pouvoir le prendre pour acquis. » SERANO, Julia. *Whipping girl a transsexual woman on sexism and the scapegoating of feminity.* Berkeley : Seal edition, 2007, p. 170.

*A male subarbanite turned drug dealer was worth sixty minutes (*Breaking Bad*), while his female counterpart (*Weeds*) warranted thirty. Only with the advent of* Damages *did a female-centric show break through this new glass ceiling. This is only one reason for a plain fact : Though a handful of women play hugely influencial roles in this narrative – as writers, actors, producers, and executives – there aren't enough of them. Not only were the most important shows of the era run by men, they were also largely* about *manhood – in particular the contours of male power and the infinite varieties of male combat*[5].

Un personnage masculin habitant la banlieue reconverti en dealer a pu tenir le haut de l'affiche durant soixante minutes (*Breaking Bad*), tandis que son homonyme féminin (*Weeds*) en méritait trente. Ce n'est qu'avec l'apparition de *Damages* qu'une femme a pu acquérir une place centrale dans une série qui briserait ce mur de glace. Ceci découle d'un fait évident : bien que quelques femmes jouent des rôles d'influence capitale dans la narration, en tant qu'auteures, actrices, réalisatrices et productrices, il n'y en a pas assez. Si les séries les plus importantes de cette ère ont été dirigées par des hommes, elles ont également largement porté leur attention sur la virilité – plus particulièrement les tenants et les aboutissants du pouvoir qui lui est attribué – et une gamme de variations illimitées du combat masculin[6].

Aujourd'hui les femmes, toujours trop rares, sont heureusement de plus en plus représentées parmi les showrunners américains, quoique leurs séries soient encore peu étudiées dans les milieux académiques, mais les personnes non-blanches restent par contre largement sous-représentées. Nous laisserons sociologues, historiens et héritiers des *Gender Studies* et des *Cultural Studies* expliquer et analyser la faible représentation des femmes et des minorités à des postes de producteurs et de *showrunners* importants, malgré l'existence de quelques personnalités comme Shonda Rhymes (*Grey's Anatomy*[7]*, Scandal*[8]), les sœurs Wachowski (*Sense8*[9]) ou Cheo Hodari Coker (*Luke Cage*[10]). Ce qui nous intéresse ici est l'incidence de cette absence sur les personnages de séries de notre corpus particulier.

5 MARTIN, Brett. *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution: from The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad*. New York: Penguin, 2013, p. 13.

6 Traduction par Léa Cohen pour MARTIN, Brett, et Léa COHEN. *Des hommes tourmentés le nouvel âge d'or des séries : des "Soprano" et "The Wire" à "Mad men" et "Breaking bad*. Paris : La Martinière, 2014, p. 30-31.

7 *Grey's Anatomy* (ABC, 2005-en production)

8 *Scandal* (ABC, 2012-2018)

9 *Sense8* (Netflix, 2015-2018)

10 *Luke Cage* (Netflix, 2016-2018)

Ce qui en découle tout d'abord, c'est la nature des personnages. Le premier et le plus visible de ces aspects est la masculinité et la peau blanche des principaux personnages de ces séries : Kevin Garvey (*The Leftovers*), David et Nate Fisher (*Six Feet Under*), Tony Soprano (*The Sopranos*), Walter White (*Breaking Bad*), Saul Goodman (*Better Call Saul*), Dale Cooper (*Twin Peaks*), Rustin Cole et Martin Hart (*True Detective*), Jim McNulty (*The Wire*), Nick Wasicsko (*Show me a hero*), President Bartlet (et une grande majorité de son équipe ; *The West Wing*), Will McAvoy (*The Newsroom*), Don Draper (*Mad Men*), avec la notable exception de Buffy (*Buffy The Vampire Slayer*), seule femme – blanche – du lot.

Il est intéressant de noter que les showrunners n'ont aucune difficulté à écrire des personnages de classes extrêmement différentes de la leur tandis que la couleur et le genre des personnages principaux semblent, eux, inaltérables. Le défaut de représentation ethnique pourrait se justifier comme découlant non pas d'un biais mais d'une nécessité *commerciale* : représenter principalement des personnes qui ressemblent à la part dominante du public, ici *WASP* (*White Anglo-Saxon Protestant* : Protestant Blanc Anglo-saxon). Même en partant de ce postulat, au demeurant suspect, le public américain dans son ensemble est, naturellement, constitué à moitié au moins de femmes, qui ne tiennent pourtant que très rarement les premiers rôles dans les séries que nous étudions ici. Quelque part, en tenant compte de cet élément, il apparaît que l' « Autre » en série, celui qui ne peut pas être le « je », est la femme. C'est en quoi les « hypothèses paranoïaques » de Louis Skorecki sur *X-Files*[11] ne sont pas à écarter trop rapidement :

> L'idée maîtresse qui sous-tend le feuilleton [*X-Files*], c'est qu'il vaut mieux se chercher soi-même dans la figure de l'étranger, fut-il innombrable ou terrifiant, plutôt que de risquer de se reconnaître dans une personne de l'autre sexe. C'est avec cette peur primale, cette angoisse première, que Carter invente son univers de héros terrifiés et fascinés par la figure de l'Autre, l'extraterrestre, le « Martien » – comme ses collègues du FBI surnomment Fox Mulder[12].

Comme Dana Scully pour Fox Murder, la femme serait l'altérité suprême pour tous ces showrunners. Elle est spécifiquement ce qu'ils ne sont pas. D'où la prégnance presque exclusive des questions de virilité dans ces séries (qui ne sont pourtant pas les seules questions abordables par un individu masculin).

L'homme blanc n'est pas que le personnage principal de ces séries, il est au centre de tout ; il en est la thématique même et, de fait, les égocentrismes se superposent car c'est, à les

11 *The X-Files* (Fox, 1993-2002) – *X-Files*

12 SKORECKI, Louis. *Sur la télévision : de "Chapeau melon et bottes de cuir" à "Mad men*. Paris : Capricci, 2011, p. 146.

entendre, un égocentrisme « d'homme blanc » qui aura permis à ces showrunners d'être suffisamment tournés vers leur propre personne pour devenir scénaristes. En d'autres termes, il semblerait que rien n'intéresse plus ces showrunners que de comprendre pourquoi ils ne s'intéressent qu'à eux-mêmes. C'est la célèbre « *catch-phrase* » de Jim McNulty : « *What the fuck did I do ?* » (« Ben quoi, qu'est-ce que j'ai fait, moi ? ») et le défaut tragique du « héros » de *Show me a Hero* comme, à sa façon, de Don Draper dans *Mad Men*. C'est aussi l'une des questions majeures de *The Sopranos*, de ce qu'en dit David Chase lui-même :

> *What's the problem with the white male that he just can't hack it ? That he's just so miserable, so weak, so punny, so self-centered, so self-glorifying, so self-mythologizing that he's compelled to grab guns and shoot people indiscriminately. […] I think The Sopranos in certain ways at least begins to touch on some of those themes*[13].
>
> C'est quoi son problème, à l'homme blanc, pour qu'il soit largué à ce point ? Pour qu'il soit si malheureux, si faible, si ridicule, si égocentré, si auto-satisfait, si enclin à créer sa propre mythologie, au point de ressentir le besoin de prendre un flingue et de tirer sur des gens au hasard. […] D'une certaine manière, je pense que *The Sopranos* touche, au moins en partie, certains de ces thèmes.

Naturellement, ces séries centrées sur l'homme blanc auraient tendance à réduire les personnages de minorités et de femmes à peau de chagrin. C'est ce que dit en tous cas Nancy Miller, showrunneuse de *Any Day Now*[14] (dont les personnages principaux sont deux femmes, l'une blanche et l'autre noire) des commandes qui lui étaient faites auparavant en tant que scénariste :

> *But one reason I developed* Any Day Now*, and everything I do, I'm sick to death of writing women as victims, rape victims, breast cancer victims, homicide victims. If I had to write another dead woman, I was going to scream*[15].
>
> L'une des raisons pour lesquelles j'ai développé le projet de série *Any Day Now* et tout ce que je fais par ailleurs, c'est que j'en ai plus que marre d'écrire des personnages de femmes victimes : victimes de viol, victimes du cancer du sein, victimes d'homicide. Si on me demandait d'écrire un cadavre de femme de plus, je pense que je me serais mise à hurler.

13 LONGWORTH, James L. *TV Creators: Conversations with America's Top Producers of Television Drama.* N.Y. : Syracuse University Press, 2000, p. 30-31.

14 *Any Day Now* (Lifetime, 1998-2002)

15 LONGWORTH, James L. *TV Creators: Conversations with America's Top Producers of Television Drama. Op. Cit.*, p. 62.

Cependant, si c'est un défaut évident de la plupart des représentations de femmes (en séries et ailleurs) qui sont réduites à des rôles de victimes, de princesses en détresse, de voisines sexy et d'adolescentes insupportables, cette critique ne concerne pas vraiment les *dramas* que nous étudions ici. Skyler White, certes, parvient parfois à incarner les quatre archétypes susnommés à la fois[16]. Cependant, même Skyler White a des qualités dans son écriture, particulièrement dans les dernières saisons, que n'ont pas les personnages dont parle si violemment Nancy Miller. Au contraire, des personnages comme Carmela Soprano dans *The Sopranos* ou C.J. dans *The West Wing*, sans oublier l'intégralité des personnages féminins de *Mad Men*, sont d'une grande richesse et d'une qualité indéniable, malgré la soumission presque inévitable de ces personnages à des clichés patriarcaux bien ancrés. Les autres formes de diversité sont beaucoup plus rarement représentées, hormis bien entendu dans les séries de David Simon.

Nous prendrons ici l'exemple de la femme showrunneuse, en ceci qu'elle est un parangon de ces personnes de la diversité (parce qu'elle est à la fois considérée comme une « *minorité* » – une étrange minorité majoritaire– et une *altérité*[17]).

Les rares femmes qui créent des séries prennent la décision – peut-être parce qu'elles puisent dans leur expérience propre ou parce que c'est le choix le plus commercialement viable à l'instant où nous rédigeons ces lignes – de produire des séries de femmes, pour les femmes, interprétées préférablement par un maximum de femmes, si possible féministes ou décomplexées. C'était déjà l'objectif des femmes en séries dans les années 1980 :

> [Les auteures de Cagney & Lacey[18],] Barbara Avedon et Barbara Orday, sont deux jeunes femmes engagées durant les années 1970 dans des mouvements féministes libéraux. Elles préparent d'abord le projet d'un film consacré à l'amitié de deux femmes qui leur ressemblent, plongées dans un milieu dur et masculin, en employant un archétype de la fiction populaire, le couple de policiers[19].

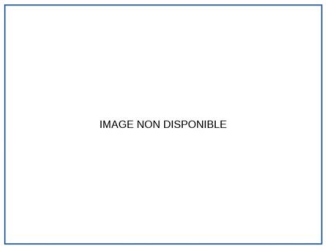
16 Il est notable, à ce titre, que la seule scénariste femme de la *Writer's Room* filmée pour les bonus de la quatrième saison de *Breaking Bad*, Moira Walley-Beckett, soit décrite par ses collègues masculins comme étant « *a very proper, new age maybe... yoga teacher.* » (« une prof de yoga très convenable, New Age sur les bords. ») Construire un personnage féminin non-archétypal tout en conformant les véritables femmes à des archétypes usés est certainement tâche difficile.

17 La femme est d'ailleurs l'exemple premier de l'altérité dans l'article « Identité et altérité » : « Ainsi, l'autre va être en premier lieu cet humain comme moi qui n'est pas comme moi, et, d'abord, il sera l'autre sexe, celui qui me définit en retour dans une identité différente », « en particulier la femme pour ce qui concerne les sociétés patriarcales. » COLIN, Patrick. « Identité et altérité » in *Cahiers de Gestalt-thérapie,* n° 9*,* 1/2001, pp. 52-62.

18 *Cagney & Lacey* (CBS, 1981-1988)

19 ESQUENAZI, Jean-Pierre. *Les séries télévisées : l'avenir du cinéma ?* Paris : Armand Colin, 2010, p. 42.

C'est le cas aujourd'hui, par exemple, de la série *Orange is the New Black*[20] de Jenji Kohan, dont voici le portrait, ainsi que ceux des principaux personnages de la première saison :



Jenji Kohan, showrunneuse de *Orange is the New Black*

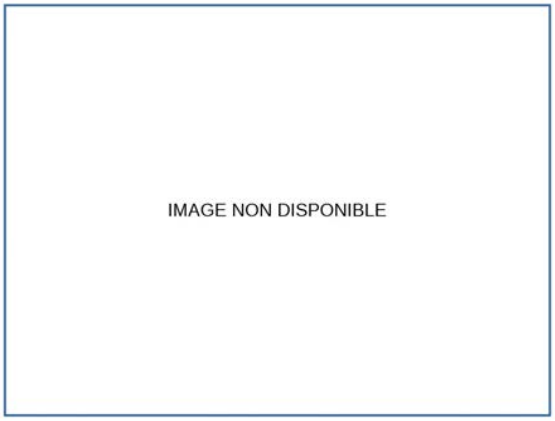
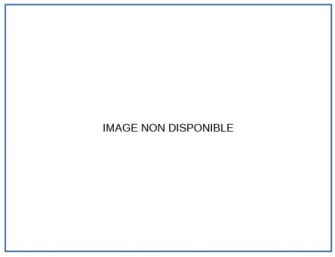


Photo promotionnelle des personnages de *Orange is the New Black*

Les personnages de cette série sont quasiment uniquement féminins ; les questions de sexualité, de maternité, de corps, de violence ou d'amitié sont toutes considérées d'un point de vue exclusivement féminin. C'est le cas aussi d'une autre série bien différente, *Girls*[21], de Lena Dunham.



Lena Dunham, showrunneuse de *Girls*

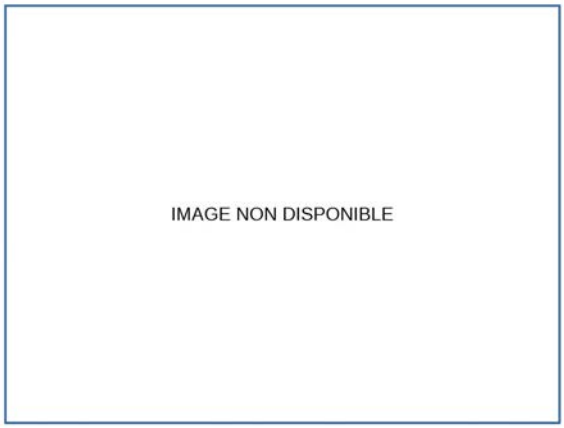


Photo promotionnelle des personnages de *Girls*

Il semble y avoir une nécessité politique à produire ce genre de séries, qui recèlent par ailleurs chacune des qualités intrinsèques. Mais celle-ci n'est qu'un revers de la médaille de la création : si les hommes blancs peuvent construire d'excellents personnages de femmes, les

20 *Orange is the New Black* (Netflix, 2013-en production)
21 *Girls* (HBO, 2012-2017)

femmes peuvent bien entendu construire d'excellents personnages d'hommes ; ce que le concept même de ces séries rend superflu.

Cette nécessité pour les showrunneuses de se manifester femme – plutôt que d'écrire des séries essentiellement féminines mais équilibrées dans leurs représentations – accompagne des siècles de récits et provient certainement de la tendance historique qui a mené le *neutre* à être masculin. En linguistique[22], il est évident « qu'il pleut » parfois mais qu'elle ne pleut jamais, que l'on peut dire quelque chose de faux mais jamais quelque chose de fausse et que « le masculin l'emporte sur le féminin », ce par quoi l'on entend que « le neutre l'emporte sur le masculin et le féminin » mais cela revient au même, puisqu'il n'y a strictement aucune différence entre le neutre et le masculin en langue française. Cet aspect, propre à notre langue, provient cependant d'une façon de penser le monde qui s'étend à une grande majorité des cultures dominantes : l'homme est l'Homme tandis que la femme, c'est l'autre, celle qui n'est pas l'homme mais que l'Homme est. C'est une rivière que l'on ne peut naviguer que dans un seul sens : l'homme est neutre, donc la femme se projette aisément dans l'homme, mais la femme n'est pas neutre, et de fait l'homme ne se retrouve pas dans la femme. Ainsi une femme showrunner qui ne féminiserait pas volontairement, activement, sa série pourrait bientôt se sentir « avalée » par cette « neutralité masculine » (expression qui devrait pourtant être considérée comme un oxymore).

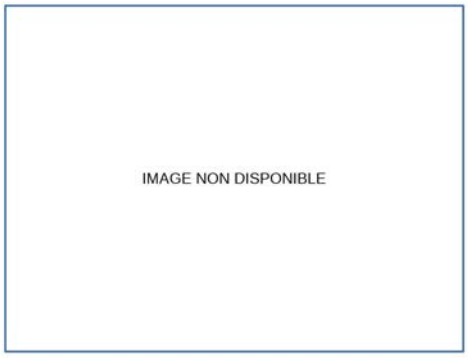
De même, au fond, à force de discriminations et de faibles représentations, les minorités de tous pays finissent par reconnaître la majorité autour d'eux comme le neutre, qu'ils peuvent comprendre mais qui ne les comprend pas. Ainsi, dans le monde occidental, l'homme blanc cisgenre devient la langue universelle du personnage : celui que tout le monde *parle*. Essayer de produire une œuvre neutre, c'est vouloir communiquer dans cette langue : c'est aussi perdre en partie la sienne, son identité. Créer des personnages de type cyborg dans ces conditions devient un chemin de croix.

Il est remarquable que les séries produites par des femmes, des personnes de couleur ou des minorités de genre et de sexualité tendent à représenter l'ensemble de ces classes au travers de leurs personnages. De fait, il n'existe plus que deux catégories de showrunners : ceux qui parlent la langue universelle, et tous les autres.

22 C'est, du moins, les recommandations de l'Académie française qui, sur son site, précise « le neutre, en français, prend les formes du genre non marqué, c'est-à-dire du masculin. Les adjectifs qui se rapportent à cette locution sont donc au masculin et l'on dit *quelque chose de beau* et non *quelque chose de belle.* ». « Quelque chose de spéciale » in *Académie française*, 1er juin 2017. En ligne <http://www.academie-francaise.fr/quelque-chose-de-speciale>

II.2.5.2. *Sense8* et les sœurs Wachowski

À ce titre il est incontournable de parler de la série *Sense8* : celles qui s'étaient fait connaître, après leur trilogie *Matrix*[23], sous le nom des « frères Wachowski » ont toutes deux et l'une après l'autre opéré leur transition et demandé à être reconnues femmes. Ce parcours est d'autant plus intéressant qu'elles ont toutes deux révélé leur transidentité[24] respectivement pendant et après la production de la série.



Lilly et Lana Wachowski, showrunneuses de *Sense8*

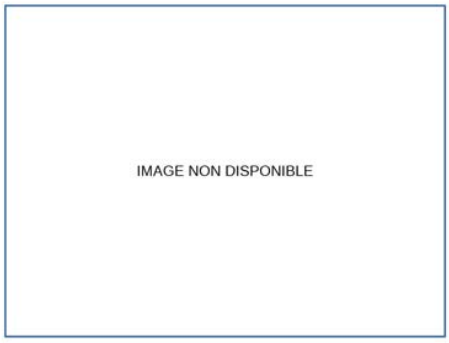


Photo promotionnelle des personnages de *Sense8*

La situation personnelle de ces showrunneuses s'est, comme c'était attendu, répercutée sur la représentation de leur propre groupe social à l'intérieur de la série : à plus d'un titre, la série parle de la transidentité de genre et du vécu commun de ceux et celles qui en font l'expérience. C'est d'abord le cas grâce au personnage de Nomi Marks, interprété par Jamie Clayton. Le personnage et l'actrice qui lui donne chair sont toutes deux transgenres, et toutes deux militantes pour les droits LGBTQI+, Nomi Marks tenant dans la série un blog sur lequel elle défend et discute la place des personnes LGBTQI+ dans le monde.

23 *Matrix*, Lana et Lilly Wachowski, 1999.

24 « Nous utilisons le terme *trans* pour désigner les personnes qui ont effectué une transition pour devenir physiquement une femme MtF (*man to female*) ou un homme FtM (*female to male*) » Espineira, Karine. *Médiacultures : la transidentité en télévision. Une recherche menée sur un corpus à l'INA (1946-2010).* Paris : Éd. L'Harmattan, coll. Logiques sociales, série Sociologie du genre, 2015.

La présence de personnages transgenres sur le petit écran est encore rare (à l'exception de quelques séries telles que *Transparent*), mais plus rares encore sont les acteurs transgenres qui les incarnent : Jamie Clayton (Nomi Marks dans *Sense8*) et Laverne Cox (Sophia Burset dans *Orange is the New Black*) en sont des exemples récents et sont pionnières en la matière. Par ailleurs, les acteurs et actrices transgenres qui interprètent des personnages cisgenres à la télévision sont extrêmement rares, pour ne pas dire tout à fait absents dans l'ensemble, à la notable exception des apparitions de l'actrice Candis Cayne dans les séries *Elementary*[25], *Nip/Tuck*[26] ou *CSI: NY (Les Experts: Manhattan)*[27]. La représentation des personnes transgenres dans *Sense8* se fait quoiqu'il en soit à l'échelle du récit et à celle de la production même de la série, aidant en cela à la construction de personnages jusqu'ici peu visibles.

Mais au-delà du personnage même de Nomi Marks, la série semble, sur un plan plus métaphorique, commenter la vie des personnes transgenres au travers du pouvoir surnaturel et des (més-)aventures de ses personnages. Comme c'est souvent le cas des œuvres fantastiques ou de science-fiction, les éléments surnaturels servent de représentation d'une réalité sociale au prisme de l'irréel. Ici, le pouvoir des personnages de la série est d'être connecté à d'autres personnages extrêmement différents d'eux-mêmes, des personnages d'autres genres, sexualités et cultures : chaque « *sensate* » (« sensitif », en français), comme sont appelés ces êtres particuliers, est alors libre non seulement de communiquer avec ses pairs mais également d'occuper le corps de l'un ou de l'autre, le temps d'opérer quelque prouesse physique ou intellectuelle. Le parallèle avec la transidentité est évident lorsqu'un homme occupe ainsi le « corps » d'une femme[28] ou une femme celui d'un homme[29]. En outre, lorsqu'au deuxième épisode Nomi est hospitalisée de force, le médecin tente de la persuader que son tout nouveau pouvoir est en réalité le symptôme d'une condition médicale grave :

Patients will begin to experience a deterioration of mental faculties. It's common for them to experience very, very real hallucinations and synes-thesia that precedes a loss of memory	Les patients commencent alors à connaître une détérioration des facultés mentales. Il est courant qu'ils éprouvent des hallucinations particulièrement réalistes et une forme de synesthésie,

25 *Elementary* (CBS, 2012-en production)
26 *Nip/Tuck* (FX, 2003-2010)
27 *CSI: NY* (CBS, 2004-2013) – *Les Experts : Manhattan.*
28 Dans le dernier épisode de la série, le très archétypiquement viril Wolfgang « utilise » ainsi le corps de Kala pour tuer un ennemi, ce qui provoque l'admiration – de fait particulièrement homo-érotique – du mari de celle-ci, Rajan.
29 Capheus, régulièrement « occupé » par Sun de cette façon dans la série, ne cesse de dire qu'elle est « l'esprit de Van Damme », insinuant de fait que l'esprit de ce parangon de virilité propre aux années 1990 est une femme.

and a complete occlusion of identity[30].

lesquelles précèdent une perte de mémoire et un *oubli total de leur propre identité*.

C'est l'expérience qu'ont eu de nombreux·ses personnes transgenres du domaine hospitalier, où ce qui était appelé la « transsexualité » a longtemps été considéré comme une pathologie, menant à des traitements sans fondements allant selon les époques et les cultures des anti-dépresseurs à la lobotomie en passant par les électrochocs. La notion d'oubli de l'*identité* souligne ici le parallèle avec le diagnostic qui était fait de la transidentité.

L'écho avec la vie des personnes transsexuelles se fait parfois à une échelle plus intime, plus personnelle. Lorsqu'un personnage de la série prévient, dès le premier épisode de la série, *« They'll be hunted, born or unborn »* (« Ils seront pourchassés, qu'ils soient ou non déjà nés. »), il considère ici la « deuxième » naissance des personnages sensitifs, c'est-à-dire celle qui, alors qu'ils sont déjà adultes, les lie les uns aux autres. De la même façon, les personnes transgenres peuvent avoir l'expérience d'une « deuxième » naissance, lorsqu'elles assument leur identité de genre, lorsqu'elles suivent un traitement hormonal ou lorsqu'elles se font opérer... cela varie d'un individu à l'autre. Quoiqu'il en soit, les personnes transgenres ont presque toutes subi, à un moment ou à un autre, la violence de cette « chasse » qui menace les sensitifs de la série.

Cependant la représentation des personnes transgenres à l'intérieur du récit n'est pas que celle, politique et militante, de ce que vivent les personnes transgenres au regard de la société qui les entoure, bien au contraire. Il n'est que peu question de cette violence quotidienne, ou de la difficulté de la société à reconnaître et appuyer ce nouveau rapport aux genres. Certes, les personnages sensitifs de la série sont étranges, étrangers, sans doute minoritaires, du moins invisibilisés. Mais c'est une représentation de l'intérieur qui en est faite : il ne s'agit pas de faire le portrait d'une société intolérante, mais de personnages qui vivent une expérience hors du commun. C'est cette expérience, intime, de la transidentité, qui intéresse particulièrement les Wachowski. En outre, par le biais de la transidentité, ces showrunneuses se concentrent avec amusement sur la notion de genre, rejoignant par ce biais des questions féministes. Lorsqu'un personnage s'enthousiasme dans l'épisode pilote : « *She can spin for a girl, can't she ?* » (« C'est un bon DJ, pour une fille, hein ? »), c'est pour s'entendre rétorquer clairement : « *She can spin, period*. » (« C'est un bon DJ tout court »).

30 *Sense8*, S02E12

Ce féminisme de bon ton ne découle sans doute pas seulement de la transidentité des Wachowski, mais il n'en demeure pas moins que les auteurs ne se contentent pas de commenter la transidentité en tant que telle, mais s'intéressent à la transidentité en tant que traversée de la frontière considérée comme imperméable entre le féminin et le masculin. Les Wachowski sont autant des personnes transgenres que des femmes, ce qui est rendu clair par une scène de comédie dans laquelle Lito, un homme, ressent du fait de sa connexion particulière avec Sun, une femme, les effet du syndrome prémenstruel : ballonnements, douleurs, émotivité exacerbée, etc. Pour le reste du monde, cette frontière est telle que la présente Louis Skorecki à propos de *X-Files* : terrifiante et indépassable. La preuve en est d'ailleurs qu'Amanita est en mesure de stopper la progression des hommes armés de la maléfique firme BPO en leur exposant son tampon usagé. Leurs armes et armures ne suffisent pas face au dégoût (voire à la frayeur) qu'un simple objet du quotidien *féminin* inspire aux hommes. Les « sensitifs » de la série sont eux, comme Lito, forcés de reconnaître et d'apprécier leur propre familiarité avec la féminité (pour les hommes) et la virilité (pour les femmes, exercice cependant moins périlleux pour les raisons que nous avons évoquées un peu plus tôt). Le point d'orgue de cette traversée du genre est marqué par une séquence du douzième et dernier épisode de la première saison, dans laquelle le policier, Will, revivant les souvenirs d'une autre sensitive, se retrouve en un instant enceint de plusieurs mois. Si l'expérience est amusante ou perturbante pour le spectateur, c'est justement du fait de la dureté de cette frontière entre le féminin et le masculin pour les personnes cisgenres. Pourtant, il n'est pas si rare pour un homme transgenre de tomber ainsi enceint.

La série ne sépare pas pour autant les personnages sensitifs – qui représenteraient la transsexualité – des autres : au contact de ces « sensitifs », leurs amis et amants découvrent eux aussi la porosité de la frontière homme-femme. Ainsi lorsque Daniela s'installe – sans y être tout à fait invitée – chez les deux hommes Lito et Hernando, ce dernier s'inquiète : « *Lito isn't sure we need a live-in beard* », « Lito n'est pas sûr que nous ayons besoin d'une 'barbe' à domicile. » Le terme « barbe » est ici à prendre au sens d'alibi, de 'masque' : Daniela, en paraissant avoir une relation avec Lito, le met à l'abri de tout soupçon d'homosexualité qui pourrait détruire sa carrière. Mais Daniela est ici la « barbe » femme, au milieu de deux hommes barbus : le masculin et le féminin ne cessent de se rencontrer et de s'inverser de cette façon dans la série. Ainsi, même pour les personnages non-sensitifs, la porte est ouverte sur la compréhension de cette altérité absolue qu'est l'autre genre : le mari de Kala découvre dans la deuxième saison sa propre bisexualité, Daniela vit sa sexualité par procuration au travers de

deux hommes homosexuels, le détective Mun est battu ou sauvé par la guerrière Sun, dans un renversement flagrant d'archétype[31], etc.

Une fois traversée cette barrière supposée infranchissable du genre, toutes les autres barrières – sociales, religieuses ou culturelles – sont dans la série traversées par les personnages avec une facilité déconcertante. Le bouddhisme de Kala n'empêche pas son amour pour son mari de famille catholique ou pour son amant athée. La richesse de la *businesswoman* Sun n'empêche pas son amitié avec Capheus, dont la famille est très pauvre. Enfin, les huit personnages de *Sense8* viennent respectivement du Kenya, de Corée du Sud, des États-Unis (Chicago et San Francisco), d'Inde, d'Islande, d'Allemagne et du Mexique. La transidentité devient ainsi une transcendance : la série donne un aperçu de ce que cela fait de traverser les frontières, de détruire les barrières entre les individus, sans s'arrêter seulement au genre, qui n'en est que la barrière la plus haute et peut-être la plus remarquable actuellement. Comme s'enthousiasme l'ami de Wolfgang lorsque ce dernier parvient à ouvrir un coffre-fort difficile à l'aide de sa seule ouïe : « *You cracked the uncrackable* », « Tu as forcé l'inviolable ». C'est là la définition même du pouvoir des sensitifs de la série.

Les personnages soulignent eux-mêmes régulièrement les différentes dualités qu'ils apprennent à faire imploser, ne serait-ce que dans le vocabulaire d'un monde binaire. L'ami de Will n'hésite pas à simplifier dès le premier épisode : « *Gangbangers hate cops, cops hate gangbangers. It's natural*. » (« Les membres de gang détestent les flics, les flics détestent les membres de gang, C'est naturel. »). Avant de préciser : « *Like dogs hate cats. They're the enemy.* » (« Comme les chiens détestent les chats : ils sont l'ennemi. »). Bien sûr, Will, policier, traversera cette dualité artificielle pour aider un membre de gang, malgré les protestations du personnel médical et des policiers de son entourage. Deux autres personnages ont par ailleurs presque exactement les mêmes lignes de dialogue pour des raisons tout à fait différentes. Rajan, lorsqu'il essaie de convaincre Kala de l'épouser dans le deuxième épisode, lui dit : « Il est vrai que nous avons grandi dans deux mondes différents mais le seul monde dans lequel je veux vivre est celui dans lequel nous pouvons être ensemble[32]. » Dans l'épisode 9, Lito se lamente : « *I was living in two separate worlds. And then somehow they crashed into one another.* », « Je vivais dans deux mondes différents, et puis je ne sais comment ils se sont écrasés l'un dans l'autre. ». Le monde dans lequel vivent ceux qui ne sont pas sensitifs dans la série est donc dyadique, binaire, à la façon des deux hémisphères du cerveau : lorsque

31 Nous noterons à ce titre que « Sun » et « Mun » signifient phonétiquement « soleil » et « lune » : la lune, traditionnellement associée à la féminité, est le nom donné à l'homme tandis que le soleil, symbole masculin, est le nom porté par la femme.

32 « *It's true that we grew up in separate worlds but the only world I want to live in is the one where we can be together*. »

le médecin décrit encore une fois la supposée maladie de Nomi dans le quatrième épisode, il dit de celle-ci qu'elle « *merge the hemisphere* », qu'elle « fait fusionner les hémisphères » : elle fait un tout de deux choses distinctes. C'est donc toujours le pouvoir des sensitifs qui est commenté : dé-binariser le monde. La sexualité elle-même, qui est au centre de la série, est comprise comme une dé-binarisation : les jouissances collectives ou les scènes d'amour à trois se succèdent, faisant exploser le cadre verrouillé du « couple », nécessairement binaire.

De fait, la transidentité n'est pas seulement dans cette série un glissement entre des dyades figées : masculin/féminin, riche/pauvre, religieux/athée, blanc/racisé, etc. Elle élargit sa notion « trans » à celle de « transcendance », qui ignore toute différenciation, qui élargit le champ de l'expérience au-delà de l'individu seul. L'Amour et la sexualité en sont un moyen, tout comme les drogues : la drogue est d'ailleurs dans la série un moyen de connecter entre elles les générations. Elle permet à Riley une expérience d'expansion transcendante, mais aussi de trouver une connexion avec son père et les amis de son père. De même, à la toute fin de la série, c'est une ingestion involontaire de cannabis qui amène la mère de Nomi à délaisser un système de valeur extrêmement figé et binaire, du moins le temps d'une soirée. C'est d'ailleurs en tant que drogue que la molécule qui donne leur pouvoir aux sensitifs est commentée pour la première fois dans la série au cours de l'épisode pilote, par un dealer du nom de Nyx :

> C'est une simple molécule qui est présente dans toute chose vivante. Les scientifiques disent qu'elle ferait partie d'un réseau synaptique éco-biologique. Quand les gens en prennent, ils voient leur naissance, leur mort, et des mondes au-delà de celui-ci. Ils parlent de vérité... de connexion... de transcendance[33].

La musique enfin, depuis la célèbre chanson « What's Up ? » des *4 Non Blondes,* qui est devenu depuis un véritable hymne pour les fans de la série, jusqu'au concert de musique classique qui ramène chacun des personnages à sa propre naissance, sert de lien ou même de liant entre ces différents personnages, considérés ici plutôt comme les composants d'une même entité : « *You are no longer just you*[34]. », « Tu n'es plus seulement toi. »

Il y a donc destruction de la binarité *et* de l'individualité au profit d'une pensée du monde radicalement moderne : celle du réseau (social), de la multiplicité devenue unité. Cette idée « d'un seul esprit », très ancrée dans les générations qui utilisent internet, se retrouve dans la façon de s'exprimer des personnages. Au deuxième épisode, Nomi explique sur son

33 « *It's a simple molecule present in all living things. Scientists talk about it being part of an eco-biological synaptic network. When people take it, they see their birth, their death, worlds beyond this one. They talk of truth... connection... transcendance*. »

34 Phrase promotionnelle de la série, reprise dans l'épisode 4 de la saison 1.

blog « *Today I'm marching to remember that I'm not just a me. But I'm also a we. And we march with pride.* » (« Aujourd'hui je défile pour me rappeler que je ne suis pas seulement un 'moi'. Je suis aussi un 'nous'. Et nous défilons avec fierté. »). Au cinquième épisode, lors de son mariage, Kala fait ce serment : « *We shall be of one mind* », « Nous serons d'un seul esprit ».

La série elle-même suit le chemin de cette transcendance, en réconciliant par le biais esthétique diverses cultures cinématographiques et audiovisuelles : le mariage de Kala en Inde donne lieu à une scène typique de Bollywood ; Will, policier à Chicago, représente un personnage de série policière classique de grande ville américaine ; les séquences qui concernent le truand Wolfgang à Berlin ne sont pas loin de la violence d'une Europe de guerre froide, du cinéma de Fassbender à un genre de *French Connection*, jusqu'aux premiers travaux plus récents du danois Nicholas Winding Refn ; Lito, acteur Mexicain, joue dans un type de film de gangsters machiste typiquement latin ; les ami·e·s de Nomi et Amanita à San Francisco ramènent certaines séquences au cinéma *camp* californien dans le sillon de *Priscilla, Folle du désert* en Australie, *Hedwig and the Angry Inch* à Broadway ou plus récemment à la télévision *Angels in America* ; les séquences de combat de la Sud-Coréenne Sun sont inspirées des plus grandes scènes de cinéma de Kung-Fu qui ont fait l'âge d'or du cinéma asiatique d'exportation, quand pour finir les innombrables références à l'acteur belge Jean-Claude Van Damme servent de clin d'oeil – comique mais plein de tendresse – au cinéma d'action musclé des années 1980. C'est donc une seule série pour divers genres, un seul réseau pour divers composants.

Le bénéfice de cette forme d'expansion et d'annihilation de l'individualité est remis en cause dans la série lorsqu'une féministe reproche à Nomi Marks d'être en réalité un homme qui *colonise* l'espace des femmes par sa transidentité. La violation des frontières, la fameuse capacité des sensitifs à « forcer l'inviolable » révèle ainsi son revers moins humaniste : vouloir être tout le monde, c'est aussi empêcher tout le monde d'être *soi*. Les Wachowski ne développent pas plus avant leur réponse à cette inquiétude, si ce n'est que Nomi est évidemment une femme : les sensitifs de la série sont en quelque sorte protégés de ce risque de colonisation car ils ne *gagnent* pas cette expansion, elle provient de leur nature même, de même que Nomi ne devient pas femme, elle l'est. C'est pourquoi le mentor de ces huit héros peut déclarer sans mal : « *You have to save her, Will, and in so doing, save yourself* » (« Tu dois la sauver, Will, et, en la sauvant, te sauver toi-même. »). C'est cette interdépendance, et donc l'absence de pouvoir de l'un sur l'autre, qui permet l'expansion sans la colonisation.

Ainsi, du fait du parcours personnel des Wachowski, la variété impressionnante des personnages de *Sense8* peut être analysée non plus comme une volonté politique de dé-neutralisation mais la manifestation d'une capacité, d'un *pouvoir* que ces showrunneuses ont plus que toute autre personne : en effet il s'agit moins pour elles de reconnaître les différences de chacun que de les explorer, de les faire leurs, au travers, dans le récit, du pouvoir d'empathie que tous les personnages sont capables de ressentir à l'égard de tous les autres. La série fait sienne ce paragraphe de *La Prisonnière* de Marcel Proust : « Le seul véritable voyage, le seul bain de jouvence, ce ne serait pas d'aller vers de nouveaux paysages, mais d'avoir d'autres yeux, de voir l'univers avec les yeux d'un autre, de cent autres, de voir les cent univers que chacun d'eux voit, que chacun d'eux est[35] » En étant des femmes qui savent ce que c'est que d'être dans un corps masculin, elles sont des personnes qui savent ce que c'est que d'être « l'autre » : elles ont été capables de traverser la frontière férocement gardée de l'altérité. C'est en cela une œuvre à quatre mains extrêmement personnelle, dont tous les personnages ou presque sont des cyborgs. Si la série a sans conteste ses fragilités, elle n'en est pas moins généreuse et personnelle[36].

Finalement, les Wachowski élargissent leur propre droit à la transcendance – ouvert par leur transidentité – à tous les conteurs et créateurs de personnages : elles proposent de considérer la création d'oeuvres narratives comme un exercice essentiellement *trans.* Lorsqu'un personnage déclare à Lito : « *What you actors do, playing all those different people, is amazing*. » (« Ce que vous faites, vous les acteurs, jouer toutes ces personnes si différentes, c'est génial »), il profère certes des banalités mais il commente aussi le travail purement *trans* (au sens large – transgenre, transcendant) des acteurs. Les personnages de la série s'amusent parfois de leur propre schizophrénie – au sens premier de « division de l'esprit » –, par exemple, lorsqu'à l'épisode 5 de la saison 1 le maître en arts martiaux de Sun, regrettant qu'elle ne soit pas « concentrée » sur ses mouvements, lui dit « *You are of two minds* » (« Tu as deux esprits »), Sun répond : « *At least* » (« Au moins »). Souvent, ce groupement de personnalités à l'intérieur d'eux-mêmes est présenté comme une bénédiction. Lorsque Jonas rappelle à Will à l'épisode 4 : « *You have seven other selves now* » (« Tu as sept autres 'toi' maintenant »), c'est après avoir annoncé « *You're never alone*. » (« Tu n'es jamais seul »). Cette positivité est celle de l'humanisme parfois naïf des Wachowski, mais

35 PROUST, Marcel. *La Prisonnière.* Paris : éd. Gallimard, 1925, p. 69.

36 C'est la remarque pleine de justesse du critique Joshua Rothman pour le New Yorker : « Sense8 *is not subtle – this is sci-fi T.V. – but their scene together is simple, direct, and moving: there's a lot of authentic emotion to go with all the artifice.* » (« *Sense8* n'est pas subtile – c'est de la télévision de Science-fiction – mais la séquence qu'ils partagent est simple, directe, et émouvante ; il y une grosse part d'émotion authentique pour aller avec tout cet artifice. ») ROTHMAN, Joshua. « Sympathetic Sci-Fi » in *The New Yorker*, 14 juin 2015. En ligne <http://www.newyorker.com/culture/cultural-comment/sympathetic-sci-fi>

c'est aussi celle qui provient de la certitude que l'auteur·trice vit avec ses personnages, qu'ils font partie de lui·elle pour une expérience que les Wachowski perçoivent comme foncièrement positive. Par le récit, mais aussi par la musique, elles s'efforcent même de partager cette connexion, qui lie les créateurs·trices à leurs personnages, avec le spectateur. La musique devient le véritable « psycellium » entre le spectateur et les personnages, permettant une communion naturelle, perceptive, véhiculée par l'émotion, une communion sans matérialité.

Ainsi, par leur transidentité les Wachowski produisent une série aux personnages profondément différents, des personnages qu'elles peuvent vivre de l'intérieur dans toute leur diversité malgré la finitude de leurs expériences personnelles. Au-delà de ce « pouvoir » que leur transidentité leur octroie, elles proposent généreusement d'élargir la notion même de transidentité à tout créateur·trice de personnage. Il s'agirait dès lors d'avoir la curiosité des autres, quitte à se pencher sur leur expérience avec maladresse.

II.2.5.3. Commune passion

Les limites de la transidentité comme technique d'écriture se font particulièrement évidentes dans un détail de la série *Sense8* qui n'est pas à prendre à la légère : tous les personnages parlent anglais. Peut-être que, dans quelques années, l'habitude des sous-titres permettra de créer des personnages de ce type s'exprimant chacun dans sa langue, mais symboliquement l'effet est le même : l'auteur·trice, même transgenre, ne peut s'ouvrir à l'autre, à l'étranger, que dans la mesure où il·elle peut comprendre son langage, son être. Il y a certainement des modes de l'altérité qui sont, sinon infranchissable, du moins extrêmement difficiles à traverser. L'humanité est un facteur commun à tous, mais peut-être ne suffit-il pas. Ainsi il restera toujours la nécessité pour les showrunners de s'attacher à eux-mêmes et à leur propre expérience pour créer. Or il ne faut cependant pas perdre de vue que, quelles que soit leurs différences, et même si celles-ci devaient être cultivées à l'avenir, les showrunners ont *beaucoup* en commun. Martin Winckler s'enthousiasme dans son *Petit Éloge des séries télé* :

> Ces hommes et ces femmes [showrunners·ses], qu'ont-ils de particulier ? […] Ils ont de l'humour souvent grinçant, ils écrivent comme ils respirent, ils écrivent pour respirer dans un monde étouffant. Ils savent que rien n'est plus passionnant que la réalité et ils ne cessent de puiser dedans[37].

Peut-être que les showrunners ont en commun leur humour et leur amour de la réalité (et de l'écriture), mais que serait une série écrite par un showrunner qui ne s'intéresserait pas à la

37 WINCKLER, Martin. *Petit éloge des séries téle*. Paris : Gallimard, 2012, p. 35.

réalité ? Plus amusant, que serait une série écrite par un showrunner qui n'aime pas écrire ? En d'autres termes : que serait une série écrite par un showrunner qui ne serait pas un showrunner ? Car c'est quelque chose – cet amour de l'écriture, mais aussi cette forme de pouvoir, de responsabilité – qu'ont en commun tous les showrunners et que l'on retrouve dans leurs séries. Peter Biskind, pour le journal *Vanity Fair*, reconnaît que David Chase devait parfaitement comprendre ce que ressent Tony Soprano[38] lorsqu'il déclare :

> *All due respect, you got no fucking idea what it's like to be number one. Every decision you make affects every facet of every other fucking thing. It's too much to deal with almost. And in the end you're completely alone with it all*[39].
>
> Avec tout mon respect et tout ça, vous entravez rien à ce que c'est d'être le numéro un. À chaque fois que vous prenez une décision, ça modifie chaque donnée de chaque putain de machin. Y a beaucoup trop de trucs à régler. Et au bout du compte, vous êtes complètement seul avec tout ça[40].

Tous les créateurs sont au moins créateurs, et c'est déjà une très large part de l'humanité qui n'est plus concernée. Il ne peut donc y avoir de représentation cyborgologique de toutes les cultures, les ethnies, les individualités. Les créateurs ne sont toujours qu'une catégorie de la population, qui n'est capable de se projeter que dans un certain type d'oeuvre. La variété des œuvres et des personnages s'en ressent nécessairement, mais un travail anthropoïdique sur les personnages peut, bien entendu, y remédier en partie.

38 MARTIN, Brett. *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution: from The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad*. *Op. Cit.*, p. 160.

39 *The Sopranos,* S05E13 « All Due Respect ».

40 Traduction par Léa Cohen pour MARTIN, Brett, et Léa COHEN. *Des hommes tourmentés le nouvel âge d'or des séries : des "Soprano" et "The Wire" à "Mad men" et "Breaking bad*. *Op. Cit.*, p. 257.

II.2.6.

Héros prométhéen

Si les showrunners placent généralement une part de leur expérience et de leurs émotions à l'intérieur de leurs personnages pour les rendre plus riches et plus intéressants, s'ils s'y implantent eux-mêmes, consciemment et inconsciemment, et donnent souvent au travers du personnage leur propre vision de l'existence, créant en cela un personnage-cyborg, il est un personnage qui tient à la fois du cyborg et de l'anthropoïde, qui n'est pas tout à fait extérieur à son auteur mais n'en épouse pas pour autant les traits, et c'est celui que nous appelons ici le héros prométhéen.

C'est un personnage qui, au contraire de l'anti-héros si apprécié de nos jours, présente un visage toujours positif, des réactions mesurées, des capacités intellectuelles et émotionnelles hors du commun : un personnage *parfait*, du moins dans la mesure où une telle perfection peut se concevoir. Ce héros, qui se surpasse et prouve de fait la grandeur potentielle de l'Homme, a mauvaise presse en série comme ailleurs : il est souvent vu comme moralisateur, supérieur, ennuyeux. Il se manifeste, au-delà même des questions morales, par ses tentatives *d'illuminer* le spectateur lui-même, de lui transmettre la flamme divine au risque de sa perte dans une ambition prométhéenne. C'est apparemment le cas de Dale Cooper, dans *Twin Peaks*, tel que l'exprime Pacôme Thiellement :

> La question c'est : qu'est-ce que la vie bonne, la vie juste ? Et le personnage de Dale Cooper, rempli de cette sagesse orientale qui est affirmée dès le début de la série, est notre guide dans ce labyrinthe. À l'aube des années 1990, dans un monde qui va devenir encore plus sombre, plus sévère, le personnage principal est en permanence en train de dire au spectateur : ne passe pas à côté des choses les plus importantes[1].

C'est également, apparemment, la force et la faiblesse des personnages de *The West Wing* comme de *The Newsroom*, qui offrent aux spectateurs le portrait d'hommes politiques et de journalistes exemplaires[2]. De nombreux articles présentent d'ailleurs Jed Bartlett, sans doute à raison, comme un meilleur président et un homme plus moral que tous ceux qui existent en réalité[3]. Cela va à l'encontre de la grande majorité des œuvres, sérielles ou non, qui donnent

1 CHIARAMONTE, Johan. « Pacôme Thiellement et les secrets de Twin Peaks » in *Rockyrama*, février 2017, n° 10, pp. 14-2, p. 16.

2 Leur perfection se présente au premier degré, ce qui peut être perçu très cyniquement par des spectateurs qui conçoivent aujourd'hui le monde politique et celui de l'information comme des terreaux d'émergence d'hommes mauvais, corrompus et assoiffés de pouvoir.

de terribles représentations des mondes du pouvoir, de la politique et de l'information, de *House of Cards*[4] à *Network*[5] en passant par *Game of Thrones*[6].

Ces héros peuvent agacer par leur exemplarité qui leur donne une dimension moralisatrice, une condescendance, mais aussi par leur manque d'humanité. À certains égards, ils tombent dans la faille que craignent particulièrement les créateurs d'androïdes : l'*Uncanny Valley*, expression difficilement traduisible, rendue en français par celle de « Vallée dérangeante ». Il s'agit d'une hypothèse proposée par le roboticien japonais Masahiro Mori[7] selon laquelle un objet qui ressemblerait très fortement – mais pas *exactement* – à un être humain, provoquerait un sentiment de dégoût ou de détachement à proportion de sa ressemblance avec l'Homme, quand bien même serait-il *plus parfait* ou *plus beau* que l'être humain[8]. C'est le cas de l'image virtuelle « *Creepy Girl*[9] » :

3 « *Martin Sheen's President Bartlet is a guide to how presidents should act* » (« Le Président Bartlett interprété par Martin Sheen est un guide sur la façon dont un président devrait se comporter ».) pour la revue MoviePilot, et fait donc partie de leur liste des « *10 Fictional Presidents who would be better than Donald Trump* » (10 Présidents fictionnels qui seraient meilleurs que Donald Trump). BLUNDEN, Fred. « 10 Fictional Presidents That Would Be Better Than Donald Trump ! » in *Movie Pilot*, 30 décembre 2015. En ligne <http://moviepilot.com/posts/3704500> Pour le Los Angeles Times, « '*West Wing's' Bartlet Is the President Voters Wish For* » (« Le Bartlet de The West Wing est le président dont rêvent les électeurs. ») OLLOVE, Michael. « 'West Wing's' Bartlet Is the President Voters Wish For » in *Los Angeles Times*, 7 novembre 2000 En ligne <http://articles.latimes.com/2000/nov/07/entertainment/ca-48120>. Carl Digger pour Café essaie de donner vie à un fantasme politique courant : « *My Aaron Sorkin Fantasy: If Jed Bartlet Were President Today, Here's What He'd Do* » (« Mon fantasme Aaron Sorkin : si Jed Bartlet était président aujourd'hui, voici ce qu'il ferait ») DIGGER, Carl. « My Aaron Sorkin Fantasy: If Jed Bartlet Were President Today, Here's What He'd Do » in *Cafe*, 2016. En ligne <http://www.cafe.com/my-aaron-sorkin-fantasy-if-jed-bartlet-were-president-today-heres-what-hed-do/>

4 *House of Cards* (Netflix, 2013-2018)

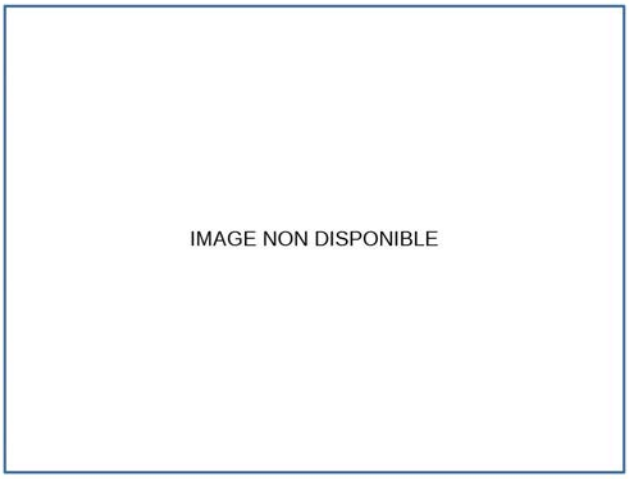
5 *Network,* Sidney Lumet, 1976.

6 *Game of Thrones* (HBO, 2011-2019)

7 MORI, Masahiro. « The Uncanny Valley » in *IEEE Robotics and Automation,* 2012 (Orig. 1970), 19/2, pp. 98-100.

8 Ce concept emprunte à celui d'« inquiétante étrangeté » ou de « *unheimlich* », rencontre inquiétante du *familier* et de l'*étranger*. FREUD, Sigmund et Bertrand FÉRON. *L'inquiétante étrangeté et autres essais*. Paris : Gallimard, 1985.

9 *Creepy Girl* est une représentation numérique d'une femme avec laquelle les internautes peuvent interagir à l'aide de leur souris d'ordinateur. "Elle" est un produit de FLAGCX, explicitement créée pour donner une sensation d'*uncanny*.



"Creepy Girl"

Si l'*Uncanny Valley* est un concept visuel et sonore, il n'est pas rare qu'un héros présenté comme humain, mais trop monolithique, laisse les spectateurs à distance ou les irrite. L'humanité est dans l'imperfection. C'est la base même des conseils de Linda Segers dans son *Creating Unforgettable Characters* :

> *In* The Power of Myth*, Joseph Campbell says, 'The writer must be true to truth. And that's a killer, because the only way you can describe a human being truly is by describing his imperfections. The perfect human being is uninteresting… It is the imperfections of life that are lovable… Perfection is a bore, it's inhuman. The umbilical point, the humanity, the thing that makes you human and not super-natural or immortal… the imperfection, striving, living… That's what's lovable*[10].
>
> Dans son livre *Puissance du Mythe* Joseph Campbell dit : « L'auteur doit être fidèle à la vérité ». C'est une gageure, parce que le seul moyen de décrire un être humain véritablement est d'en décrire les imperfections. L'être humain parfait est inintéressant… Ce sont les imperfections de la vie qui sont aimables… La perfection est ennuyeuse, inhumaine. Le point ombilical, l'humanité, ce qui nous rend humain et non surnaturels ou immortels… les imperfections, la lutte acharnée, l'existence… C'est ça que l'on aime chez le personnage.

C'est un conseil d'expert et de « gourou du scénario », mais aussi quelque chose que la plupart des showrunners reconnaissent intuitivement, dont Alan Ball :

10 SEGER, Linda. *Creating Unforgettable Characters*. New York : H. Holt, 1990, p. 42.

I certainly strive to be a well-adjusted person who can confront most of the obstacles that come my way in a sort of effective and functional way. I want that kind of person in my life, but as characters I find them really boring. I like people who are messing up, who are getting it wrong, but who are trying to figure it out and trying to have meaningful lives. Maybe that is something everybody can relate to[11].

J'essaie, bien sûr, d'être une personne équilibrée, d'être capable de me confronter à la plupart des obstacles qui se mettent sur mon chemin de façon efficace et fonctionnelle. Je veux avoir ce genre de personnes dans ma vie, mais chez les personnages je trouve ça vraiment ennuyeux. J'aime les gens qui font n'importe quoi, qui se trompent, mais qui essaient de comprendre tout ça, et de mener des existences qui ont un sens. C'est une chose, je suppose, à laquelle tout le monde peut s'identifier.

C'est d'ailleurs sans doute cette perfection des personnages de *The West Wing*, leur capacité à exprimer, analyser et donc réguler leur propre psyché, qui rend le travail d'Aaron Sorkin si détestable pour son camarade David Chase[12], dont les personnages ont une psychologie complexe et déséquilibrée qu'ils sont incapables de reconnaître. Il est donc surprenant que, alors que ces personnages sont rejetés par principe par une grande quantité d'auteurs, ils soient pourtant dans le même temps appréciés par autant de spectateurs et d'experts.

Une explication pourrait se trouver dans un parallèle que nous ferons ici avec la psychanalyse : celle-ci différencie deux types d'« idéaux » : celui du Moi Idéal et celui de l'Idéal du Moi. Le premier (issu du Ça dans le triptyque freudien du Ça, du Moi et du Surmoi) y est un résidu de toute puissance narcissique, pour lequel tout le bon vient de soi et le mal des autres. Le second est une construction externe, formée par le Surmoi, qui représente une forme de mentor, externe à soi, meilleur que soi, construit des pièces d'autres figures connues (un ancien professeur, un parent, etc.) pour inciter l'individu à un surpassement. De la même façon, nous retrouvons dans le personnage « parfait » une tendance infantile et narcissique ou bien une ambition prométhéenne, et ce parfois au sein du même personnage.

11 BROUGH, Alan. « Alan Ball in Conversation with Alan Brough » organisé par le Wheeler Centre et Sidney Opera House, 10 septembre 2011. Retranscrit dans FAHY, Thomas R. *Alan Ball: Conversations*. Jackson : University Press of Mississippi, 2013, pp. 115-130, p. 128.

12 MARTIN, Brett. *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution: from The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad*. New York : Penguin, 2013, p. 44.

II.2.6.1. « Idéal » infantile et narcissique

C'est quelque part un Idéal infantile du showrunner qui se retrouve dans la toute puissance de nombreux personnages, puissance dont le socle n'est pas uniquement moral mais physique et intellectuel.

> Un trait nous frappe tout d'abord dans les œuvres de ces conteurs : on y trouve toujours un héros sur lequel se concentre l'intérêt, pour qui le poète cherche par tous les moyens à gagner notre sympathie et qu'une providence spéciale semble protéger. Ai-je abandonné à la fin d'un chapitre le héros évanoui et perdant son sang par de profondes blessures, je suis sûr de le retrouver, au début du chapitre suivant, entouré de soins empressés et en bonne voie de guérison. Et si le premier volume s'est terminé par le naufrage du vaisseau dans la mer déchaînée, vaisseau où se trouvait notre héros, je suis certain qu'au commencement du deuxième volume j'apprendrai son sauvetage miraculeux sans lequel, du reste, le roman n'aurait pas de suite[13].

Freud a l'air ici de s'intéresser particulièrement, sans le savoir, au héros sériel, ce héros qui revient sans cesse. Umberto Eco en liait, lui aussi, la forme au fond :

> Une structure narrative exprime un monde, ce dont on se rend davantage compte en montrant combien ce monde a une configuration identique à celle qu'il exprimait. Le cas de Superman nous conforte dans cette hypothèse. Si l'on examine les « contenus » idéologiques des histoires de Superman, on s'aperçoit que, d'un côté ils se soutiennent et fonctionnent d'un point de vue communicatif grâce à la structure de la série narrative ; d'un autre côté, ils concourent à définir la structure qui les exprime comme une structure circulaire, statique, véhicule d'un message pédagogique substantiellement immobiliste[14].

Aussi ce héros est très susceptible de se présenter sous la forme sérielle, qui permet sa circularité et son immobilisme monolithique ; la perfection immuable de ce héros est subordonnée au format qui le présente. Cependant si la structure sérielle des *comic-books* de Superman est parfaite pour cette représentation, le terme de « série » est trompeur en ce qui concerne notre corpus : les *dramas* de format feuilletonnant que nous étudions ici sont bien moins enracinés dans la circularité, et présentent plutôt, au contraire, une linéarité, que nous étudierons plus avant.

À certains égards, Alan Ball reconnaît tout de même qu'une part de ses personnages dans *True Blood*[15] représente une forme d'idéalisation de sa propre personne, notamment en ce

13 FREUD, Sigmund. *La création littéraire et le rêve éveillé.* coll. « Les Classiques des sciences sociales », 1908, p. 8.
14 ECO, Umberto. *De Superman au surhomme*. Paris : Librairie générale française, 1995, p. 138.
15 *True Blood* (HBO, 2008-2014)

que l'auteur y guérit ses personnages de l'aspect qui l'inquiète le plus dans sa propre humanité : la Mort.

> *It's different because you have people who don't ever die, so it's very different. It's like a fantasy world. It's not really based in reality. It's like a dream world – a Freudian, Jungian playground. It doesn't really have a lot to do with the real issues of how one makes peace with one's own mortality*[16].

> C'est différent parce que là on a des gens qui ne meurent jamais ; donc c'est très différent. C'est un monde de fantaisie. Ce n'est pas vraiment basé sur la réalité. C'est un monde rêvé – une aire de jeu freudienne, jungienne. Ça n'a pas vraiment grand-chose à voir avec le véritable problème, qui est d'apprendre à faire la paix avec sa propre mortalité.

Ces personnages ont tout de *G.I. Joes* pour adultes : des figures de plastique imbattables, immortelles, souvent infaillibles intellectuellement et moralement. En tant que tel leur intérêt est limité, si ce n'est lorsque l'objectif est de détruire cet archétype et cette perfection, ou d'en commenter le caractère factice.

II.2.6.2. Idéal prométhéen

Ce n'est pourtant pas ce qu'il advient des personnages de *The West Wing* ou *The Newsroom* car, plutôt qu'un idéal infantile et narcissique, ces personnages s'avèrent être plutôt des inspirations ou des mentors, construits cette fois non plus à partir des créateurs eux-mêmes et encore moins de leurs failles, mais à partir de leurs aspirations et de leur conscience morale. Un Dale Cooper (*Twin Peaks*) ou une C.J. Cregg (*The West Wing*) seraient alors constitués des traits que les showrunners ont jugé meilleur qu'eux chez d'autres, que cela soit d'un point de vue moral ou en ce qui concerne les capacités des individus. Ces mentors servent alors à la sublimation des pulsions et instincts négatifs du créateur en une créature bonne et équilibrée.

Or, idéaliser un personnage, pour un showrunner, c'est à la fois le *construire* idéal et le *subir* idéal. Cela suggère que le showrunner soit capable de créer quelque chose de meilleur que lui-même. Une citation souvent prêtée à Woody Allen souligne l'étrangeté de cette création ascendante : « L'avantage d'être intelligent c'est que l'on peut faire l'imbécile alors que le contraire est totalement impossible[17]. » Parce que « qui peut le plus peut le moins », créer un personnage inférieur à soi-même, moins bon ou moins brillant, paraît réalisable,

16 HARRINGTON, Nancy. « Alan Ball Interview Part 2 on 2 – EmmyTVLegends.org » Online Video Clip. *Archive of American Television,* 25 août 2011. <http://www.emmytvlegends.org/interviews/people/alan-ball>

17 DELMAS, Laurent et al. *Cinéma : la grande histoire du 7ème Art.* Paris : Larousse, 2011, p. 201.

tandis qu'un personnage supérieur devrait être produit par un esprit encore supérieur à lui. C'est donc un exercice difficile auquel se confrontent les créateurs.

II.2.6.2.a. Intelligence

Là où la force physique voire l'immortalité de certains super-héros en font les sur-hommes de la bande dessinée et, de plus en plus, du cinéma, c'est la grande intelligence des héros de séries télévisées qui les rend sur-humains : la satisfaction intellectuelle étant sublimation, les personnages sériels sont moins des sur-hommes que des *hommes idéaux*.

Au premier abord, il semble que des créateurs comme Aaron Sorkin soient capables de créer des personnages supérieurs en intelligence non seulement à eux-mêmes, mais à une très grande majorité de la population. Ce génie, qui est si généreusement distribué à la plupart des personnages de *The Newsroom,* en est même intimidant : en tant que spectateur ou créateur, il devient même impensable de tenter de s'y conformer. Un clin d'œil a d'ailleurs été placé par Aaron Sorkin dans cette série : le spectateur y surprend l'un des personnages principaux, Maggie, à remplir un test de QI pendant ses heures de travail. Il semblerait donc que l'extraordinaire intelligence de l'ensemble des personnages devienne même un fardeau pour certains d'entre eux. Nous sommes véritablement dans le sur-humain. L'intelligence est d'ailleurs dans la série un thème récurrent, au point que Aaron Sorkin semble commenter ainsi l'ensemble de son œuvre : sa passion pour les génies est reconnue en série, mais aussi au travers de ses scénarios de film, parmi lesquels on trouve *The Social Network*[18], sur le créateur de Facebook Mark Zuckerberg, ou plus récemment *Steve Jobs*[19]*,* sur le créateur d'Apple. Dans *The Newsroom* encore, la géniale Sloan Sabbith fait cet étrange compliment à son compagnon :

You know how there are tall women who don't mind dating shorter guys? I don't mind that you're dumb. And, Don, I mean that[20].	Tu as dû entendre parler de ces femmes que ça ne dérange pas de sortir avec des hommes plus petits qu'elles ? Eh bien : ça ne me dérange pas que tu sois bête. Et, Don ? Je le pense vraiment.

C'est toute la force de ces personnages d'être profondément intelligents au point d'en devenir inhumains, tout en restant aimants et aimables ; d'être supérieurs en n'étant jamais écrasants (et, quand ils manquent de le devenir, Maggie est toujours là pour valider notre infériorité d'un test de QI bienveillant).

18 *The Social Network*, David Fincher, 2010.
19 *Steve Jobs*, Danny Boyle, 2015.
20 *The Newsroom*, S03E01 « Boston »

Mais, malgré les apparences, créer un personnage intellectuellement supérieur à soi ne peut se faire que par des tours d'illusionniste. Le premier de ces tours, nous l'avons vu, est de faire exprimer cette supériorité aux autres personnages de la série. C'est ainsi que Sherlock Holmes a besoin des réactions béates de l'Inspecteur Lestrade ou de l'admiration du Docteur Watson pour que son intelligence soit reconnue. L'on décrypte dans le personnage les traits de caractère encodés en lui par d'autres. Le spectateur est alors convaincu de l'intelligence de Sherlock Holmes mais n'en est pas persuadé. Il la *sait* mais ne la *sent* pas. Ce n'est bien sûr pas le seul des outils utilisés par cette série pour « encoder » l'intelligence de son personnage.

L'autre outil de l'intelligence des personnages est leur « aisance » dans les raisonnements intellectuels. Dans un article sur les « Lecteurs de signes » dans les adaptations sérielles de Sherlock Holmes[21], nous analysons l'immédiateté de leurs déductions : il n'y a plus réflexion, mais lecture. Cette immédiateté prouve leur supériorité, puisqu'ils « lient les choses entre elles » (selon le sens de l'étymologie latine d'« intelligence », *inter ligere*) avec aisance et selon les chemins les plus courts (et donc les plus rapides). Ce n'est toujours que poudre aux yeux : ces raisonnements complexes ont demandé aux scénaristes plusieurs dizaines d'heures d'écriture et de réflexion, réflexion que ces auteurs mènent souvent à l'envers, comme lorsque, enfant, nous cherchions le résultat d'un labyrinthe en suivant le chemin depuis le point d'arrivée du labyrinthe jusqu'à son début. Les « fausses routes », qui ne mènent à rien et allongent le temps de la réflexion, sont ainsi neutralisées.

Nous voyons bien que, malgré les apparences, il n'y a pas de création ascendante possible de l'intelligence des personnages. Mais, après tout, cette intelligence supérieure n'est pas nécessairement présente chez les modèles que nous trouvons et créons chez d'autres, dans la vie réelle : il suffit qu'elle soit là *en apparence* pour nous servir. Sans surprise, elle se manifeste en série moins sous la forme d'un modèle que sous celle d'un attrait, parfois érotique. C'est ce que Carole Desbarats appelle « rendre l'intelligence glamour[22] » à propos de la série *The West Wing* et que le personnage d'Irène Adler traduira dans la série *Sherlock* de la BBC par « *brainy is the new sexy*[23] » (« aujourd'hui, rien n'est plus *sexy* qu'un gros QI ») : le showrunner dérive ses pulsions sexuelles vers une satisfaction intellectuelle et, dans le même mouvement, érotise la représentation de cette satisfaction intellectuelle pour la retourner à une pulsion sexuelle : il y a sublimation de la pulsion dans le personnage, et dé-sublimation de celle-ci par le personnage.

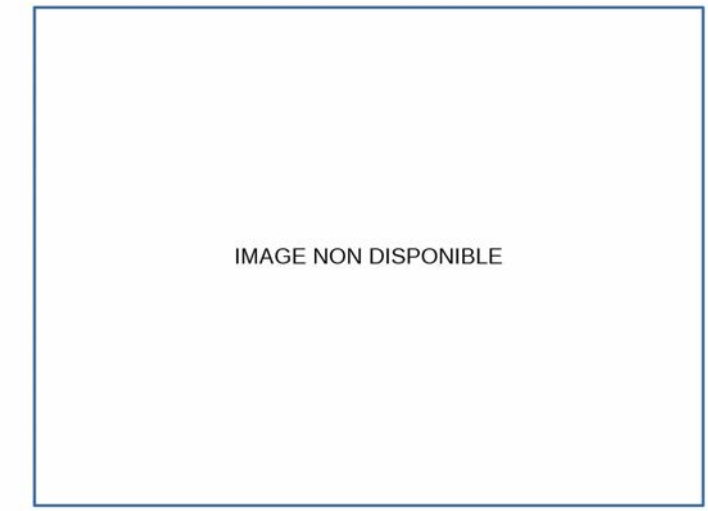
21 MAILLOS, Marie. « Une génération Sher-locked » in *TV/Series*, 2014, n° 6.
22 DESBARATS, Carole. *The West Wing : au coeur du pouvoir*. Paris : PUF, 2016, p. 136.
23 *Sherlock* (BBC One, 2010-en production), S02E01 « A Scandal in Belgravia »

II.2.6.2.b. Autorité

L'intelligence est par ailleurs utilisée comme outil afin de faire porter au personnage la satisfaction *sociale* de la sublimation, ici manifestée par une position d' « autorité » – au sens de la grande considération qui est dévolue au personnage comme au sens du « pouvoir » qui en découle. L'autorité est donc la satisfaction sociale d'être considéré par ses pairs, et élevés par eux à un rang supérieur.

C'est quelque chose que l'on trouve chez la grande majorité des personnages sorkiniens, tant de *The West Wing* ou que de *The Newsroom*. Il était difficile de penser à l'époque de *The West Wing* une forme d'autorité supérieure à celle du président des États-Unis et de son équipe. Celle dont jouissent actuellement les journalistes (et présentateurs-vedettes) de chaînes télévisées publiques est aussi considérable. Quant à l'intelligence de ses personnages, Aaron Sorkin en a fait, nous l'avons vu, une marque de fabrique, les rapprochant d'un archétype célèbre d'homme dont l'autorité, obtenue du fait de son intelligence et de sa générosité, est suffisante pour tenir tête aux pouvoirs en place : le héros des films de Frank Capra. Cet homme, engagé politiquement ou socialement – pour sa ville ou son pays – est capable d'échanger avec une dextérité fascinante, que ce soit sur le ton de l'humour et du flirt ou sur un ton sérieux et sincère – lors, par exemple, d'un oratoire juridique ou d'un discours politique. C'est un archétype qui a été popularisé par nombre de *Screwball Comedies*. Les dialogues, l'oralité, sont, particulièrement chez Sorkin, le moyen de démontrer aussi bien l'intelligence que l'autorité de ses personnages.

Faciles à démontrer chez les personnages sorkiniens, cette autorité et cette intelligence sont aussi présents chez Dale Cooper. Son autorité, par exemple, est parfaitement démontrée par cette scène où l'ensemble des policiers de la ville – y compris le sheriff qui devrait être la figure d'autorité de la série – l'écoutent avec attention, comme des enfants sur un banc.



Twin Peaks, S01E03 « Zen, or the Skill to Catch a Killer »

C'est d'ailleurs un *topos* très usité en série télévisée : l'agent du FBI envoyé sur les lieux d'un meurtre est toujours plus puissant que toutes les figures d'autorité présentes sur place (il est donc souvent, à l'opposé de ce qui est représenté dans cette série, arrogant et détesté par les policiers : dans la série, son autorité de droit est doublée d'une autorité de fait). Dale Cooper est aussi très intelligent, quoique cette intelligence repose particulièrement sur son instinct. Le cheminement de ses pensées n'est pas important comme il l'est chez les personnages de Aaron Sorkin : ce qui compte et qui nous permet de mesurer son intelligence, c'est qu'il ait toujours *raison*.

L a *puissance* des personnages sur-humains d'une grande partie des autres arts est remplacée en série par cette notion d'autorité. Celle-ci doit être méritée et repose en partie sur la question de l'intelligence qui la nourrit. Si ces deux notions (autorité, intelligence) prennent une importance majeure à la télévision, c'est que l'individu comme unité indépendante y est remplacé par une sorte de personnage-module, placé nous le verrons plus tard dans un réseau de personnages, ce qui donne à sa situation sociale une importance bien supérieure à celle qu'elle a dans d'autres arts narratifs. Les marques de la satisfaction sociale sont donc largement mises en avant en séries télévisées, ce qu'elles sont beaucoup moins ailleurs.

Des personnages comme ceux de Aaron Sorkin ou encore comme Dale Cooper sont en partie inspiré d'un Idéal, ce qui les érige parfois en modèle. En tant qu'idéaux, ils permettent la sublimation et renvoient à une satisfaction esthétique, intellectuelle et sociale qui se manifeste elle-même dans la série par la possibilité pour le personnage de trouver une certaine *harmonie.* Celle-ci a un poids certain dans la constitution des personnages télévisuels au cœur

de leur environnement, élément sur lequel nous reviendrons plus tard. Ici, elle est avant tout une forme de récompense narrative à la sublimation que représentent les personnages, l'enjeu même de leur perfection, la promesse faite à ceux (spectateurs et auteurs) qui les érigent en mentor et suivent leurs traces.

La représentation en série d'un Idéal du showrunner est donc rare, car ce dernier prend le risque d'agacer le public par un super-héros inhumain, qui tient plus d'un Idéal narcissique que d'un mentor à l'ambition prométhéenne. Par ailleurs, lorsqu'il parvient à ériger un *modèle*, il ne faudrait pas faire l'erreur de projeter cette représentation idéale sur le showrunner lui-même : il ne représente pas, par définition, un Idéal qu'il a déjà en lui.

C'est un lourd poids qui finit par peser sur les épaules de Aaron Sorkin, dont le succès s'explique curieusement, certes par ses capacités presque « sur-humaines » d'écriture – qui le conforment en quelque sorte aux personnages qu'il écrit – mais aussi par ses déboires avec la drogue – qui prouvent les limites de l'homme. Olivier Joyard, en effet, décrit le succès d'Aaron Sorkin dans ces termes, pour les *Inrockuptibles* :

> Il a quelque chose d'un peu sulfureux, parce qu'il a été arrêté pour consommation de crack à l'aéroport de Burbank au début des années 2000. En gros, il a été en burn-out assez vite, parce qu'il écrivait tout, tout seul. Vingt-deux épisodes par an, c'est quasiment inhumain[24].

Il serait vain, comme le font parfois les fans lors de leur relation para-sociale avec des célébrités de ce genre, de chercher dans Aaron Sorkin l'Idéal qu'il fait incarner à ses personnages. Il constitue certes un mentor remarquable – en tant qu'homme et artiste – pour de nombreux scénaristes, ce qui lui a valu de rejoindre les rangs du site « Masterclass », qui propose à ceux qui s'y inscrivent de recevoir des cours de réalisation par Werner Herzog, de musique de film par Hanz Zimmer ou d'*acting* par Kevin Spacey, pour ne citer que ceux-ci. C'est pourtant cette réputation qui a valu à Aaron Sorkin d'être si durement critiqué pour ses propos jugés sexistes, échangés en privé avec des producteurs, mais qui seront rendus publics lors de la fameuse fuite d'e-mails privés de Sony[25] : les spectateurs ne s'attendent pas à trouver de faille, morale ou intellectuelle, chez un artiste qui passe sa vie à présenter des personnages infaillibles.

---

24 JOYARD, Olivier. Cité par REITZER, Juliette. « Aaron Sorkin, naissance d'un héros » *in Trois Couleurs*, s.d. En ligne <http://www.troiscouleurs.fr/cinema/naissance-dun-heros-aaron-sorkin/>

25 MENDELSOHN, Tom. « You Don't Need to Read Aaron Sorkin's Leaked Emails to Realise He's a Sexist – Just Watch The West Wing » in *Independent*, 18 décembre 2014. En ligne <http://www.independent.co.uk/voices/comment/you-dont-need-to-read-aaron-sorkins-leaked-emails-to-realise-hes-a-sexist-just-watch-the-west-wing-9934107.html>

Mais lorsque les showrunners s'engagent malgré tout à produire ce genre de représentations d'un idéal, comme le font Aaron Sorkin et, d'une toute autre façon, David Lynch et Mark Frost, voire Nick Pizzolatto, la récompense est que, plutôt que d'influer toujours d'amont en aval sur leurs personnages, ces showrunners ont l'occasion de se laisser guider dans la quête de la sublimation et du mieux, qu'il soit moral, esthétique ou émotionnel.

II.3.

ÉCRITURE COLLECTIVE

II.3.1.
Les lois du marché télévisuel

II.3.1.1. Règles et prescriptions sur l'écriture du personnage

L'ambition qu'ont souvent les auteurs – showrunner et scénaristes – de créer des personnages cyborgs, personnels, aura tendance à questionner les règles esthétiques proposées par les « gourous » du scénario et leur légitimité dans la construction des personnages, s'agissant ici de cadres et de propositions externes et mécaniques appliquées à une production autant que possible organique. Nous avons vu cependant en quoi les parts mécaniques, que d'aucuns diraient artisanales (au sens qu'elles dépendent d'un savoir-faire plutôt que d'une inspiration), sont indispensables aux personnages. Mais ce qui est considéré ici n'est pas le fait que le showrunner s'inquiète de la nécessité d'avoir ou non recours à des règles de ce genre pour rendre sa série et ses personnages plus efficaces et plus touchants, mais le fait que ces règles et les travaux de ces divers « gourous » du scénario soient accessibles aux producteurs, aux responsables de programmation et aux relecteurs chargés de fournir des notes, et parfaitement intégrées par eux. Elles tiennent alors lieu de grille de lecture, voire d'évaluation, plus que de support de création. Aussi, le risque n'est pas que le showrunner se conforme de lui-même à ces règles, mais qu'il y soit tenu par son pré-public. Or, même si l'on décide de reconnaître (quoiqu'elle soit parfois, naturellement, discutable) la bonne foi de ce pré-public dans sa volonté de rendre la série « meilleure », le résultat de ces retours est une conformité exagérée des personnages à une ligne de conduite pré-déterminée et, par voie de conséquence, le risque d'une grande uniformité des personnages télévisuels.

Henriette Heidbrink, dans son travail sur les personnages dans les études littéraires et l'étude des médias[1], rappelle que les travaux prescriptifs sur la constitution des personnages ont une longue lignée. Celle-ci remonte notamment à Aristote qui, dans sa *Poétique*[2], préconise par exemple de rendre les héros de tragédie légèrement meilleurs que la moyenne des gens, et de donner au contraire aux héros de comédie des capacités et une moralité légèrement moindres. Son élève Théophraste, pour sa part, propose un ensemble de traits et de défauts typiques dont revêtir le personnage[3]. Horace, quelques siècles plus tard, dans son *De*

1 HEIDBRINK Henriette. « Fictional Characters in Literary and Media Studies – A Survey of the Research » in EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. New York : De Gruyter, 2010, pp. 67-110.

2 ARISTOTE. « Poétique » in BARTHÉLEMY-SAINT-HILAIRE, Jules, *et al. Psychologie d'Aristote : Traité de l'âme traduit en français pour la première fois et accompagné de Notes perpétuelles par J. Barthélemy-Saint-Hilaire*. Paris : Librairie philosophique de Ladrange, 1846.

3 THÉOPHRASTE. *Caractères*. (Trad. O. Navarro). Paris : Société d'Édition « Les Belles Lettres », 1920.

Ars Poetica[4]*,* défend une certaine forme de cohérence entre le personnage, le contenu du texte et son style. Enfin et pour ne citer que ceux-ci, Johann Christoph Gottsched propose pour sa part, au XVIIIème siècle, des règles permettant d'obtenir l'effet dramatique recherché en attribuant certaines vertus spécifiques aux personnages, dans son essai *Versuch einer critischen Dichtkunst*[5]. Henriette Heindbrink synthétise l'apport de ces textes prescriptifs sur le personnage en précisant :

> *These positions are united by the idea to establish normative directions in order to regulate the creation of characters – mostly with quite explicit ideas about preferred receptional effects. The normative poetics were strictly in line with specific intentions and differed in relation to historical, social, and ethic backgrounds of the particular author*[6]*.*
>
> Ces propositions ont en commun l'idée d'établir des conduites normatives, dans le but de réguler la création de personnages – en se basant principalement sur des conceptions explicites des effets recherchés à la réception. Ces poétiques normatives étaient tout à fait consistantes avec ces intentions spécifiques, et différaient en fonction du contexte historique, social et éthique qui entourait l'auteur en question.

C'est la réception qui a la maîtrise du personnage plus que sa création, et ces règles se proposent de systématiser l'effet et de dépasser ainsi le rapport exclusif entre le créateur et sa créature.

Le récepteur est certes d'importance majeure dans la création, mais l'effet que l'œuvre doit provoquer sur les spectateurs est ici associé à des techniques artisanales pré-déterminées plutôt qu'à l'innovation ou la surprise. Nous trouvons la trace de cette façon de considérer le métier dans le témoignage de ce scénariste expérimenté :

> *Once I have decided on a story to tell, I then get out the entire bag of writer's tricks in order to make the audience feel what I need it to feel—otherwise, I won't hold its interest, and it won't hear anything I have to say. . . I always write with the audience*
>
> Une fois que j'ai décidé quelle histoire raconter, je sors le sac qui contient tous les tours qu'un écrivain a à sa disposition pour faire ressentir aux spectateurs ce que je veux qu'ils ressentent – sinon, je ne vais pas réussir à maintenir leur intérêt, et ils

4 HORACE et François VILLENEUVE. *Épîtres suivi de l'Art Poétique*. Paris : Les Belles lettres, 1955.
5 GOTTSCHED, Johann Christoph. « Versuch einer Critischen Dichtkunst vor die Deutschen » in *Ders Schriften zur Literatur,* Stuttgart : Horst Steinmetz, 1972.
6 HEIDBRINK Henriette. « Fictional Characters in Literary and Media Studies – A Survey of the Research » *Op. Cit.*, p. 69.

in mind[7].

n'entendront rien de ce que je leur dis… J'écris toujours avec les spectateurs à l'esprit.

Cependant la standardisation des méthodes poïétiques de création du personnage fait craindre un inversement du processus créatif : plutôt que de créer une œuvre la meilleure possible dont les potentialités ouvrent l'esprit de son public, cette standardisation finit par modeler les œuvres et les personnages pour provoquer une certaine forme de réception, préférablement en accord avec la philosophie et l'esthétique validées implicitement ou explicitement par la culture qui la produit. Ces régulations agissent donc comme une épée à double tranchant, standardisant d'un premier mouvement les œuvres produites et, au retour, les expériences de réceptions induites. Une œuvre standardisée agit ainsi toujours comme un moyen de propagande.

Henriette Heidbrink fait cependant une différence entre les standardisations explicites du personnage proposées par Aristote ou Johann Christoph Gottsched et les manuels d'auteurs contemporains que nous avons parfois qualifiés de « gourous » du scénario. Pour elle, les positions réellement prescriptives sur la création de personnage se sont effacées au cours du XIXème siècle pour faire place à des points de vue analytiques objectifs, neutres et systématisés, en accord avec les courants scientifiques de notre époque. De fait, plutôt que d'édicter des *règles*, les auteurs de manuels de scénario proposent aujourd'hui des *techniques* :

Today the popular manuals of Lajos Egri[8]*, Linda Seger*[9]*, Christopher Vogler*[10] *and Robert McKee*[11] *deal with the intricacies of creating characters. These manuals picture characters mainly in analogy to humanlike beings with a >consistent core< and therefore carry out techniques and formulas that are supposed to guide*

Aujourd'hui les manuels populaires comme ceux de Lajos Egri, de Linda Seger, de Christopher Vogler ou de Robert McKee s'intéressent aux complexités de la création de personnages. Ces manuels représentent les personnages, la plupart du temps, comme analogues à des êtres humains qui auraient un « noyau cohérent ». De fait, ils

7 HALL, Karen. « American TV Writing: Musings of a Global Storyteller » in Andrew HORTON. *Screenwriting for a Global Market: Selling Your Scripts from Hollywood to Hong Kong*. Berkeley, Ca. : University of California Press, 2004, pp. 128-134, p. 130.

8 EGRI, Lajos. *The Art of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives*. New York : Simon and Schuster, 1972.

9 SEGER, Linda. *Creating Unforgettable Characters*. New York : H. Holt, 1990.

10 VOGLER, Christopher. *The Writer's Journey*. Studio City : Michael Wiese Productions, 2007.

11 MCKEE, Robert. *Story: Style, Structure, Substance, and the Principles of Screenwriting*. New York : Harper Collins, 1997.

authors to achieve the required successes. Crea-tivity techniques are meant to enhance the fantasy and imaginative potential of the author in order to form >someone< individual, original, authentic, exciting, and fascinating[12].

proposent des techniques et des formules qui sont sensées guider les auteurs vers le succès désiré. Ces techniques de création ont pour objectif d'améliorer le potentiel de fantaisie et d'imagination de l'auteur dans le but de les aider à former « quelqu'un » d'individuel, d'original, d'authentique, d'excitant et de fascinant.

Le prescriptif aurait alors laissé place à l'apprentissage d'une technique, d'un métier. Cette opinion n'est pas sans rappeler la théorie que propose notamment Vincent Colonna :

> Toute tradition artistique repose ainsi sur trois piliers : un *canon* (ou ensemble d'œuvres « phare » dont la réussite n'est pas discutée) sert de modèle d'inspiration et d'étalon de mesure ; une *poétique* (ou plusieurs), c'est-à-dire des catégories permettant de concevoir de nouvelles œuvres, de décrire et d'évaluer les œuvres existantes ; un *métier*, autrement dit des techniques permettant d'exécuter les œuvres imaginées[13].

C'est bel et bien un métier que proposent les manuels cités par Henriette Heidbrink : des techniques permettant de façonner les personnages désirés. Les auteurs se chargent ainsi de mathématiser et de géométriser l'œuvre support. Mieux encore, les œuvres supports sont géométrisées sur des mesures corrélées : chacun de ces auteurs propose des structures qu'il déclare valables pour toutes les narrations, du théâtre au cinéma en passant par le roman et parfois le jeu vidéo, les temporalités et les expériences de réception ne servant ici que de facteurs de corrélation de ces propositions. Ainsi, les trois actes définis par Aristote et réutilisés par la plupart de ces auteurs ont également leurs pendants télévisuels prédéfinis :

The first and the last acts of a four-act episode correspond to the first and last acts of the three-act Hollywood film. In both media the fist act is the set-up and the last act is the resolution. The middle two acts of a television show correspond to the second act of a movie : complication and development.

Television dramas introduce problems in

Le premier et dernier actes d'un épisode en quatre actes correspondent au premier et dernier actes d'un film hollywoodien. Dans les deux cas le premier acte sert à la mise en place et le dernier acte à la résolution. Les deux actes centraux d'une série télévisée correspondent au deuxième acte d'un film : complication et développement. Les *dramas* télévisés introduisent les

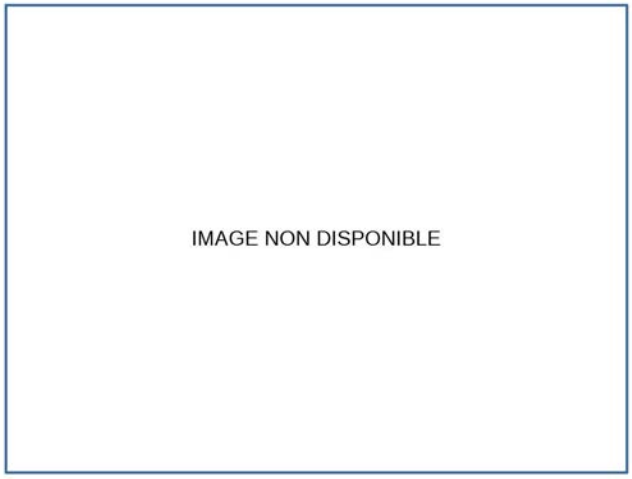
12 HEIDBRINK Henriette. « Fictional Characters in Literary and Media Studies – A Survey of the Research » *Op. Cit.*, p. 70.

13 COLONNA, Vincent. *L' art des séries télé*. Paris : Payot, 2010, p. 15.

the first act and end it with a surprise. Characters respond to complications caused by this surprise in the second act, see the stakes raised in the third act, and resolve the problems in the fourth act[14].

difficultés au premier acte et le terminent par une surprise. Les personnages répondent aux complications entraînées par cette surprise au cours du deuxième acte, l'enjeu en est élevé au troisième acte, et ils résolvent ces difficultés au quatrième.

La quasi-totalité des séries télévisées de chaînes non câblées (ou d'AMC) utilisent cette formule, comme en témoigne le tableau produit par Vince Gilligan et ses auteurs après une douzaine de jours de travail sur un épisode de la cinquième saison de *Breaking Bad*.



Les quatre actes d'un épisode de *Breaking Bad*, image extraite des Bonus Blu-ray de la saison 4 (le contenu n'est pas visible ici, mais la division en quatre actes est frappante.

Le personnage s'adapte ainsi, sans mal, à ces formules systématisées. Si elles ne sont pas, en effet, aussi directement prescriptives que les premiers essais cités ici, celles-ci ont cependant tendance à conformer le personnage à des structures rigides, géométriques, dont l'auteur aujourd'hui ne peut sortir sans l'aval des producteurs par exemple, ou sans la « carte blanche » que propose parfois la chaîne HBO à ses auteurs vedettes. Ces structures sont *a priori* incompatibles avec la part d'improvisation nécessaire dans l'écriture sérielle lorsqu'elle est feuilletonnante. C'est d'ailleurs la force de la plupart des personnages des *dramas* de ce corpus d'avoir trouvé l'équilibre entre les forces contradictoires de l'improvisation feuilletonnante sur laquelle nous reviendrons et de la structuration sérielle.

14 NEWMAN, Michael Z. « From Beats to Arcs: Toward a Poetics of Television Narrative. » in *The Velvet Light Trap*, 2006, vol. 58, n° 1, p. 16-28, p. 21.

Une grande part de la mauvaise réputation des premières productions sérielles vient de leur recours à ces formules reconnaissables, parfois à peine colorées pour être « régurgitées » telles qu'elles à l'écran. L'industrie pauvre et verrouillée de la télévision ne paraît alors permettre que le surgissement d'œuvres et de personnages automates, ce qui pousse Vincent Colonna à déclarer, dans *L'Art des séries télé* :

> Pauvreté et répétition, oralité hypertrophiée et prévisibilité sont ainsi les traits essentiels du médium de la série télé, les propriétés fondamentales de son vecteur, ses limites et ses ressources. Si l'on se souvient de la formule du poète-prophète McLuhan, « le message est le médium », on peut soutenir que ces propriétés renferment le secret de l'art de raconter des histoires à la télévision[15].

Défendre la télévision comme savoir-faire et lui refuser dans un même mouvement le droit à un statut supérieur était, jusqu'à la fin des années 2000, le positionnement attendu des défenseurs de la série télévisée. Aujourd'hui pourtant, la reconnaissance d'une véritable possibilité d'innovation dans ce médium est devenue la condition *sine qua non* d'une analyse esthétique de la série télévisée contemporaine.

Cette innovation prend de nombreuses formes et, parfois, *provient* elle-même de la nécessité d'utiliser des formules. C'est en tout cas l'idée que défend Michael Z. Newman, pour qui ces structures et formules rigides, dont l'objectif est de provoquer une réaction déterminée chez les spectateurs, se muent en outils artistiques à part entière :

> *But the direction of influence is not simply from the corporate office to the writers' room. Although they serve commercial functions, once these become norms of storytelling practice the networks recognize their narrative utility, and thus a kind of feedback loop is initiated between the creative and corporate branches of the industry*[16].
>
> Mais cette influence ne coule pas toujours des bureaux de l'entreprise à la *writers' room*. Même si elles servent des fonctions commerciales, une fois qu'elles sont devenues des normes de la pratique narratologique les chaînes reconnaissent à ces formules une utilité narrative. À ce moment, une boucle est produite entre les branches entrepreneuriales et créatives de l'industrie.

C'est peut-être un vœu pieux que de considérer toute contrainte comme le terreau d'une richesse créative. Il serait alors plus juste de considérer que ces contraintes de l'industrie et l'élan des créateurs vers une liberté, dans leurs contradictions et parfois leurs batailles,

15 COLONNA, Vincent. *L' art des séries télé*. *Op. Cit.*, p. 28.
16 NEWMAN, Michael Z. « From Beats to Arcs: Toward a Poetics of Television Narrative. » *Op. Cit.*, p. 25.

permettent ensemble l'émergence de personnages dont la nouveauté et la force tiennent autant des contraintes liées au média ou à l'industrie télévisuelle (et donc aux structures) que de la résistance entêtée de certains auteurs.

Au fond, la difficulté des auteurs à créer des personnages riches tout en se conformant aux règles et « tours » narratifs proposés par la tradition et la « poétique » sérielles ne vient pas de ces règles elles-mêmes mais, encore une fois, de la simplification à outrance que les garants du succès commercial de la série (dont certains des « gourous » cités plus tôt) peuvent retenir de ces mêmes règles. C'est ce que résume amèrement Aaron Sorkin : « Les gens qui ne savent rien ont tendance à inventer de fausses règles, les véritables règles étant considérablement plus difficiles à apprendre[17]. »

II.3.1.2. Le marché

Umberto Eco s'amuse de ce que, si Alexandre Dumas avait été payé à la ligne *en moins* plutôt qu'à la ligne *en* plus, son roman *Le Comte de Monte-Cristo*[18] ne serait pas l'œuvre fleuve et impressionnante qu'elle est aujourd'hui[19]. Imaginons maintenant que chaque centime que gagnait Alexandre Dumas à l'époque en avait coûté cent à la revue qui publiait chaque semaine des pages du *Comte*... Le roman n'en serait peut-être pas plus court, mais la revue en aurait certainement pesé et mesuré chaque mot pour juger de sa rentabilité. C'est ce qu'il advient des scénarios de série : les scénaristes sont des romanciers dont les mots coûtent plus. Il ne reviendra pas plus cher à un écrivain de dire « il lui glissa quelques mots à l'oreille » que « deux-cents mille cavaliers s'étaient réunis sur la colline ». Le scénariste, par contre, risque sa carrière à employer cette dernière phrase dans un scénario.

Le producteur et les chaînes ne sont pas, comme les auteurs de la série, au service des personnages et des récits. Les bons personnages ne sont, dans le meilleur des cas, qu'un moyen d'attirer assez de public pour s'assurer de vendre des minutes de publicité, des DVDs ou des objets dérivés. La volonté de produire une série de qualité est subordonnée à cette vision de l'industrie télévisuelle. *A contrario*, la plupart des showrunners s'intéressent à la qualité de la série en supposant ou espérant qu'elle soit seule garante de l'attention des spectateurs. Cette différence de point de vue aura été pour Alan Ball une souffrance lorsqu'il était scénariste sur les séries *Cybill*[20] et *Grace Under Fire*[21]. Celui-ci explique comment la

17 « *People who don't know anything tend to make up fake rules, the real rules being considerably more difficult to learn*. » SORKIN, Aaron. *The West Wing: Script book*. New York : Newmarket Press, 2002, p. 5.
18 DUMAS, Alexandre. *Le Comte de Monte-Cristo* (1844). Gilbert Sigaux Éd., Paris : Gallimard, coll. Bibliothèque de la Pléiade, 1981.
19 ECO, Umberto. *De Superman au surhomme*. Paris : Librairie générale française, 1995, p. 87.
20 *Cybill* (CBS, 1995-1998)
21 *Grace Under Fire* (ABC, 1993-1998) – *Une maman formidable.*

rencontre des deux mondes de l'investissement et de la création l'a dépossédé de l'autorité qu'il avait sur son œuvre :

> *It was really frustrating. It was infuriating. My year on Grace Under Fire. My three years on Cybill. Although I wouldn't trade them because I learned invaluable lessons, they were torture. It was like being a member of the court of some mad monarch who was completely insane and power mad and crazy and doing completely destructive things to the country, but nobody could say anything*[22].
>
> C'était très frustrant. C'était exaspérant. Mon année sur *Grace Under Fire*. Mes trois années sur *Cybill*. Même si je n'en changerais rien, parce que ça m'a appris des choses inestimables, c'était de la torture. C'était comme faire partie de la Cour d'un monarque fou qui était complètement dément, assoiffé de pouvoir, fêlé, et qui faisait des choses hyper destructrices à son pays, mais auquel personne ne pouvait rien dire.

C'est un « monarque fou » que représente la production audiovisuelle pour certains de ses créateurs qui reconnaissent ainsi son pouvoir comme leur incapacité à en comprendre les actions. Le risque principal de cette incompréhension mutuelle est courant à la télévision : le showrunner se désinvestit peu à peu de son propre projet, qui se poursuit un temps avec ses personnages jusqu'à une fin souvent faible, en tout cas décevante pour le showrunner. Parfois, cependant, showrunner ou scénaristes se battent en vain pour défendre projets et personnages, s'épuisant contre les géants de l'industrie. Alan Ball en vient à regretter : « D'ici à ce que ça passe à l'antenne, j'avais développé une sorte de dissonance cognitive : j'étais profondément investi dans une série que je n'appréciais pourtant pas moi-même[23]. »

Rien d'étonnant à ce que les scénaristes se sentent dès lors dépossédés de leurs personnages dont ils ne savent s'ils doivent les construire selon leur propre sensibilité ou selon l'idée qu'a l'industrie d'une série *qui se vend*. Les personnages deviennent alors, parfois même sans l'intervention directe des producteurs ou chaînes, plus attendus, plus moraux ou plus positifs, par exemple. Le scénariste de cinéma Kurt Luedtke ne dit pas autre chose lorsqu'il parle d'un personnage qui le questionne :

---

22 CHAMPAGNE, Christine. « Gaywatch: Alan Ball Goes *Six Feet Under* » in *Planet Out*, 29 juin 2001. Reproduit dans FAHY, Thomas R. *Alan Ball: Conversations*. Jackson : University Press of Mississippi, 2013, pp. 37-40, p. 40.

23 « *By the time it reached the air, I sort of developed this cognitive dissonance where I was massively invested in a show I actually did not like myself*. » Le showrunner ajoute amèrement : « *I felt like such a whore… because I was* » (« J'avais tellement l'impression d'être une putain… parce que j'en étais une. ») BROUGH, Alan. « Alan Ball in Conversation with Alan Brough » organisé par le Wheeler Centre et Sidney Opera House, 10 septembre 2011. Retranscrit dans FAHY, Thomas R. *Alan Ball: Conversations*. *Op. Cit.*, p. 119.

I'm having a problem with a character I'm writing now, but it's not because I'm blocked on the character. I know the character very well, maybe too well. But he's other than a commercial movie hero. If I didn't have to worry about that, I could do some interesting things with this character. But part of my job is trying to find a character that fifty million people are going to want to see[24].

J'ai un problème avec un personnage que j'écris en ce moment, mais ce n'est pas parce que je suis bloqué sur le personnage lui-même. Je connais bien ce personnage, peut-être trop bien. Mais il ne ressemble pas à un héros de film commercial. Si je n'avais pas à m'inquiéter de ça, je pourrais faire des choses intéressantes avec ce personnage. Mais une partie de mon travail c'est d'essayer de trouver un personnage que cinquante millions de personnes auront envie de voir.

Quand ce n'est pas directement le public qu'il faut attirer avec des personnages sur mesure, ce sont les censeurs qui prennent leur part dans la création. La censure, lorsqu'elle est directe et dénudée comme procédé métafictionnel[25], est parfois source d'amusement, comme dans *Moonlighting*[26] où une femme menace de se suicider, seulement pour se voir répondre par le personnage principal que la chaîne ne lui laissera jamais faire ça. Si l'aspect métatextuel de la série, qui a grandement contribué à son succès, permet aux auteurs de se moquer de leurs propres chaînes, les véritables interdictions de ce genre retirent aux showrunners une partie encore de leur liberté. C'est ce dont témoigne Aaron Sorkin à propos de *The West Wing* :

Following my usual routine, I thought about the pilot for six months and wrote it in four days. John liked it. Warner Bros. liked it. Then I finally caught a break. NBC didn't want to do it.

- Washington shows don't work.

- Shows about politics don't work.

- You can't have Jewish people on TV.

Comme à mon habitude, j'ai réfléchi au pilote pendant six mois et l'ai écrit en quatre jours. John a aimé. Warner Bros. a aimé. Et puis j'ai finalement eu un peu de répit : NBC n'en voulait pas.

- Les séries qui se passent à Washington ne marchent pas.

- Les séries qui parlent de politique ne marchent pas.

24 SEGER, Linda. *Creating Unforgettable Characters*. *Op. Cit.*, p. 212.

25 Ommunsen décrit la métafiction ainsi : « La métafiction présente à ses lecteurs des allégories de l'expérience fictionnelle, portant notre attention sur le fonctionnement de l'artefact fictionnel, sa création et sa réception, ou sa participation aux systèmes de production de sens de notre culture ». (« *Metafiction presents its readers with allegories of the fictional experience, calling our attention to the functioning of the fictional artefact, its creation and reception, its participation in the meaning-making systems of our culture*. ») OMMUNDSEN, Wenche. *Metafictions ?* Melbourne : Melbourne University Press, Interpretations, 1993, p. 12.

26 *Moonlighting* (ABC, 1985-1989)

- *You can't have divorced people on TV*.

- *You can't have people from New York on TV*.

- *You can't have people with mustaches on TV*.

The first two were sentiments expressed about The West Wing *pilot script, the last four were uttered in 1970 by an executive at CBS*[27].

- On ne peut pas montrer des Juifs à la télévision.

- On ne peut pas montrer des gens divorcés à la télévision.

- On ne peut pas montrer des gens de New York à la télévision.

- On ne peut pas montrer des gens qui portent des moustaches à la télévision.

Les deux premières opinions ont été formulées à propos du scénario de l'épisode pilote de *The West Wing*, les quatre dernières ont été prononcées en 1970 par un exécutif de CBS.

Aaron Sorkin se moque de la censure de son époque en la faisant suivre d'une censure ancienne, raciste et conservatrice, afin d'en mesurer l'absurdité. Il met aussi le doigt sur une certaine réalité : toute forme de censure étant par nature conservatrice, c'est spécifiquement la censure, qu'elle se fasse autoritairement ou prenne le prétexte du goût du public, qui empêche les personnages d'être originaux voire avant-gardistes. C'est elle, enfin, qui, le plus souvent, empêche ces mêmes personnages de rester justes et passionnants au fil des décennies. C'est pourtant une question économique (voire éthique) véritable que se posent les chaînes, comme l'a fait HBO lorsqu'il a été question pour la chaîne de diffuser des épisodes de *The Corner*[28]. La série, qui aborde le problème de la drogue dans des quartiers pauvres et noirs de Baltimore, donnait une image négative de communautés afro-américaines. Or HBO, notamment du fait des retransmissions de matchs de boxe dont elle avait fait sa spécialité, avait un important public afro-américain. C'est justement le choix de HBO de ne pas céder à une censure facile qui est devenu leur marque de fabrique et une des raisons majeures de leur succès.

Cependant certains showrunners résistent à la censure comme aux contraintes économiques, à la façon de David Milch qui déclare : « La raison pour laquelle je ne transmets pas mes scénarios à la chaîne, c'est que je n'ai de responsabilité qu'envers les

27 SORKIN, Aaron. *The West Wing: Script Book. Op. Cit.,* p. 5.
28 *The Corner* (HBO, 2000)

personnages et l'univers[29]. » Sans doute, cependant, que cet accord avec la chaîne a tout de même été permis par le succès des séries de David Milch.

C'est donc plutôt dans le compromis, la négociation, que réside l'avenir des personnages. Après tout, si les chaînes peuvent être des « Monarques fous », elles peuvent également s'avérer très simples à contenter, puisque leur principale philosophie est le fameux « *If it ain't broke don't fix it*[30] ! » (« Si ça marche, on n'y touche pas ») d'après Bill Lawrence, showrunner de *Scrubs*[31]. Alan Ball lui-même a fini par trouver une forme d'équilibre suite au succès de *Six Feet Under*, et surtout à sa rencontre avec la chaîne HBO, connue pour la liberté qu'elle donne à ses auteurs. Il admet :

> *Technically, I believe I'm still working for a corporation – one of the most insidious ones. But I'm pretty much left alone, and I get to do work that I find meaningful. So I don't have that same kind of frustration*[32].
>
> Techniquement, je pense que je travaille encore pour une corporation – et l'une des plus insidieuses qui soient. Mais on me laisse tranquille la plupart du temps, et je fais un travail qui a du sens pour moi. Donc je ne ressens pas le même type de frustration.

Globalement, c'est l'ancienneté du showrunner, les preuves qu'il aura faites d'un point de vue commercial ou sa notoriété qui lui permettent de mener ses personnages sur des chemins que d'autres n'auront pas l'occasion d'emprunter. C'est le showrunner lui-même, sa personnalité ou sa célébrité, qui permettent à sa série d'employer une majorité de noirs, de gays, de trans, de représenter le sexe, la violence ou la mort, de laisser un personnage balayer une salle pendant cent-quatre-vingt secondes[33] ou tuer un homme à main nue, etc. Il lui revient donc non seulement de faire des choix par rapport à ses personnages, mais aussi de se battre pour eux. Et de garder en tête, comme le rappelle le scénariste vétéran Harlan Ellison à J. Michael Straczynski, scénariste sur *Babylon 5*[34] et sur *Sense 8*[35], que : « ils ne peuvent rien contre toi, ils ne peuvent pas t'envoyer dans la prison de la télé[36]... »

---

29 « *The reason I won't give the network my scripts is because my responsibility is to the characters and the world*. » DOUGLAS, Pamela. *Writing the TV Drama Series: How to Succeed as a Professional Writer in TV*. Studio City CA: Michael Wiese Productions, 2005, p. 29.

30 WINCKLER, Martin. *Petit éloge des séries téle*. Paris : Gallimard, 2012, p. 52.

31 *Scrubs* (NBC, ABC, 2001-2010)

32 FAHY, Thomas. *Considering Alan Ball: Essays on Sexuality, Death and America in the Television and Film Writings*. Jefferson, N.C. : McFarland Press, 2006. Reproduit dans Thomas FAHY. *Alan Ball: Conversations*. *Op. Cit.*, pp. 50-54., p. 53.

33 *Twin Peaks*, S03E07 « The Return, Part 7 ».

34 *Babylon 5* (Syndication, TNT, 1993-1998)

35 *Sense8* (Netflix, 2015-2018)

36 JARRY, Marjolaine. « Secrets de super-scénaristes » in *TéléObs*, 1er décembre 2016, n° 2717, pp. 4-10. p. 10.

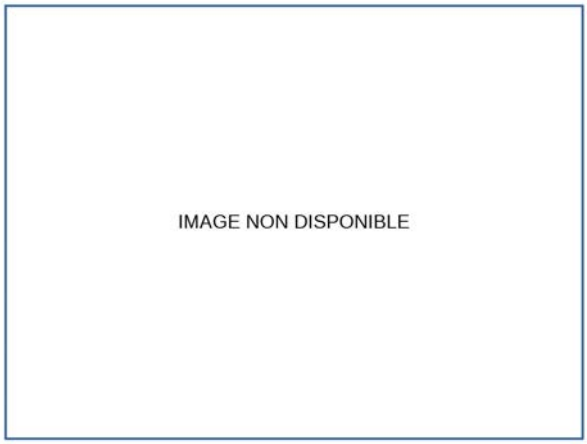
II.3.2.

Le fonctionnement de la *Writers' room*

Alors même que le personnage a été constitué hors du texte par un auteur souvent seul et libre d'abord de toute censure et de toute influence, devenu le showrunner qui dirige la *writers' room* il revient à ce dernier un statut contradictoire, à la fois auteur et simple rouage d'une mécanique complexe. Difficile alors de distinguer la portée de son pouvoir sur le personnage lors de l'écriture des épisodes sans mesurer son pouvoir sur la série toute entière. Or, d'une part, Steven Bochco déclare « La télévision est le médium du scénariste, ce qui explique pourquoi les scénaristes deviennent producteurs[1] », soutenu en cela par l'analyse de Tom Stempel, pour qui « beaucoup de scénaristes deviennent showrunners pour maintenir le contrôle le plus grand possible sur leur matériau[2]. » D'autre part pourtant, l'organisation de l'écriture collective, l'influence que le public et les financiers ont sur ce média au cours de la production, ou encore l'improvisation qui caractérise le dispositif poïétique de la série télévisée sont loin de permettre au showrunner d'aborder son métier avec l'omnipotence romantique que l'on prête aux écrivains. Même les personnages cyborg, construits depuis la personnalité-même de leur auteur, semblent devoir être détournés, déformés par les mains entre lesquelles ils passent par la suite. Sans doute y perdent-ils un peu de leur aspect cyborgologique. Martin Winckler et d'autres s'enthousiasmeront alors que les showrunners aient « l'esprit d'équipe[3] ». Ont-ils cependant encore tout contrôle sur leurs personnages ou le perdent-ils une fois passé le seuil de la *writers' room* ?

Pour répondre à cette question il nous faut comprendre tout d'abord quel est le fonctionnement classique, ou du moins attendu, d'une *writers' room*. Scénaristes modèles, Vince Gilligan et ses auteurs en donnent un aperçu très clair dans les bonus du coffret Blurays de la série *Breaking Bad*. Vince Gilligan y définit le « *head writer* » (« chef d'écriture ») comme son rôle le plus important en tant que showrunner[4]. Dans ces bonus, Vince Gilligan apparaît en effet accompagné de six scénaristes et d'un·e assistant·e dont le rôle est de retranscrire sur ordinateur tout ce qui est dit au cours de chaque réunion.

1 LEVINSON Richard et William LINK. *Off Camera.* New York: Plume Books, 1986, p. 25.
2 STEMPEL, Tom. *Storytellers to the Nation: a History of American Television Writing,* New York : Syracuse University Press, 1996, p. 202.
3 WINCKLER, Martin. *Petit éloge des séries télé. Op. Cit.*, p. 36.
4 « Life of a Showrunner », Saison 6, disque 2, bonus, in *Breaking Bad The Complete Series*, Coffret Blu-Ray, 2014.



Writers' room - Breaking Bad

À partir de là, explique Vince Gilligan, « on reste là, assis dans cette pièce, à fixer du regard un panneau en liège d'un mètre sur un mètre cinq, qui au début est entièrement vide[5]. » C'est là que commence leur tâche commune : « *breaking stories* » (« construire les récits »), c'est-à-dire trouver des idées d'arches narratives qui peuvent concerner la série et, souvent, les classer par ordre d'importance afin de les tisser au mieux au fil des épisodes. On en trouve le témoignage aussi bien dans les bonus de *Breaking Bad* que dans les paroles d'Alan Ball, par exemple, qui explique :

> *I work with five other writers, so it's a total of six writers. It's very collaborative. We outline stories as a group, we break stories – figure out the plot, figure out exactly what happens in each episode – as a group*[6].
>
> J'écris avec cinq autres scénaristes, ce qui fait un total de six auteurs. C'est très collaboratif. On décide des récits en tant que groupe, on les construit – c'est-à-dire qu'on trouve une ligne narrative, on trouve ce qui doit se passer exactement dans chaque épisode – en tant que groupe également.

Chacun propose ses idées au showrunner, qui est en charge de les accepter, rejeter ou nuancer et qui, souvent, en propose également. Thomas Schnauz, scénariste sur *Breaking Bad*, insiste alors sur le fait qu'« on appelle cette pièce le havre de paix et normalement on n'y est pas jugé. On peut dire le truc le plus stupide qui soit et, normalement, on ne se fait pas trop démonter[7]. » Le système appelle donc à un maximum de liberté et de créativité, d'autant que

5 « *we sit around in this room, staring at a three by five foot corkboard that starts off empty*. » « *Breaking Bad*'s Screenwriters », Saison 5, disque 1, bonus, in *Breaking Bad The Complete Series*, *Op. Cit.*

6 LITTLEFIELD, Kinney. « Life and Death, Drama and Humor, Join Hands » *Op. Cit.*, p. 99.

7 « *we call it the safe room and hopefully there's no judgement. You can say the dumbest thing ever and hopefully not get torn down too much*. » « *Breaking Bad*'s Screenwriters », Saison 5, disque 1, bonus, in

chacun des auteurs est en général choisi pour sa complémentarité avec les autres ou son point de vue spécifique sur le thème de la série. Les scénaristes se cataloguent ainsi les uns les autres, ceux de la dernière saison de *Breaking Bad* s'entre-qualifiant de « rigolo de la bande », de « petit génie », de « prof », de « grand malade » ou d'« adepte du yoga ». C'est ce qui amène ladite adepte, Moira Walley-Beckett, à affirmer : « Nous formons une famille, maintenant. Une famille géniale et dysfonctionnelle[8]. »

C'est ce rapport familial entre les scénaristes qui clarifie le statut du showrunner : il ne peut techniquement pas être le seul auteur ; il ne peut pas non plus être simplement un auteur parmi d'autres comme il ne peut certainement pas leur être subordonné, sans quoi les personnages exploseraient en suivant les chemins divergents de leurs différents créateurs. Le showrunner agit en réalité, pour reprendre ici la métaphore familiale, comme un « père[9] » ou une « mère », auquel chaque scénariste, tout en exprimant sa propre individualité, souhaite plaire et, sans doute parfois, voudrait dépasser. Moira Walley-Beckett explique avec amusement ce désir de plaire :

> Moira Walley-Beckett*: What you want is Vince to say: "I like that! I like that. Ok." And then you build on that. What you don't want is Vince to go:*
>
> Vince Gilligan*: That's… that's interesting.*
>
> Moira Walley-Beckett*: That's the kiss of death*[10].

> Moira Walley-Beckett : Ce que tu veux dans ces cas-là c'est que Vince dise « J'aime cette idée. Oui, j'aime cette idée. Ok. » Ensuite tu développes tout ça. Ce que tu ne veux surtout pas, c'est que Vince sorte :
>
> Vince Gilligan : C'est… c'est intéressant.
>
> Moira Walley-Beckett : Ça, c'est le baiser de la mort.

C'est à ce désir de plaire au showrunner que tient la cohérence des personnages, mais aussi l'influence du showrunner sur lui. Il y a donc plusieurs créativités unifiées par un même *goût*, une même sensibilité. Dans les meilleurs des cas, c'est une source fascinante de créativité, comme le souligne Jean-Pierre Esquenazi, pour résumer :

> La dialectique continue entre le créateur de la série, ses producteurs exécutifs et ses scénaristes, le premier gardien d'un ordre qu'il a initié et les seconds animés par les

Breaking Bad The Complete Series, *Op. Cit*.

8 « *We are a family now. A brilliant, dysfonctional family.* » *Ibid.*

9 « Patron » et « père » sont d'ailleurs étymologiquement lié. Le showrunner n'est ni tout à fait l'un, ni tout à fait l'autre, mais nous semble entrer dans un même schéma global.

10 *Ibid.*

> figures que cet ordre peut inspirer, a pour résultat des développements souvent passionnants[11].

L'équilibre est « passionnant », mais aussi fragile. Du côté des auteurs, cela nécessite pour chacun d'eux de chercher des idées qui correspondent à sa propre sensibilité et son propre passé, tout en étant prêt à faire taire son *ego* le temps d'un refus. Il faut être à la fois attaché à son idée du développement des personnages et être disposé à l'abandonner au besoin. « Je pense que le truc c'est de ne pas trop s'attacher à une idée qu'on aime, et qu'on va vouloir défendre[12] » – conclut Peter Gould.

D'un autre côté, un showrunner qui s'est désintéressé de son projet laisse parfois son équipe d'écriture travailler sans lui, pour le meilleur et pour le pire. Au cours de la deuxième saison, par exemple, David Lynch s'est détourné de sa série *Twin Peaks*, sans doute exaspéré d'avoir été tenu par la chaîne de révéler le nom du meurtrier de Laura Palmer au milieu de la saison. Mark Frost tient alors seul les commandes de la *writers' room*, sans pour autant jouir de la reconnaissance et de la confiance dévolue à Lynch. Cet abandon du « père » éveillera rapidement une forme de rancune chez les membres de l'équipe, apparemment apaisée depuis, à l'heure où la troisième saison de la série vient d'être diffusée. À l'époque, Kyle MacLachlan était pourtant plus sévère :

> C'est du pur marketing. David n'a plus grand-chose à voir avec le show maintenant. Il a réalisé l'épisode pilote et une poignée d'autres épisodes et il jette un œil sur les scripts de temps en temps. David a coupé les ponts très tôt, et maintenant Mark a abandonné la salle d'écriture, ils ne sont plus vraiment avec nous. J'ai un peu de mal quand j'entends parler de *Twin Peaks*, « la série de David Lynch », car maintenant c'est plus l'affaire des nouveaux scénaristes et du casting – nous essayons toujours de garder la flamme. C'est parfois difficile, car les petits trucs excentriques – les rêves, le géant – appartiennent à David, et si quiconque essaie de faire la même chose, ça aura juste l'air d'une mauvaise copie[13].

Sans le showrunner, tout devient alors trahison. En effet, la trahison première – de ce délaissement – est accompagnée d'une crainte de la trahison inverse : trahir l'œuvre, trahir la pensée et l'imaginaire du showrunner. La *writers*' *room* devient un lieu de supputation où les auteurs cherchent toujours à plaire, cette fois à une figure dont l'absence leur retire toute forme de validation. Il s'agit à la fois de créer pour plaire, mais également de recréer la personnalité à qui plaire. Cette représentation du showrunner est rarement à l'image exacte de

11 ESQUENAZI, Jean-Pierre. *Les séries télévisées : l'avenir du cinéma*. Paris : A. Colin, 2010, p. 173.
12 « *I think the trick is not to get so attached to some idea that you love, that you're gonna champion* » « *Breaking Bad*'s Screenwriters », Saison 5, disque 1, bonus, in *Breaking Bad The Complete Series*. *Op. Cit.*
13 SALMON, Aubry. « Kyle McLachlan – Birth of Cool » in *Rockyrama*, février 2017, n° 10, pp. 42-55, p. 52.

son modèle, quoiqu'elle puisse évoquer, parfois, malgré le malaise, un showrunner devenu mythique (le nom de David Lynch, par exemple, y est pour beaucoup) dont la figure, imaginée par les scénaristes, peut être plus impressionnante que le showrunner lui-même. C'est aux auteurs et au public de décider si l'absence de David Lynch, entre autres, a été un handicap ou un atout au cours de la deuxième saison.

Une fois les arcs des personnages et les arcs narratifs posés dans la *writers' room*, une nouvelle étape d'écriture est lancée, que décrivent ensemble Michelle MacLaren, réalisatrice sur *Breaking Bad*, et Vince Gilligan :

> Michelle MacLaren : *Then various writers go off and write the scripts.*
>
> Vince Gilligan : *And that writer invents a lot in that writing process but all the details, all the structure is created in the writers' room as a group effort.*
>
> Michelle MacLaren : *And then Vince gets the script back and he gives notes*[14].

> Michelle MacLaren : Ensuite, différents scénaristes vont écrire les scénarios de leur côté.
>
> Vince Gilligan : Et chaque scénariste invente beaucoup de choses au cours de ce processus d'écriture mais tous les détails, toute la structure est créée dans la *writers' room*, en groupe.
>
> Michelle MacLaren : Et enfin Vince récupère les scénarios et les annote.

Vince Gilligan précise également que chaque scénariste a environ deux semaines pour rédiger un épisode de *Breaking Bad*, rappelant ainsi les délais extrêmement courts auxquels il est soumis. Ce système d'écriture est, parfois mobilisé en littérature. Stephen King conseille ainsi aux écrivains « Écrivez porte fermée, réécrivez porte ouverte[15] », signifiant aux auteurs qu'il faut avoir dans un premier temps un rapport exclusif avec son œuvre pour ensuite accepter de l'ouvrir au regard et aux critiques. C'est exactement ce qui est proposé ici aux scénaristes : ils ont l'occasion pour la première fois de s'approprier véritablement des séquences de la série et de faire fonctionner à plein leur sensibilité. Ce scénario sera ensuite relu et révisé par le showrunner, à l'état d'œuvre terminée. Cependant, puisque le showrunner a son importance *avant* et *après* cette étape d'écriture, il est certainement présent à l'esprit de ses auteurs *pendant* la rédaction. C'est quoi qu'il en soit à ce moment-là que les scénaristes pourront jouir de la plus grande liberté de tout le processus d'écriture. Cette liberté restreinte est aussi ce qui fait du showrunner le véritable auteur de sa série et de ses personnages, et ce qui permet que

14 « Life of a Showrunner », Saison 6, disque 2, bonus, in *Breaking Bad The Complete Series*, *Op. Cit.*

15 « *Write with the door closed, rewrite with the door opened* » KING, Stephen. *On Writing: A Memoir of the Craft*. New York : Pocket Books, 2001, p. 57.

le travail d'équipe ne vienne pas réellement compromettre sa paternité. Les scénaristes du milieu ne sont pas dupes de cet état de fait, comme Dick Wolf, auteur de *Law and Order*[16], l'explique à propos de son ami Tom Fontana, scénariste entre autres de *Homicide*[17] et de *Oz*[18] :

> *I mean, you look at episodes of* Homicide *and it's all Tom [Fontana]. That's not to take anything away from the other writers who do a terrific job, but the head of the show, or what the head is wrapped around, is really Fontanavision*[19].
>
> Je veux dire, si tu regardes des épisodes de *Homicide,* tout correspond à Tom [Fontana]. Je ne cherche pas à retirer quoi que ce soit aux autres scénaristes qui font un travail formidable, mais la tête de la série, ou ce sur quoi elle se base, c'est vraiment la vision « Fontana », la Fontana-vision.

Le showrunner a donc le plus souvent dans le processus de création de la série et des trajets des personnages une aura paternelle, qui explique aussi que la tension scénaristes-showrunner persiste malgré sa place prépondérante : tout est fait pour assurer la cohérence d'une individualité tout en tirant profit de la pluralité de points de vue et d'imaginaires. Nous revenons ici sur l'opinion de Jean-Pierre Esquenazi à propos des personnages de série :

> Cependant les différents auteurs ne peuvent pas ne pas intégrer leurs propres préoccupations à l'intérieur des épisodes qu'ils écrivent. Aussi n'est-il guère étonnant de trouver de nouvelles thématiques introduites par un épisode puis poursuivies par d'autres qui innervent le mouvement personnel d'un personnage. Ajoutons que la direction de la série n'est pas non plus immobile : un producteur exécutif peut arriver pour une nouvelle saison et incurver le destin de la série et par conséquent celui des personnages. Il y a donc de nombreuses raisons pratiques qui expliquent l'épanouissement des personnages de fiction grâce à la production des séries[20].

La tension entre individualité et collectif est donc une des sources même de la richesse du personnage sériel. Chacun des scénaristes peut et doit chercher à exprimer le plus possible de lui-même dans les personnages et les péripéties de la série, tout en acceptant au final le verdict du showrunner : ils font entrer un cyborg dans un cyborg, par un jeu d'imbrication. Nulle surprise, alors, à ce que le combat éternellement répété du showrunner pour conserver son statut et sa paternité sur les personnages face à chacun des scénaristes de la *writers*' *room* soit

16 *Law and Order* (NBC, 1990-2010)
17 *Homicide* (NBC, 1993-1999)
18 *Oz* (HBO, 1997-2003)
19 LONGWORTH, James L. *TV Creators: Conversations with America's Top Producers of Television Drama.* Syracuse, N.Y. : Syracuse University Press, 2000, p. 18.
20 ESQUENAZI, Jean-Pierre. *Les séries télévisées : l'avenir du cinéma*. *Op. Cit.*, p. 173.

pour des showrunners comme Vince Gilligan « *an excruciating work*[21] » (« un travail atroce »).

Atroce, d'ailleurs, au point que si la tension showrunner/scénaristes n'est pas respectée, le showrunner peut y laisser de sa santé physique et mentale[22]. Ainsi de Aaron Sorkin : tandis que l'équipe de scénaristes est normalement là pour écrire la quasi-totalité des épisodes hormis, le plus souvent, le premier et le dernier épisodes de chaque saison, Aaron Sorkin est connu pour ne pas avoir à sa disposition une équipe de scénaristes mais une équipe de journalistes, ou d'étudiants, qui lui fournissent non pas un travail d'écriture mais de documentation et, dans le meilleur des cas, de relecture[23]. Le travail colossal qu'a réclamé de ce showrunner l'écriture à lui seul des quatre premières saisons de vingt-deux épisodes de *The West Wing* (soit quatre-vingt huit heures de programme en quatre ans) est réputé avoir contribué à ses problèmes d'addiction. Par ailleurs, ce rythme de travail intenable ne permet pas de son propre aveu un rythme de production approprié à la télévision, puisque « des 88 épisodes que j'ai écrits nous avons été dans les temps et dans le budget… jamais. Pas une seule fois[24]. » Pour ces raisons pratiques ou personnelles, il quittera sa propre série *The West Wing* au bout de ces quatre ans, tandis que celle-ci se poursuivra sans lui encore quelques saisons. La douleur de ce travail se manifeste également lorsque Aaron Sorkin déclare n'avoir regardé que quelques minutes des saisons de *The West Wing* sur lesquelles il n'a pas travaillé car c'était, pour lui, « comme regarder quelqu'un embrasser ma petite amie[25]. » La métaphore est expressive, et traduit parfaitement la relation exclusive de cet auteur à son œuvre et ses personnages, ainsi que la puissante intimité produite par une construction cyborgologique (ou prométhéenne) qui ne serait jamais compensée, détournée, par le travail d'une *writers' room*. Il était impensable pour Aaron Sorkin que qui que ce soit approche de son œuvre pour lui retirer une partie de sa paternité. Paradoxalement, c'est certainement ce refus même qui aura contraint par la suite Aaron Sorkin à se retirer du projet et à le laisser entièrement aux mains d'étrangers. Nic Pizzolatto a, de la même façon, écrit lui-même tous les épisodes de *True Detective*. Cependant l'ampleur de cette anthologie de huit épisodes par saison n'a pas de commune mesure avec le travail mené par Aaron Sorkin. Malgré cela, nous sommes en droit de nous demander si la seconde saison de *True Detective,* à l'accueil critique et public assez

21 « Life of a Showrunner », Saison 6, disque 2, bonus, in *Breaking Bad The Complete Series*, *Op. Cit*.

22 Comme nous l'avons précisé, Aaron Sorkin est un ancien addict à la cocaïne qui a fait plusieurs séjours en cure de désintoxication.

23 REITZER, Juliette. « Aaron Sorkin, naissance d'un héros » in *Trois Couleurs*, s.d. En ligne <http://www.troiscouleurs.fr/cinema/naissance-dun-heros-aaron-sorkin/>

24 « *Out of 88 episodes that I did we were on time and on budget never, not once.* » ADALIAN, Josef. « Sorkin Sulking Away from 'Wing' » in *Variety*, 1er mai 2003.

25 « *like watching somebody make out with my girlfriend* » HARRIS, Mark. « TV's Best Talker: Aaron Sorkin on The Newsroom, Sorkinism, and Sounding Smart » in *Vulture*, 2012.

mitigé, n'aurait pas gagné à être nourrie des sensibilités d'autres auteurs. Si Nic Pizzolatto a parfaitement réussi à exprimer ses obsessions au travers de la première saison, ancrée dans sa Louisiane natale, il ne sera pas parvenu à se projeter avec autant de passion dans la deuxième saison de la série, dont l'action se déroule cette fois dans la mythique mais peu mystique Los Angeles.

Même Aaron Sorkin, cependant, reconnaît malgré son besoin d'exclusivité un certain plaisir au travail d'équipe et au partage des tâches. Il en témoigne dans la préface à quelques scénarios de *The West Wing* publiés dans *The West Wing script book* :

> *When publishers came to me with the idea of putting out a volume of The West Wing scripts, I thought, « Oh good, a chance for me to turn a solo without all the annoying frou-frou of actors and directors and designers and tech-nicians. Cameras and and whatnot. People. » But now that I think about it, the only thing I'm not going to miss are the commercials*[26].

> Quand les éditeurs sont venus me voir pour me parler de leur projet de sortir un volume composé de scénarios de *The West Wing*, je me suis dit « Oh, bien, une chance pour moi de faire ma tournée *solo*, sans tout le fatras d'acteurs, de réalisateurs, de décorateurs et de techniciens. Sans les caméras et que sais-je encore. Sans les gens. » Mais maintenant que j'y repense, la seule chose qui ne me manquera pas dans tout ça, ce sont les pages de publicité.

Aaron Sorkin reste, avec peut-être cet excès d'*hybris* ou cette crainte de l'incidence extérieure, un showrunner qui connaît et aime son métier. Ce n'est que grâce au travail collectif de nombreux artistes et écrivains qu'une série longue et ses personnages peuvent naître et, malgré sa résistance à ce système, Aaron Sorkin ne l'ignore pas.

Si l'image du showrunner comme figure paternelle a de beaux jours devant elle – sans doute du fait de la virilité excessive du milieu –, certains showrunners proposent un travail d'équipe à l'équilibre différent, acceptant peut-être de perdre un peu de leur paternité sur les personnages en échange d'une plus grande créativité. C'est le cas, par exemple, d'Alan Ball. La tension entre la paternité totale du scénariste sur ses personnages et la présence presque dissimulée des autres scénaristes de la *writers' room* existe bel et bien dans celle d'Alan Ball, au point qu'il en vient à porter deux points de vue contradictoires sur son travail sur les personnages :

26 SORKIN, Aaron. *The West Wing: Script book*. New York : Newmarket Press, 2002, p. 8.

I definitely think TV is a great medium because you get to spend a really long time with characters. You can see them grow and change over time in a way that is realistic. You don't have to cram everything into two hours. It is probably the closest I'll ever come to writing a novel. Even though saying that, I didn't write all of Six Feet Under. I had several writers that I worked with. I never could have done it myself. Thay had perspectives and experiences that I never could have brought to the table[27].

Je pense sincèrement que la télévision est un médium génial parce qu'on a l'occasion de passer vraiment beaucoup de temps avec les personnages. On peut les voir grandir et changer avec le temps d'une façon réaliste. On n'a pas à tout tasser pour que ça passe en deux heures. C'est sans doute l'expérience que j'ai eue qui se rapproche le plus d'écrire un roman. Ceci dit, je n'ai pas tout écrit dans *Six Feet Under*. J'ai travaillé avec plusieurs autres scénaristes. Je n'y serais jamais arrivé tout seul. Ils avaient des points de vue et des expériences que je n'aurais jamais pu apporter de moi-même.

A priori, donc, Alan Ball fonctionne exactement dans la même tension que ses collègues showrunners. Pourtant, ses témoignages et ceux des scénaristes qui ont travaillé pour lui diffèrent significativement de ceux des autres séries, en ce qu'Alan Ball préfère inspirer chez ses auteurs une grande confiance qu'un désir de plaire. Jill Soloway, scénariste sur *Six Feet Under*, fait à cet égard une différence entre ce qu'elle décrit comme les façons « masculines » et « féminines » de faire :

[Alan Ball] had a very different style from some of these other guys. […] He didn't wield the big hat. Alan once described the masculine style of showrunning as standing in front of your troops saying « Come on ! This is where we're going. » The feminine style is standing behind your troops, pushing them forward so they lead you. Alan did the feminine style. The show exists in the center of the room and we all come to it with our minds and let it rise up,

[Alan Ball] avait un style très différent de certains de ces autres gars. […] Il ne passait pas son temps à montrer qui était le chef. Alan, un jour, a décrit la version masculine d'être un showrunner comme consistant à se planter devant ses troupes et à dire « Allez ! C'est là qu'on va. » La version féminine, c'est de se tenir derrière ses soldats en les poussant vers l'avant de façon à ce qu'ils t'entraînent. Alan donnait plutôt dans la version féminine. La série est

27 FAHY, Thomas. *Considering Alan Ball: Essays on Sexuality, Death and America in the Television and Film Writings*. Jefferson, N.C. : McFarland Press, 2006. Reproduit dans Thomas FAHY. *Alan Ball: Conversations*. *Op. Cit.*, pp. 50-54, p. 54.

and it belongs to nobody[28].

là, au centre de la pièce, et chacun s'en approche par la pensée tandis qu'elle s'élève d'elle-même. Elle n'appartient à personne en particulier[29].

Les showrunners prennent certainement l'une et l'autre postures au cours de l'écriture de leur série. Certains doivent même s'adapter au fil des années au type de scénaristes avec lesquels ils travaillent. Mais, dans des cas extrêmes, la paternité de l'œuvre et des personnages est alors plus difficile à distribuer, tant la série « n'appartient à personne en particulier » et ses personnages sont le fruit d'un travail commun. Le showrunner n'agit plus comme la sensibilité-cible, pour laquelle tout est produit, mais simplement comme agrégateur, dont le travail est d'ordonnancer les sensibilités de chacun pour éviter toute contradiction. Alan Ball insiste d'ailleurs sur le risque qui existe à ne pas laisser suffisamment d'autres sensibilités s'exprimer sur une série au long cours :

At some point you have to start working with other sources, or collaborating with other people, because otherwise you're just going to start repeting your own personal mythology over and over again[30].

À un moment il faut commencer à travailler avec d'autres sources ou collaborer avec d'autres gens, parce que sinon tu finis seulement par répéter ta propre mythologie personnelle, encore et encore.

Cette façon de concevoir le travail de showrunner s'accompagne également d'une certaine légèreté dans le choix des scénarios que le showrunner rédigera lui-même. Beaucoup de showrunners insistent pour écrire eux-mêmes les moments clés de l'histoire et des personnages, choisissant avec minutie les auteurs les plus à même de leur fournir ce qu'ils attendent sur les autres épisodes. En d'autres termes et pour reprendre les concepts de Seymour Chatman[31], les showrunners écrivent eux-mêmes les épisodes dont la narration correspond à des moments « *kernels* », noyaux, ainsi définis par Chatman : « Les noyaux sont des moments narratifs qui engendrent des passages clés dans la direction que prendront les événements. Ce sont […] des embranchements qui vont forcer un mouvement sur un ou deux chemins (ou plus)[32]. » *A contrario*, ils délèguent l'écriture des épisodes dont les événements

28 MARTIN, Brett. *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution: from The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad*. New York : Penguin, 2013, p. 102.

29 Traduction par Léa Cohen pour MARTIN, Brett, et Léa COHEN. *Des hommes tourmentés le nouvel âge d'or des séries : des "Soprano" et "The Wire" à "Mad men" et "Breaking bad*. Paris : La Martinière, 2014, p. 165.

30 LITTLEFIELD, Kinney. « Life and Death, Drama and Humor, Join Hands » *Op. Cit.*, p. 100.

31 CHATMAN, Seymour. *Story and Discourse: Narrative Structures in Fiction and Film*. Ithaca, N.Y. : Cornell University Press, 1978.

32 « *kernels are narrative moments that give rise to cruxes in the direction taken by events. They are [...] branching points which force a movement into one or two (or more) possible paths.* » *Ibid.* p. 53.

représentés sont plus largement « satellites[33] » aux auteurs de leur *writers' room*. Alors que les moments noyaux se rapportent au trajet général de l'histoire, aux *événements*, les moments satellites se rapportent quant à eux pour Chatman aux *existants* (personnages et lieux) ou à des actions d'importance secondaire.

Alan Ball, pour sa part, se prête à cette distribution de façon beaucoup moins systématique et hiérarchique, comme il l'explique aux journalistes :

> *It works out well for me to write two episodes a year. I take the ones that nobody else wants. That's my job. As we're breaking stories, people say, « I really respond to this one », « This story really means a lot to me » or « I need to do episode four because I'm getting married and I want to be able to plan my wedding. » It's a mixture of things. I'm going to be working around the clock from the beginning of prep [pre-production] to the end of post [post-production] so it doesn't matter to me. If the other writers want an episode strongly, that means they're going to do a really good job. They're going to be personally invested in it*[34].
>
> Ça me va très bien d'écrire deux épisodes par an. Je prends ceux que personne ne veut. C'est mon travail. Quand on invente et organise les arcs narratifs, quelqu'un va dire « Je me retrouve vraiment dans celui-ci », « Cette histoire signifie beaucoup pour moi », ou bien « Je dois m'occuper de l'épisode quatre parce que je vais bientôt me marier et j'ai besoin d'avoir le temps de préparer mon mariage. » C'est un mélange de différentes choses. De toute façon, je travaillerai 24h/24 depuis le début de la pré-production jusqu'à la fin de la post-production, donc ça n'a pas d'importance pour moi. Si les autres auteurs veulent absolument s'occuper d'un épisode, ça signifie qu'ils feront un excellent travail. Ils s'investiront personnellement dedans.

Ces différentes façons de faire des showrunners se répercute sur les génériques des épisodes. Pour trois degrés d'investissement et de « masculinité » des showrunners dans la rédaction des épisodes, les chiffres diffèrent largement : si nous prenons ici les exemples de *Six Feet Under, Breaking Bad* et *The Sopranos*, nous remarquons sans surprise qu'Alan Ball est crédité en tant que scénariste sur environ un épisode sur huit de *Six Feet Under*, tandis que Vince Gilligan est, lui, crédité scénariste sur un épisode sur cinq et David Chase, reconnu pour son énorme implication quasi-autocratique dans sa *writers' room*, l'est sur un épisode sur trois. De plus, si ces trois showrunners décident globalement d'écrire en général au moins le premier et le dernier épisodes de chaque saison, c'est un choix systématique de la part de

33 *Ibid.*
34 *Ibid.*, p. 99.

David Chase, presque systématique de la part de Vince Gilligan et moins vérifiable de la part d'Alan Ball qui ne scénarise que deux épisodes finaux et trois épisodes pilotes de ses cinq saisons de *Six Feet Under*. Ces témoignages et ces chiffres divergents prouvent donc qu'il n'y pas une seule façon d'être showrunner, pas une seule façon d'interagir avec l'ensemble des scénaristes.

De fait, la tension entre showrunner et scénaristes et leur implication dans la nature et le trajet des personnages est moindre dans la *writers' room* d'Alan Ball que dans celle de Vince Gilligan, comme elle est moindre dans celle de Vince Gilligan que dans celle de David Chase. Ce dernier produit d'ailleurs plutôt chez ses auteurs une forme de crainte dont il prétend ne pas comprendre la source, mais qui assure pourtant sa toute-puissance sur sa série et ses personnages : personne dans sa *writers' room* n'avait la sécurité de l'emploi. Matthew Weiner se souvient que les scénaristes de la série surnommaient leurs réunions « *Survivor: Long Island City*[35] *»* en référence à la série télévisée *Survivor*[36]. Weiner ajoute alors :

> *Everyone was disposable […]. People don't become friends with you. It's that trench mentality where they're like, 'The new guys come and go. We try not to get attached.' I was always terrified when I was going to get the next script*[37].
>
> Tout le monde était jetable […]. Les gens ne devenaient pas amis les uns avec les autres. Il y avait plutôt un esprit de soldat en tranchée où tout le monde se dit : 'Les nouveaux arrivent et repartent. Il faut essayer de ne pas trop s'attacher.' J'étais toujours terrifié chaque fois que c'était à moi d'écrire le scénario suivant.

Rien de commun entre la façon dont David Chase aborde sa série et celle d'Alan Ball, encore une fois, qui parle le plus souvent, au contraire, de son envie de s'amuser. Pour lui, la liberté de ses auteurs est autant garante de créativité que de plaisir de travailler, plaisir auquel il accorde une grande importance. De son propre aveu :

> *I understand being passionate about your work, but I'm not a person who wants to control every element. I don't feel like I have to write every word. Nothing makes me happier than watching a show come together in a way that surprises me. Or*
>
> Je comprends qu'on soit passionné par son travail, mais je ne cherche pas à contrôler chaque élément. Je ne me sens pas obligé d'écrire chaque mot. Rien ne me rend plus heureux que de voir une série emprunter des chemins que je n'ai pas prévus. Ou

35 HIATT, Brian. « David Chase's Rock & Roll Fantasy » in *Men's Journal*, s.d. En ligne <http://www.mensjournal.com/magazine/david-chases-rock-roll-fantasy-20121221> Consulté le 13 décembre 2016.

36 *Survivor* (CBS, 2000-en production)

37 HIATT, Brian. « David Chase's Rock & Roll Fantasy ». *Op. Cit.*

getting a script where I don't have to do anything to it. I want this to be fun[38].

tomber sur un scénario sur lequel je n'ai rien à faire. Je veux qu'on s'amuse[39].

C'est une liberté dont on retrouve la trace dans une anecdote qu'Alan Ball raconte lui-même volontiers. Un des scénaristes de sa *writers' room,* Craig Wright, venait de rendre son premier épisode rédigé. Dans ce scénario, le personnage de Billy dit sans ambages à sa sœur : « C'est ce à quoi ressemblerait ton pénis si tu étais un garçon[40]. » Alan Ball, rebuté par cette idée, ne voulait pas intégrer cet élément à la série. Ce sont les autres scénaristes qui ont insisté pour intégrer cette ligne de dialogue et transformer ainsi notre perception des personnages de Billy, de Brenda, et de leur relation[41]. Le showrunner ne s'avérait donc pas ici être la personne à qui plaire pour s'assurer de voir son œuvre à l'écran, mais un médiateur entre les différents scénaristes, une sorte de représentant démocratique s'inclinant devant la majorité.

Il ne s'agit pas bien sûr de compter les points des équipes « féminines » et « masculines » de showrunners, mais simplement d'entre-apercevoir à quel point la paternité du showrunner et de ses scénaristes sur les personnages est si profondément variable et si diffuse qu'il est certainement impossible d'en démêler précisément les influences. L'écriture de série est un travail social, un travail d'équipe, dans lequel le showrunner a une place prépondérante et, surtout, une place qu'il se choisit. En aimer l'aspect social est en tout cas garant d'un certain plaisir, si ce n'est la promesse de créer une série d'une certaine qualité narrative. Là encore, Alan Ball en fait un portrait joyeux :

You know what I do like about TV is the social aspect of it, of going into a room and being with other creative people and laughing and having fun. I don't like spending, you know, all day alone. I like it sometimes[42].

Vous savez ce que j'aime en fait en télévision c'est l'aspect social : entrer dans une pièce et être avec d'autres gens créatifs, rire et s'amuser. Je n'aime pas vraiment passer, vous savez, toute la journée tout seul. Enfin, j'aime ça, mais parfois.

Il est certain que cette ouverture d'Alan Ball aux influences d'autres artistes et même son plaisir à y faire appel ont contribué à son choix d'adapter une série de romans à la

38 MARTIN, Brett. *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution: from The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad*. *Op. Cit.*, p. 102.

39 Traduction par Léa Cohen pour MARTIN, Brett, et Léa COHEN. *Des hommes tourmentés le nouvel âge d'or des séries : des "Soprano" et "The Wire" à "Mad men" et "Breaking bad*. *Op. Cit.*, p. 165.

40 « *This is what your penis would look like if you were a boy.* » *Six Feet Under*, S05E11 « Static ».

41 GROSS, Terry. « Alan Ball: A 'Six Feet Under' Postmortem » Online audio clip. *Fresh Air*, 23 août 2005. <http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=4811691>

42 *Ibid.*

télévision après *Six Feet Under* plutôt que de partir encore une fois d'une idée originale dont il aurait eu la paternité. Chaque saison de *True Blood*[43] est adaptée d'un des tomes du roman du même titre écrit par Charlaine Harris[44]. Alan Ball est donc capable, comme Damon Lindelof mais plus que la plupart de ses congénères, de s'investir grandement dans des personnages qui ne proviennent pas de lui, et d'ensuite les travailler avec d'autres auteurs tout en leur infusant sa propre énergie. Son influence sur ses personnages est alors encore plus diffuse. Alan Ball explique ainsi le fonctionnement de cette *writers' room* particulière :

The writing process is different of Six Feet Under *only in that there is source material. We come in at the beginning of each season. We have a book. We go through the book – this is what we like, this is what we don't like, this is what we'll keep, this is what we'll veer from, this is what we're going to do with all these characters who don't have stories in this book*[45].	Le processus d'écriture n'est différent de *Six Feet Under* que du fait de l'existence d'un matériel qui sert de source. On arrive à chaque début de saison. On a un livre. On passe le livre en revue : ça on aime, ça on n'aime pas, ça on garde, ça on s'en détache et ça c'est ce qu'on va faire avec tous ces personnages qui ne sont pas développés dans le livre.

Damon Lindelof produit et écrit pour sa part *The Leftovers* en compagnie de l'auteur du roman original[46], Tom Perrotta. Cependant seule la première saison s'inspire du roman, et de façon notoirement plus détachée que ne le fait *True Blood*. La liberté que perd Damon Lindelof en s'accompagnant de l'auteur même du roman d'origine, le showrunner la regagne en produisant une œuvre originale et détachée de ce roman. Alan Ball pour sa part, tout en suivant beaucoup plus précisément son matériel-source, utilise le nombre des personnages comme source d'inventivité et pose en cela véritablement sa marque sur la série… en se mettant pourtant, quelque part, au service de ses propres acteurs :

The books are all Sookie story. The show is a huge ensemble piece. There are six or seven major characters, and then ten or eleven secondary char-acters. By now they're all contractually guaranteed every single episode, so we really try to tell the	Les livres ne parlent que de Sookie. La série, elle, est une œuvre chorale. Il y a six ou sept personnages majeurs, et ensuite dix ou onze personnages secondaires. Maint-enant on leur doit par contrat d'apparaître à chaque épisode, donc on essaie vraiment de

43 *True Blood* (HBO, 2008-2014)
44 HARRIS, Charlaine. *Dead Until Dark*. New York : Ace Books Berkley Pub. Group, 2001.
45 HARRINGTON, Nancy. « Alan Ball Interview Part 2 on 2 - EmmyTVLegends.org » Online Video Clip. *Archive of American Television,* 25 août 2011. <http://www.emmytvlegends.org/interviews/people/alan-ball>
46 PERROTTA, Tom. *The Leftovers*. Londres : Fourth Estate, 2011.

story of all these people in this town at the same time[47].	raconter l'histoire de tous ces gens, dans cette ville, en même temps.

C'est au travers de ces nouveaux personnages qu'Alan Ball rend possible l'expression de sa propre créativité, et ce sont ces personnages qui en font un showrunner/créateur à part entière, malgré l'influence du matériel source. Chacun de ces personnages est un aspect de la série dont on ne pourra pas lui retirer la paternité… si ce n'est, le cas échéant, pour l'offrir à un de ses scénaristes. C'est, quoiqu'il en soit, toujours la *vision* du showrunner qui est respectée, que les scénaristes qui travaillent pour lui soient des outils ou des employés de cette vision première. Le showrunner est la personne qui a la plus grande liberté dans la création de son œuvre, et c'est avec cette liberté que lui vient la paternité de la série. David Chase le rappelle :

It was necessary for me to always take the point of view that I was obligated to no one and nothing. And that unless I was going to do the show I wanted, I wouldn't do it[48].	Il était nécessaire pour moi de toujours spécifier que je n'étais l'obligé de personne et obligé à rien. Et que si je ne faisais pas la série que je voulais faire, je ne la ferais pas[49].

C'est pourquoi, malgré cette écriture collective, le showrunner conserve le statut d'auteur à part entière de sa série : il en décide non seulement du trajet des personnages mais également du fonctionnement poïétique et du partage des tâches. Le showrunner est devenu la nouvelle « personnalité » en audiovisuel grâce à cette visible paternité. Ce n'est pas pour déplaire d'ailleurs à Aaron Sorkin que flatte l'agent Tony Krantz d'un « Tu sais ce qui rime avec super-star ? Aaron Sorkin[50]. », lequel commente : « Je suis un scénariste professionnel, donc je savais qu'il se trompait, mais ça m'a plu de l'entendre[51]. » Cette façon de concevoir le showrunner a pris de l'ampleur à mesure que celui-ci gagnait en liberté, au point que lorsque AMC fit la campagne de production de *Mad Men* elle ne se concentra pas sur John Hamm, l'acteur qui incarne Don Draper, ni sur aucune des femmes de la série, mais bien sur le showrunner lui-même, Matthew Weiner, qui servirait de visage à sa propre série. On reconnaissait alors au scénariste une importance capitale dans la création au moment même ou

47 HARRINGTON, Nancy. « Alan Ball Interview Part 2 on 2 – EmmyTVLegends.org » *Op. Cit.*

48 MARTIN, Brett. *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution: from The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad*. *Op. Cit.*, p. 159.

49 Traduction par Léa Cohen pour MARTIN, Brett, et Léa COHEN. *Des hommes tourmentés le nouvel âge d'or des séries : des "Soprano" et "The Wire" à "Mad men" et "Breaking bad*. *Op. Cit.*, p. 256.

50 « *You know what rhymes with superstar ? Aaron Sorkin* » SORKIN, Aaron. *The West Wing: Script Book*. *Op. Cit.*, p. 4.

51 « *I'm a professional writer so I knew he was mistaken but I liked the sound of it*. » SORKIN, Aaron. *The West Wing: Script Book*. *Op. Cit.*, p. 4.

celui-ci cédait à d'autres une partie de son travail. À ce titre, créer et développer ses personnages c'est aussi et surtout trouver l'équipe qui est sûre de les amener à bon port.

Ainsi l'aspect collectif de l'écriture sérielle ne divise pas la responsabilité du showrunner : au contraire il la multiplie, le rendant responsable non pas uniquement de son œuvre mais de tous ses associés, de toute sa « famille ». Comme s'en alarme un habitué de l'écriture télévisée : « Ce n'est pas comme si on publiait le roman d'un cinglé ou comme si on le laissait réaliser un film. C'est comme si on chargeait ce cinglé de s'occuper de toute une division de General Motors[52].

52 « *This isn't like publishing some lunatic's novel or letting him direct a movie. This is handing a lunatic a division of General Motors.* » MARTIN, Brett. *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution: from The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad*. *Op. Cit.*, p. 9.

II.4.

LES RÉALISATEURS

II.4.1.

Du showrunner au réalisateur

II.4.1.1. Organisation du travail

L'organisation du passage à la réalisation des séries télévisées a mauvaise presse chez les penseurs français convaincus par la politique des auteurs[1] : elle bouleverse l'importance accordée à l'auteur-réalisateur dans la paternité de l'œuvre. En effet, celle-ci se trouve transférée aux figures de scénaristes. Ainsi, outre quelques exceptions notables, en série télévisée, le réalisateur n'a pas de nom, et pour cause : il est multiple. L'un des réalisateurs se charge de l'épisode pilote de la série. Ce faisant, il instaure des positions esthétiques qui devront être adoptées ensuite par tous les réalisateurs après lui. Car il ne se chargera pas – ou extrêmement rarement – de réaliser les autres épisodes de la série, laissant la main à d'autres qui en reprendront au mieux le style tout en essayant parfois de marquer de leur patte l'épisode en question. En bout de ronde, ce premier réalisateur revient souvent travailler sur la série, héritant cette fois de choix esthétiques et visuels supplémentaires que d'autres auront fait au fil des tournages.

Cette organisation particulière à la série télévisée est importante dans notre analyse du rapport poïétique à la création des personnages car, pour la première fois du processus de création que nous analysons ici, ce ne sont ni les showrunners ni les scénaristes qui sont ainsi considérés comme créateurs des personnages, mais bien les réalisateurs. La caractérisation et le développement des personnages n'incombe pas uniquement à ceux qui tiennent le stylo, mais à bien d'autres agents par la suite. C'est alors une caractérisation multiscalaire que connaît le personnage audiovisuel et sériel, comme nous le rappellent Jens Eder, Fotis Jannidis et Ralf Schneider :

> *The different media all make use of many further specific techniques of characterisation, for instance camera-work, production design, sound design, music, and editing in audiovisual media ; styles of*
>
> Les différents médias utilisent tous de nombreuses techniques différentes de caractérisation comme, par exemple, le cadre, le décor, l'habillage sonore, la musique ou le montage en audiovisuel ; les

1 Le critique François Truffaut donne naissance et développe le concept de politique des auteurs dans une série d'articles publiés entre 1954 et 1955 dans les *Cahiers du cinéma*. Antoine De Baecque précise que "la politique des auteurs est cette manière d'aimer et de défendre le travail de certains cinéastes au nom d'une vision et d'une compréhension de leur talent de metteurs en scène" (DE BAECQUE, Antoine et Philippe CHEVALLIER (dir.). *Dictionnaire de la pensée du cinéma.* Paris : Presses Universitaires de France, 2012. p. 553). Ainsi, cette expression renvoie à un culte du réalisateur considéré comme le maître d'œuvre de la production audiovisuelle.

painting ; or styles of drawing in cartoons[2].	styles de peinture ; les styles de dessin en bande dessinée.

En audiovisuel, ces différentes techniques de caractérisation – outre le scénario – peuvent être regroupées en trois étapes : la pré-production (choix des lieux, des décors, des costumes et des acteurs), la réalisation proprement dite (cadrage, lumière, direction d'acteurs, prise de son) et la post-production (montage image, montage son, musique, mixage, étalonnage). Ici, comme en scénario, ce travail habituellement linéaire est circulaire, c'est-à-dire toujours recommencé, la post-production d'un épisode se déroulant le plus souvent en même temps ou presque que la réalisation d'un autre, qui elle-même a lieu en même temps ou presque que la pré-production d'un autre. Ce déroulement en canon de la production des épisodes permet une plus grande rentabilité mais empêche par moments les acteurs et réalisateurs de s'adapter suffisamment aux épisodes précédents. C'est aussi pourquoi l'épisode pilote est celui sur lequel des éléments fondateurs vont se jouer, le plus souvent : le réalisateur y définit l'esthétique de la série, décide de décors qui seront récupérés au cours de la saison, embauche des acteurs qui incarneront les personnages pendant des années, etc. Au sein de l'équipe de réalisation, le responsable de l'épisode pilote est donc une figure majeure dans l'histoire génétique des personnages. À ce titre, plus le showrunner est présent à cette étape de la réalisation, plus il maintient un statut d'auteur et une main-mise sur la caractérisation, notamment, des personnages.

Le personnage est pourtant un objet à manier avec précaution, qui se distord lorsqu'il est passé de main en main, de sensibilité en sensibilité. Plus ses auteurs se multiplient, plus il est exposé aux censures et normalisations qui sont le lot des œuvres par trop éclatées, taylorisées. Il n'y a pourtant pas une seule façon de faire et, à regarder de plus près les œuvres de notre corpus, il apparaît que chaque showrunner organise cette « garde partagée » du personnage à sa façon.

Showrunner - réalisateur	**Showrunner réalise les pilotes/*finales***	**Showrunner ne réalise pas**	**Un showrunner, un réalisateur**
Alan Ball Vince Gilligan David Lynch	David Chase Matthew Weiner Joss Whedon	Damon Lindelof David Simon Aaron Sorkin	Nic Pizzolatto (David Simon)

Cette division entre les différentes sortes de coopérations entre showrunners et réalisateurs ne reflète d'ailleurs pas exactement la réalité : chaque réalisateur et chaque showrunner porte sur

2 EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. « Introduction » in EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. New York : De Gruyter, 2010, pp. 3-64, p. 38.

ce partage un regard différent, qu'il manifeste même différemment de série en série voire de saison en saison.

Cependant, certains *modus operandi* se détachent clairement des autres. Lorsque les showrunners produisent des mini-séries ou des anthologies (par saison), comme c'est le cas de David Simon avec *Show Me a Hero* et de Nic Pizzolatto avec *True Detective,* c'est souvent un seul réalisateur qui assure le travail de transposition à l'écran[3] : Paul Haggis pour *Show Me a Hero* et Cary Fukunaga[4] pour la première saison de *True Detective*. Le scénario étant le plus souvent terminé ou extrêmement avancé au moment de la réalisation et les moyens proposés par la production étant parfois considérables par rapport à une série au long cours, ces mini-séries fonctionnent dès lors comme de très longs métrages de six ou huit heures. C'est aussi ce qu'il advient de la dernière saison de *Twin Peaks* (2017), dont cette fois le réalisateur, David Lynch, est également l'un des deux showrunners. David Lynch annonce d'ailleurs à propos de cette dernière saison : « Nous avons petit à petit créé dix-huit épisodes qui, de notre point de vue, constituent un film de dix-huit heures divisé en dix-huit parties[5]. » La durée relativement courte de ces séries, leur budget relativement élevé, leur réalisateur unique et les noms des réalisateurs en question – qui proviennent tous du grand écran : aussi bien David Lynch que Paul Haggis ou Cary Fukunaga – reflètent chacun l'aspect liminaire de la série d'anthologie et de la mini-série, ni longues, ni courtes ; ni télévision, ni cinéma. Les personnages s'en trouvent transformés, plus concernés qu'ils sont par les arcs et structures du long métrage que par l'immuabilité ou la variation télévisuelle que nous analyserons plus avant.

À l'instar de David Lynch, quelle que soit la durée de la série, certains showrunners acceptent une surcharge de responsabilité considérable en réalisant de nombreux épisodes de leur propre œuvre. C'était déjà le cas de ce cinéaste lors des premières saisons de *Twin Peaks*, puisque David Lynch a réalisé six épisodes au cours des deux premières saisons : l'épisode pilote, puis « Zen, or The Skill to Catch a Killer » (S01E03), « May the Giant Be with You » (S02E01), « Coma » (S02E02), « Lonely Souls » (S02E07) et enfin « Beyond Life and Death » (S02E22), le *series finale*[6]. Mark Frost s'essaie d'ailleurs lui-même à la réalisation sur l'épisode *The Last Evening* (S01E08), c'est-à-dire le *season finale*[7] de la première saison.

3 Le choix du réalisateur unique sert la cohérence esthétique de l'œuvre dans sa globalité.

4 Les deux réalisateurs ont en outre commencé leur carrière au cinéma. Paul Haggis avec, par exemple, *Crash* (2004) – *Collision* ou *In the Valley of Elah* (2007) – *Dans la vallée d'Elah.* Cary Fukunaga avec *Sin Nombre* (2009) et *Jane Eyre* (2011)

5 « *We gradually created eighteen episodes which, from our point of view, make up an eighteen hour film divided into eighteen parts*. » PAVAN, Benoit. « Twin Peaks: the 'Damn Good' Return of a Cult Series » in *Festival de Cannes*, 25 mai 2017. En ligne <http://www.festival-cannes.com/ en/festival/actualites/articles/ twin-peaks-the-damn-good-return-of-a-cult-series>

6 Dernier épisode d'une série.

7 Dernier épisode d'une saison.

De même, Vince Gilligan réalise aussi bien l'épisode pilote et les *season finales* que de nombreux autres épisodes de sa propre série. Dans ces cas-là, ce sont d'ailleurs moins les techniques de réalisation des épisodes qui sont transformées que les techniques d'écriture, comme l'explique Eric Overmeyer, scénariste et réalisateur sur la série de David Simon *Treme*[8] :

> Aujourd'hui, à la télévision américaine, le scénariste peut être également producteur, et l'exécution du scénario peut donc rester très proche des intentions originales. Quand j'écris pour *Treme*, j'ai déjà précisément en tête les acteurs, les exigences de production, les musiciens que nous voulons faire intervenir[9].

Le réalisateur est donc considéré en série, comme son titre le suppose, en tant que vecteur de passage au réel d'une *intention* originale, sur le personnage par exemple. Plus ce réalisateur est proche du showrunner, plus l'écart entre l'*intention* et la *réalisation* est faible. Or, plus cet écart est faible, plus la réalisation de la série sera considérée comme réussie. La notion d'*auteur* repose non plus sur l'idée que tous les travaux d'écriture audiovisuelle – scénario, réalisation et montage – doivent être assumés par la même personne mais sur la possibilité de rendre présente l'intention à toutes ces phases de l'écriture. Le personnage qui traverse les différentes phases de l'écriture est une *intention* de personnage, dont chaque artiste est le conducteur. L'omniprésence de certains showrunners comme Vince Gilligan[10] dans les différentes phases de production de la série ne le rend ni plus ni moins *auteur* qu'un David Chase ou un Damon Lindelof : il assure seulement la conduction de son intention première par sa présence. David Chase répond astucieusement au journaliste qui lui demande comment, dans l'industrie télévisuelle, on appelle un artiste qui crée, produit, écrit et réalise : « *I call it*

8 *Treme* (HBO, 2010-2013)

9 HUDELET, Ariane. « Une forme collaborative et une cinématographie propre – Entretiens avec Eric Overmyer et Matthew Weiner » in *Positif*, septembre 2011, n° 607, pp. 91-94, p. 91.

10 Le Blu-ray bonus de la dernière saison de *Breaking Bad* montre un showrunner touche à tout, duquel la réalisatrice Michelle MacLaren déclare « *He has his hand on every piece of* Breaking Bad » (« il a sa patte sur chaque élément de *Breaking Bad »)*, tandis que la scénariste Melissa Bernstein concourt : « *He is our showrunner, the show's creator, he is our master storyteller, he's also a director and he is our leader in post as well* ! » (« C'est notre showrunner, le créateur de la série, il est le scénariste principal, c'est aussi un réalisateur et il dirige également la post-production ! ») Vince Gilligan apparaît à toutes les étapes, décidant des décors, des costumes, des acteurs, des lieux de tournage, des réalisateurs et réalisatrices qui travailleront sur chaque épisode, du montage, de l'habillage sonore, des choix musicaux et, enfin, ayant le fameux « *final cut* » sur tous les épisodes de la série. Vince Gilligan insiste sur l'importance du travail d'équipe, mais sa présence à toutes ces étapes lui permet d'ajouter sa propre sensibilité à un ensemble qui sans elle risquerait de devenir disparate : « *I get to take this wonderful creation and, more often than not, hone it to my specific rythms*. » (« J'ai la chance de pouvoir prendre cette merveilleuse œuvre et, le plus souvent, de l'accorder à mon propre rythme ») « Life of a Showrunner », Saison 6, disque 2, bonus, in *Breaking Bad The Complete Series*, Coffret Blu-Ray, 2014.

filmmaking[11] » (« J'appelle ça un cinéaste »). En réalité, le téléaste est celui qui tente de se faire entendre de l'équipe toute entière sans parfois quitter son bureau d'écrivain.

À cause de l'importance de l'épisode pilote dans la transmission d'une *intention*, les showrunners qui, pour divers motifs, ne se confrontent pas régulièrement à la réalisation se contentent, comme David Chase ou son disciple Matthew Weiner, de réaliser les premiers et/ou derniers épisodes de chaque saison, c'est-à-dire les ancres auxquelles les auteurs reviendront sans cesse, puisant leurs couleurs dans cette palette primaire. Les méthodes de traduction de l'intention scénaristique à l'image sont ainsi déterminées, fixées, dans ces épisodes afin de n'être plus perdues.

Les showrunners qui n'ont absolument pas une fibre de réalisateurs sont ceux qui utilisent le plus souvent comme des co-auteurs les réalisateurs avec lesquels ils travaillent – principalement d'ailleurs les réalisateurs des premiers épisodes de la série, comme Tommy Schlamme l'a été sur *The West Wing*. Aaron Sorkin dit d'ailleurs de lui qu'il deviendrait par la suite son « *closest collaborator and confident*[12] » (« collaborateur et confident le plus proche ») et ajoute « Tommy ne s'était pas contenté de réaliser l'épisode pilote, il venait de réécrire la série dans le langage des réalisateurs[13]. » Le réalisateur n'encourt alors pas le risque d'être un fameux « *traduttore traditore »* (« traduire, c'est trahir ») comme le veut l'expression, mais devient souvent un responsable à part entière du personnage. C'est dans ces cas-là qu'un réalisateur particulier, alors même qu'ils sont nombreux à travailler sur les séries, tend à avoir une importance majeure pour le showrunner. Comme Aaron Sorkin à Tommy Schlamme, Damon Lindelof est très attaché à la réalisatrice Mimi Leder, qui apparaît au générique d'une grande partie des épisodes de *The Leftovers* qu'elle est en charge d'unifier, quoiqu'elle ne soit pas responsable de l'épisode pilote et soit venue travailler sur la série à partir du cinquième épisode seulement. Damon Lindelof, conscient de l'importance de cette réalisatrice sur son œuvre, déclare d'ailleurs : « Mon unité de mesure de la série, c'est Mimi : il y a le pré-Mimi et le post-Mimi[14]. »

11 LONGWORTH, James L. *TV Creators: Conversations with America's Top Producers of Television Drama.* Syracuse, N.Y. : Syracuse University Press, 2000, p. 23.

12 SORKIN, Aaron. *The West Wing: Script Book*. New York : Newmarket Press, 2002, p. 5.

13 « *Tommy hadn't just directed the pilot, he'd just written the series in director's langage*. » *Ibid.*, p. 8.

14 « *I actually measure the show in pre-Mimi and post-Mimi* » COUCH, Aaron. « 'Better Call Saul's' Michelle MacLaren on Shooting at Iconic 'Bad' Location » in *The Hollywood Reporter*, 10 février 2015. En ligne <http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/better-call-sauls-michelle-maclaren-771951>

II.4.1.2. Implication du réalisateur

Au fond, que le réalisateur de la série soit ou non le scénariste, il est en charge de transmettre dans le meilleur des cas une intention de personnage, dans le pire des cas une intuition du personnage, dans son langage spécifique : les images et les sons.

Ce passage de relais, souvent opéré à contre-cœur, empêche de définir clairement la place du réalisateur par rapport aux scénaristes. Michelle MacLaren se définit par moment comme un « *foot soldier*[15] » (« fantassin ») au service de Vince Gilligan, présentant même son propre accès à la série comme celui d'une spectatrice :

> *I decided I am going to enjoy this as an audience member. Whenever I went to the office to visit, I wouldn't look at the boards on the wall. I know more than you would know from just episodes one and two because of things I needed to know, but other than that I don't know where they are going*[16].
>
> J'ai décidé que je profiterai de la série comme une spectatrice. Quand j'allais rendre visite aux scénaristes, je ne regardais pas les panneaux sur le mur. J'en sais un peu plus que vous sur les deux premiers épisodes parce qu'il y a des choses que je dois savoir pour travailler, mais c'est tout. À part ça je ne sais pas du tout où ils vont.

Les réalisateurs sont d'après ce témoignage à peine plus que des spectateurs, conduits par les scénaristes le long du périple du personnage. *A contrario* Michelle MacLaren encore insiste sur le fait que, du côté de la chaîne cette fois, elle a une liberté de véritable cinéaste :

> *Well, I always say that AMC hires filmmakers and they let them be filmmakers. The three shows are very different but they all have the same philosophy ; they want their shows to look like movies and they give you the freedom to be creative and give it a feature look*[17].
>
> Eh bien, je dis toujours que AMC embauche des cinéastes et les laisse être des cinéastes. Les trois séries sur lesquelles je travaille sont différentes mais c'est la même philosophie qui est appliquée à toutes : ils veulent que leurs séries ressemblent à des films et ils nous donnent la liberté d'être créatifs et de produire une esthétique de long-métrage.

Les réalisateurs – de chaînes câblées tout du moins – ont donc une *liberté* de cinéaste mais n'ont pas les mêmes *responsabilités* envers l'œuvre qu'ils produisent. C'est parfois ce lien

15 « Life of a Showrunner », Saison 6, disque 2, bonus, in *Breaking Bad The Complete Series*, *Op. Cit.*
16 COUCH, Aaron. « 'Better Call Saul's' Michelle MacLaren on Shooting at Iconic 'Bad' Location ». *Op. Cit.*
17 *Ibid.*

puissant entre la créature et son créateur qui manque pour élever le personnage sériel, dans son incarnation, au niveau de son homologue cinématographique. Il faut que le réalisateur s'implique de lui-même grandement pour que le personnage lui réponde, lui fasse écho. Mimi Leder a trouvé cette implication dans sa propre mystique de l'œuvre d'art à laquelle elle venait d'être rattachée.

> *When I came in and directed « Gladys », I approached it the way I thought it needed to be approached. I [br]ought my artistry, whatever you want to call it, my instincts, my vision – I hate using those words – to it. I just thought this is what the show needs, this is what it's asking, this is what's speaking to me, and I did what I felt needed to be*[18].
>
> Quand je suis arrivée pour réaliser « Gladys », j'ai approché la question de la façon dont elle semblait avoir besoin d'être approchée. J'y ai apporté mon talent, ou mon « instinct », ma « vision » si tu préfères – je déteste utiliser ces mots. Je me suis juste dit que c'était ce dont la série avait besoin, c'est ce qu'elle demandait, c'est ce qui me parlait le plus, et j'ai fait ce que je sentais devoir faire.

Quand le réalisateur n'a pas la confiance de Mimi Leder en cette mystique de l'œuvre, il peut mettre en place des stratagèmes parfois plus artificiels pour parvenir à cette importante implication, qui n'est devenue que très récemment un point important de la série télévisée. Par exemple, après plusieurs saisons de *E.R*[19]., John Welles a jugé important de tourner, malgré les difficultés et les incontournables maladresses, un épisode entier de la série en direct.

> *We went into it more for the cast and crew. We really did it for ourselves at a time when we needed a new challenge, and it just completely reenergized the compagny. And that also is one of the responsibilities of keeping these shows running, is you need people to be excited about what they're doing*[20].
>
> Nous nous sommes surtout lancés là-dedans pour l'équipe et les acteurs. Nous l'avons fait pour nous-mêmes, à un moment où on avait besoin d'un nouveau défi, et ça a complètement redonné de l'énergie à tout le monde. C'est aussi une des responsabilités qui viennent avec le maintien de ces longues séries : il faut faire en sorte que les gens continuent d'être

18 SEPINWALL, Alan. « 'The Leftovers' Finale Director On Nora's Story, That Dance, And Shooting A Vulnerable Nude Scene » in *Uproxx*, 4 juin 2017. En ligne <http://uproxx.com/sepinwall/the-leftovers-finale-recap-mimi-leder-interview/>

19 *E.R.* (NBC, 1994-2009)

20 LONGWORTH, James L. *TV Creators: Conversations with America's Top Producers of Television Drama. Op. Cit.,* p. 132.

excités par ce qu'ils font.

Une de ces façons d'impliquer autant que possible le réalisateur dans la série concerne les personnages eux-mêmes : dans la série *The Leftovers*, certains épisodes, comme dans *Lost*[21], se concentrent sur un personnage en particulier. Damon Lindelof a donc notoirement décidé de confier les épisodes qui sont construits autour du même personnage au même réalisateur. C'est ainsi que Nicole Kassell, par exemple, s'est vu confier les épisodes qui se focalisaient particulièrement sur Matt Jamison dans la deuxième et troisième saisons. L'efficacité du procédé a largement fait ses preuves, les réalisateurs devenant dès lors de véritables auteurs, à la hauteur non pas d'une série – le travail aurait été titanesque – ni de l'épisode – par trop anecdotique – mais selon l'unité de mesure véritable de la sérialité : le personnage.

II.4.1.3. « *Realization* » du scénariste

Le terme français « réaliser » comme le verbe anglais « *to direct* » entendent la réalisation comme une forme pragmatique de création, sans fantaisie ni poésie. La version anglaise signifie « diriger », « mener », et sa traduction française implique d'amener de la pensée au réel, du rêve au concret. C'est en prêtant à l'un des termes le sens que lui porte l'autre langue qu'un aspect pourtant incontournable de la réalisation nous apparaît : « *to realize* », en anglais, c'est « prendre conscience » « se rendre compte de[22] », c'est la réalité qui « remonte » à l'esprit et en nourrit la pensée. Le scénariste ne sait ce qu'il a écrit que lorsqu'il l'a vu réalisé. Tous les créateurs, tous les lecteurs, ne peuvent le savoir qu'à partir de cette « réalisation », dans le sens anglais et français du terme.

Une scène importante de *The Leftovers* se trouve à la fin de la deuxième saison : John Murphy a tiré sur Kevin Garvey et l'a tué. Celui-ci revient pourtant bien vivant à l'infirmerie, « ressuscitant » douloureusement de sa deuxième mort. Alors que John Murphy commence étonnamment à panser les blessures de celui qu'il a assassiné quelques minutes plus tôt, il lui dit simplement : « Je ne comprends pas ce qui est en train de se passer[23]. » Mimi Leder raconte pour sa part le tournage de cette scène :

It really spoke to what our characters were — Cette scène s'intéresse vraiment à ce que

21 *Lost* (ABC, 2004-2010)

22 « Realize » in *Dictionnaire Larousse*. En ligne <http://www.larousse.fr/dictionnaires/anglais-francais/realize/966765>, consulté le 10 octobre 2017.

23 « *I don't understand what's happening here* » *The Leftovers*, S02E10 « I Live Here Now ».

feeling, and it was so different in the page in that I didn't feel much when I read it on the page. Then when we started rehearsing it and shooting it, it came alive in such a visceral way because it was true, and it was truthful. It's a simple little scene that had so much power, and I didn't understand and I didn't anticipate the power it had until I filmed it[24].

ressentent les personnages. C'était tellement différent à voir, là, que sur le papier : je n'ai pas ressenti grand-chose à la lecture, mais quand on a commencé à répéter la séquence, puis à la tourner, tout ça a pris vie de façon viscérale. C'était vrai, c'était sincère. C'est une petite scène toute simple qui a pourtant un tel pouvoir. Je n'avais pas compris, je n'avais pas anticipé le pouvoir qu'elle avait avant de l'avoir filmée.

La réalisation ne tient pas uniquement au fait de prendre une intention de personnage et de le *réaliser* en personnage, mais également dans un processus inverse : utiliser ce qui est pour nourrir l'intention, ce qui doit passer au travers de la fiction. Scènes et personnages deviennent ainsi bien plus que ce qu'ils étaient destinés à être au travers de la seule écriture. La réalité de la boue et de la pluie qui empêche Nora de libérer la chèvre dans la dernière saison de *The Leftovers* n'a pas de commune mesure avec celle qui empêche sur le papier Nora d'agir. On peut penser cet aspect de la série comme une « *realization* » ou une *authentification*, non pas au sens où le personnage par exemple serait jugé authentique mais au sens où il serait *rendu* authentique par le travail du réalisateur ou de la réalisatrice. Ce qu'il vit, ce qu'il fait, gagne en réalité par la confrontation au monde, avec sa boue et son ciel véritables. Vince Gilligan explique :

Directing uses a very different set of muscles and skills than writing does. Directing is very much problem solving in a very real, concrete world[25].

La réalisation demande un ensemble de muscles et de talents très différents de ceux qu'on utilise pour écrire. Réaliser, c'est surtout régler des problèmes dans un monde très réel, très concret.

Toute cette réalité, sèche et solide, retourne ensuite au sens. Elle vient enrichir le personnage de nouvelles dimensions, lui donner du sens et de la force.

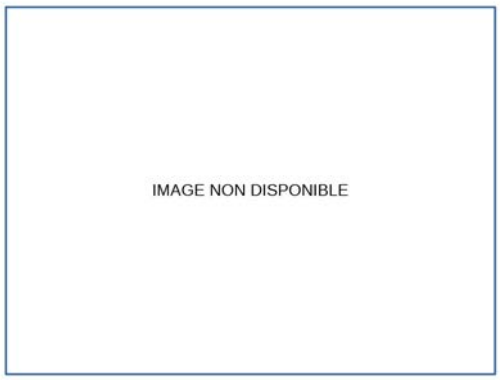
24 SEPINWALL, Alan. « 'The Leftovers' Finale Director On Nora's Story, That Dance, And Shooting A Vulnerable Nude Scene » . i n *Uproxx*, 4 juin 2017. En ligne <http://uproxx.com/sepinwall/the-leftovers-finale-recap-mimi-leder-interview/>

25 « Life of a Showrunner », Saison 6, disque 2, bonus, in *Breaking Bad The Complete Series*, Coffret Blu-Ray, 2014.

II.4.2.

Un nouveau langage

Dans *The Sopranos*, Tony consulte régulièrement une psychanalyste, le Dr. Jennifer Melfi. Celle-ci, comme c'est l'usage dans sa profession, se rend elle-même chez un psychanalyste, le Dr. Elliot Kupferberg. Ce personnage récurrent est incarné par Peter Bogdanovitch, acteur mais aussi et surtout réalisateur amoureux de l'âge d'Or d'Hollywood, plusieurs fois oscarisé notamment pour *The Last Picture Show*[1] en 1971.



Peter Bogdanovitch dans *The Sopranos*

Employer un réalisateur aussi important pour un rôle somme toute mineur (en termes surtout de nombre d'apparitions à l'écran) ne pouvait être le fruit du hasard. David Chase avait déjà fait tourner Peter Bogdanovitch dans sa série précédente, *Northern Exposure*[2]*,* plus de dix ans auparavant et a lui-même choisi de faire appel à lui pour ce rôle.

Faire venir une *guest star*[3] en série télévisée, quelle que soit la nature exacte du rôle en question, c'est toujours d'une certaine façon lui faire jouer son propre rôle : dans un réseau de personnages, c'est une *personne* qui se révèle, d'autant que Kupferberg, qui sert à caractériser plus avant le Dr. Melfi, n'est pas en lui-même un personnage actant important, et laisse alors toute place à son interprète, Bogdanovitch, comme clin d'œil au spectateur. Déjà dans *Northern Exposure*, Peter Bogdanovitch considère son rôle comme étant un miroir de lui-même : « Il [David Chase] m'a appelé pour me demander si ça m'intéressait de jouer mon

1 *The Last Picture Show*, Peter Bogdanovitch, 1971 – *La Dernière séance.*
2 *Northern Exposure* (CBS, 1990-1995) – *Bienvenue en Alaska.*
3 Peter Bogdanovitch est ici, plus précisément, un « *recurring guest* » : « *Guest star* : acteur extérieur au casting habituel d'une série, ou personnalité publique, « invité » lors d'un nombre fini d'épisodes. […] Lorsque l'acteur invité apparaît dans plusieurs épisodes, on parle de '*recurring guest'* ». « Guest star » *in* AHL, Nils C., and Benjamin FAU. *Dictionnaire des séries télévisées*. Paris : Philippe Rey, 2016.

propre rôle. Ou en tout cas un personnage dont il est évident qu'il était inspiré de moi-même[4]. »

En tant que personnage, donc, Dr. Elliot Kupferberg sert seulement à dévoiler le Dr. Melfi, qui sert elle-même à dévoiler Tony Soprano. Nous l'avons vu, le psychanalyste est, en narration, une figure qui se déploie à la surface de la diégèse, à la fois diégétique et métanarratif, qui fait partie du récit (comme personnage) et commente le récit (comme outil de dévoilement et de caractérisation scénaristiques). Le psychanalyste *du* psychanalyste est alors métanarratif à un plus haut degré encore : ce personnage ne commente pas seulement la créature et sa construction, mais aussi le créateur et son travail de construction. À ce titre, il est révélateur de choisir un réalisateur – qui réalise d'ailleurs un épisode de *The Sopranos* – comme *alter ego* de ce personnage. Ce personnage donne un point de vue sur la création, comme le réalisateur donne un point de vue sur le showrunner. Il lui sert d'analyste et, d'une certaine façon, permet d'expliciter au showrunner ses propres volontés, sa propre sensibilité, ses propres angoisses qu'il est incapable de manier. Il sert donc à *traduire* les intentions du scénariste de série, même celles que le scénariste est incapable de formuler, limité qu'il est par son moyen d'expression.

Cependant le travail métaphorique sur la question dans *The Sopranos* ne s'arrête pas à un commentaire sur l'organisation du travail entre scénariste et réalisateur, qui ne tiendrait alors que du clin d'œil. Au fur et à mesure de la série, l'intérêt de Kupferberg/ Bogdanovitch glisse peu à peu de sa patiente directe, Melfi/Chase, pour se concentrer excessivement sur Tony Soprano lui-même. Le Dr. Melfi tente plusieurs fois de souligner à son psychanalyste qu'il devrait se concentrer sur elle, s'agaçant des changements abrupts de sujet de son analyste et allant même jusqu'à déclarer avec amertume que Tony Soprano, qui ne consulte pourtant jamais le Dr. Kupferberg, est le « *favorite patient*[5] » (« le patient préféré ») de ce dernier. Au cinéma, quelque part, Kupferberg aurait bel et bien été le psychanalyste de Tony Soprano. À la télévision, cette fois, la subordination supposée du réalisateur au showrunner est, nous dit David Chase, une docilité hypocrite qui va contre la nature même du réalisateur. Ce dernier est toujours auteur, jamais traducteur, et son intérêt est tout entier sur le personnage, jamais sur l'intention du personnage tendue par le showrunner. Peter Bogdanovitch admet lui-même, en tant que réalisateur, en quoi l'importance du scénariste

4 « *He [David Chase] called me and asked if I would be interested in playing myself. Or a character obviously based on myself.* » HBO, « Interview with Peter Bogdanovich » in *HBO – The Sopranos*, s.d. En ligne <http://www.hbo.com/the-sopranos/cast-and-crew/dr-elliot-kupferberg/> consulté le 23 juin 2017.

5 *The Sopranos,* S06E19 « The Second Coming ».

transforme le travail du réalisateur à la télévision ; transforme son propre travail de réalisateur, justement, sur *The* Sopranos.

> *Well, I think the biggest difference is that you're working for somebody who has a central creative vision-- in this case, it's David Chase's show. You're working to carry out his vision. And when you're doing a television film or a feature, you know, usually it's your own vision*[6].
>
> Eh bien je pense que la plus grande différence c'est qu'à la télévision on travaille pour quelqu'un qui détient l'intention créatrice centrale – en l'occurrence, c'est la série de David Chase. On fait en sorte de respecter cette intention. Et quand on travaille sur un film ou un téléfilm, vous savez, c'est généralement notre propre intention qui est en jeu.

Le commentaire que fait David Chase sur cette docilité impossible ou contre-nature du réalisateur n'est pas pour autant de sa part une résignation et, comme le Dr. Melfi, il continue à faire appel à ces traducteurs-traîtres. Comme le Dr. Melfi encore, il s'analyse, se « traduit » parfois lui-même, travaillant autant que faire se peut à la réalisation de ses propres épisodes, se rêvant Bogdanovitch plutôt que Chase, cinéaste plutôt que téléaste.

Ce langage que « parlent » ou « produisent » les réalisateurs et que ne peuvent pas entièrement pratiquer les scénaristes renvoie aux types de caractérisation déjà étudiés : tout, depuis le choix des décors jusqu'au rythme du montage – auquel le showrunner participe parfois – peut servir la caractérisation du personnage. Ainsi, ce qui est réalisé apporte nécessairement un nouvel éclairage sur ce qui est écrit, précisant considérablement le texte scénaristique. Mimi Leder explique par exemple que pour le *season finale* de *The Leftovers* :

> *Damon and Tom wrote 'naked' in the script, but there's lots of ways of shooting naked when you're filming. You can think you're seeing everything, but you're not, and it was very important to me that Nora be comple-tely naked*[7].
>
> Damon et Tom ont écrit « nue » dans le scénario, mais il y a de nombreuses manières de montrer une personne nue au tournage. On peut avoir l'impression de tout voir alors que ça n'est pas le cas, et c'était très important pour moi que Nora soit complètement nue.

Il n'y a donc pas seulement « traduction » mais « interprétation » du personnage originel par la réalisation, ou par la lumière elle-même, comme nous rappelle David Lynch : « La lumière

6 HBO, « Interview with Peter Bogdanovich ». *Op. Cit.*

7 SEPINWALL, Alan. « 'The Leftovers' Finale Director On Nora's Story, That Dance, And Shooting A Vulnerable Nude Scene » *in Uproxx*, 4 juin 2017. En ligne <http://uproxx.com/sepinwall/the-leftovers-finale-recap-mimi-leder-interview/>

peut faire toute la différence dans un film, voire sur un personnage. J'aime voir les gens sortir de l'ombre[8]. » Chaque technicien, dirigé par le réalisateur, apporte sa touche de couleur au portrait du personnage.

Toutes ces analyses sont vraies aussi bien au cinéma qu'à la télévision : le réalisateur ajoute au texte un nombre considérable d'indications au travers d'un vocabulaire que lui seul peut utiliser dans son langage précis. Pourtant, en série, il a longtemps été dit que le réalisateur ne pouvait pas avoir accès aux mêmes libertés qu'un cinéaste. Bien entendu, les tournages se déroulant au mieux sur dix ou quinze jours (Mimi Leder a d'ailleurs réalisé le *finale* de *The Leftovers*, d'une durée de soixante-treize minutes, en seulement dix jours), les réalisateurs ne peuvent pas prendre beaucoup de risques dans leurs productions. Mais ce qui justifie le plus souvent le dédain envers la réalisation télévisuelle est presque toujours corrélé a u *cadre*. Sans surprise, par exemple, lorsqu'un journaliste demande à Peter Straughan, scénariste et réalisateur au cinéma et à la télévision, ce qui fait pour lui la spécificité de la série, il répond : « Essentiellement, l'utilisation du gros plan[9] », ce qu'il juge d'ailleurs être la force de la télévision plutôt que sa faiblesse :

> C'est assez passionnant de pouvoir attirer l'attention du spectateur sur un détail signifiant. Cela permet aussi de s'autoriser le silence, en rendant parlants un regard, le mouvement d'un sourcil, le geste d'une main[10].

D'ailleurs, le gros plan est, nous dit Jean Epstein, « psycho-analytique[11] », le visage étant selon lui le miroir de l'âme. David Lynch rejoint Peter Straughan, quoique le cadre télévisuel ne soit pour lui ni une force ni tout à fait une faiblesse, mais une simple contrainte dont l'effet se répercute jusque dans les méthodes d'écriture télévisuelle :

> La télévision, c'est du téléobjectif, tandis que le cinéma, c'est du grand angle. On peut jouer une symphonie au cinéma alors qu'à la télé on est limité au grincement. Seul avantage : le grincement peut être continu[12].

Le plus souvent cependant, le cadre de télévision apparaît comme une version réduite de son pendant cinématographique. La taille de l'écran de télévision par rapport à celui de cinéma et la persistance jusqu'à il y a peu des émissions au format 4:3 justifiaient entre autres cette opinion. Vincent Colonna affirme de son côté :

---

8 « *The light can make all the difference in a film, even in a character. I love seeing people come out of darkness*. » LYNCH, David. *Catching the Big Fish: Meditation, Consciousness, and Creativity*. New York : Jeremy P. Tarcher / Penguin, 2007, p. 129.

9 JARRY, Marjolaine. « Secrets de super-scénaristes » in *TéléObs*, 1er décembre 2016, n° 2717, pp. 4-10, p. 9.

10 *Ibid.*

11 MORIN, Edgar. *Le cinéma ou l'homme imaginaire.* Paris : Éditions Gonthier, 1958, p. 82.

12 ASTIC, Guy. *Twin Peaks : les laboratoires de David Lynch*. Pertuis : Rouge profond, 2008, p. 22.

> Quelle que soit la perfection formelle de votre téléviseur, de l'épisode diffusé, la bonne volonté de votre entourage, le contenu sensoriel d'une série télévisée est rudimentaire, fort en-dessous de celui procuré par une salle de projection[13].

La formulation est commune en télévision, où l'on considère la série comme un art absolument narratif, débarrassé de tout apport sensoriel : l'image télévisée est laide, petite, pauvre et carré. C'est ce que rappelle notre avant-propos de *Paysages en séries* :

> Si l'on perçoit la télévision comme le successeur du cinéma (ou son avenir, à en croire Jean-Pierre Esquenazi[14]), elle n'existe plus que dans un sens de rétrécissement, et donc de dévalorisation de son esthétique visuelle et sonore. Elle est, au mieux, un cinéma *portable* et, au pire, un cinéma *discount*. En n'occupant plus notre champ visuel dans sa totalité, elle perd le pouvoir hypnotique de son aïeul[15] et perd aussi sa richesse de composition, voire sa beauté[16].

Or la richesse de composition des plans permet, nous l'avons vu, une caractérisation profonde des personnages. Cependant la télévision, du fait entre autres des avancées technologiques (Blurays, écrans plats, projecteurs), des expérimentations visuelles de certains téléastes ou de l'intérêt de certains cinéastes pour la télévision, a petit à petit élargi son cadre et, par la même occasion, ses outils de caractérisation. La série télévisée est devenue moins « cloîtrée » et a commencé à utiliser tout le vocabulaire cinématographique – y compris, par exemple, le paysage – pour exprimer le personnage. Le sens de cette évolution se retrouve, à moindre échelle, dans la série *The Leftovers.* Mimi Leder y donne un aperçu des possibilités offertes par cet élargissement du cadre :

> *I opened up the palate [sic] of the show more significantly in season two, because I felt the palate needed to stay the same for [season] one, but I did open it a bit more for season one towards the end because I felt that the show had been shot in such a claustrophobic way. It was good claustrophobic ; it was just relentless, and I felt that seeing the world – seeing the show – in wider shots, seeing the show*
>
> J'ai considérablement diversifié la palette de la série pour la deuxième saison. Je trouvais qu'elle devait rester la même au cours de la première saison… quoique j'ai quand même commencé à légèrement en ouvrir l'éventail à la fin de la première saison : pour moi, la série avait été tournée jusque là d'une façon particulièrement claustrophobe. Je dis ça dans le bon sens du terme ; c'était tout simplement implacable,

13 COLONNA, Vincent. *L' art des séries télé*. Paris : Payot, 2010, p. 23.
14 ESQUENAZI, Jean-Pierre. *Les séries télévisées : l'avenir du cinéma ?* Paris : A. Colin, 2010.
15 « L'attention au cinéma n'est exigée que par un seul centre : l'écran. C'est là qu'est l'hypnose. » EPSTEIN, Jean. *Écrits sur le cinéma*. Paris : Seghers, 1974.
16 ASTÉ, Maylis et Marie MAILLOS. « Avant-propos » in MAILLOS Marie et Maylis ASTÉ. *Paysages en séries. Entrelacs. Cinéma et audiovisuel*, 2016, Hors-série n° 4, p. 10.

open up visually, would help us really relate to the inner lives of these characters, because I don't think you can live in a world of closeups without some release and some breathing space[17].

et il me semblait que voir le monde – voir la série – au travers d'angles plus grands, la voir s'ouvrir visuellement, nous aiderait à vraiment nous retrouver dans les vies intimes de ces personnages, parce qu'il me semble qu'on ne peut pas vivre dans un monde de plans serrés sans avoir de moments de délivrance ou sans avoir l'espace de respirer.

Les personnages de séries ne sont donc plus tenus aujourd'hui de « vivre dans un monde de plans serrés » : c'est un élargissement qui nous est peu à peu perceptible. En réalité, la possibilité de laisser la série « respirer » au travers de cadres plus larges devient également une façon d'exprimer quelque chose au travers des plans resserrés eux-mêmes : sans ouverture, la fermeture n'est qu'une limitation à la série télévisée tandis que grâce à cette ouverture, la fermeture devient un choix esthétique porteur de sens. C'est ce sens trouvé dans le contraste qu'exprime par ailleurs Mimi Leder dans un autre entretien, à propos cette fois du dernier épisode de la série :

I felt we needed to do these big, vast shots to show how isolated Nora was. There's nothing there except these sheep and hills and some magic. It just felt like the right place to be. We had to open up our scope and then get back to our intimate shots – nothing more powerful than that[18].

Il me semblait que nous avions besoin de ces plans larges et vastes pour montrer à quel point Nora était isolée. Il n'y a rien, là-bas, à part ces moutons, ces collines et un peu de magie. Ça nous semblait être l'endroit parfait pour ça. Il nous fallait ouvrir le cadre pour ensuite revenir sur nos plans habituels, des plans intimes – il n'y a rien de plus puissant que ça.

L'intimité des personnages apparaît donc corrélée à l'élargissement du cadre ; la nature du personnage dépend ainsi du langage qui le parle.

17 SEPINWALL, Alan. « 'The Leftovers' Finale Director On Nora's Story, That Dance, And Shooting A Vulnerable Nude Scene ». *Op. Cit.*

18 HBO, « Interview with Mimi Leder » in *HBO – The Leftovers*, s.d. En ligne <http://www.hbo.com/the-leftovers/episodes/3/21-the-book-of-kevin/interview/interview-with-mimi-leder.html> consulté le 2 août 2017.

II.4.3.

Analyse comparée d'un extrait de *True Detective* : de l'écrit à l'écran

L'analyse d'un extrait de la saison 1 de *True Detective* peut donner des pistes pour une compréhension du rôle spécifique du réalisateur dans la constitution du personnage, une fois le travail du showrunner et des scénaristes accompli. Cependant, comme c'est le cas de notre corpus dans son ensemble, il nous faut garder à l'esprit que les conditions économiques et pratiques dans lesquelles a été réalisée la première saison de la série sont des plus singulières. En effet, nous l'avons dit, un seul réalisateur a dirigé la totalité de la saison, Cary Fukunaga, faisant suite au travail d'un seul scénariste, Nic Pizzolatto. De plus, le budget qui a été alloué à cette série, du fait notamment de la présence attractive de Woody Harrelson et Matthew McConaughey dans les rôles principaux, était bien au-dessus du budget moyen d'une série au long cours[1], particulièrement d'une série de *network*. Enfin, il s'agit d'une série d'anthologie, ce qui permet pour chaque saison une révision esthétique de la série, un changement d'acteurs, etc. et rend en outre possible de définir des choix esthétiques et narratifs aventureux, qui peuvent difficilement être menés sur du long terme. En témoigne le plan-séquence magistral que Cary Fukunaga a mis en place en clôture de l'épisode 4 de la saison 1.

Cependant, si *True Detective* n'est pas typique de la production de séries *drama* américaines, elle en est par certains aspects une représentation exemplaire du fait de la liberté qui a été donnée à son réalisateur d'exprimer sa propre vision. Analyser les choix de Cary Fukunaga dans la mise en scène et la réalisation d'un extrait de scénario nous donne véritablement un aperçu de la tâche du réalisateur. Celle-ci apparaît d'autant mieux que Cary Fukunaga jouissait en l'occurrence de deux formes d'assurances, lesquelles lui offraient certainement une liberté importante : la confiance que ce réalisateur a en ses propres capacités[2], ainsi que celle qu'accorde par principe (politique et esthétique) la chaîne HBO à ses auteurs.

L'extrait choisi, très court, provient du début de l'épisode pilote de la série : les deux personnages principaux, Martin Hart et Rustin Cohle, que nous découvrons à ce moment-là,

1 Le budget alloué à un épisode de *True Detective* était de l'ordre de 4 à 4,5 millions de dollars, contre 2,5 millions pour *NCIS* ou 2,3 à 3 millions pour *Mad Men*, pour ne prendre que ces exemples, déjà relativement coûteux. HILL, Josh. « HBO Spent Over $5 Million to Acquire True Detective » *in Showsnob*, 2015. En ligne <https://showsnob.com/2014/10/27/hbo-spent-5-million-acquire-true-detective/>

2 Cary Fukunaga explique par exemple à de nombreuses revues que le showrunner Nic Pizzolatto était contre la réalisation du fameux plan-séquence de la S01E04. Tout indique d'ailleurs que les deux hommes ne s'entendent pas, ce que l'on peut sans mal attribuer à leur indépendance dans leur domaine respectif. La Rédaction « True Detective : Cary Fukunaga, le réalisateur de la saison 1, clashe le showrunner » *in Écran Large*, 28 août 2018. En ligne <https://www.ecranlarge.com/series/news/1032811-true-detective-cary-fukunaga-le-realisateur-de-la-saison-1-clashe-le-showrunner>

sont amenés, de par leur fonction de policiers, à analyser une « scène de crime » : une jeune femme a été retrouvée morte au pied d'un arbre, laissée là dans une mise en scène macabre. Nous verrons que Cary Fukunaga est amené tout autant à traduire le scénario d'origine qu'à le trahir par moments.

Le scénario que nous analysons est bel et bien celui qui fut écrit par Nic Pizzolatto et présenté aux producteurs *avant* la réalisation de la série, et donne donc un juste aperçu de la façon dont cette scène était pensée par le scénariste, avant le travail opéré par le réalisateur[3].

ANGLE AHEAD- where the TREE LINE breaks. SHERIFF'S DEPUTIES stand a couple dozen yards from a DARK SHAPE hunched at the base of a LARGE PINE TREE. The men talk between themselves, their backs turned away from the shape, breath visible in the crisp air--

EXT. FOREST, ARKANSAS - MORNING

Without saying anything, the deputy leads Hart and Cohle to the dark, slumped shape. The deputy tries not to look at it, but can't help himself--

ON HART and COHLE'S FACES as the deputy steps aside. Hart looks vaguely horrified. Cohle's face simply tenses and his eyes sharpen. Behind them, birds shriek from the trees--

Cohle moves past Hart to get closer--

ANGLE ON BODY- (depicted as mercifully as possible) -A white FEMALE, naked, posed kneeling over a LARGE TREE ROOT, her HANDS folded as if in prayer. Head down, a CROWN of ROOTS and THORNS is set on her scalp. A PAIR OF LARGE, DARK WINGS have been attached to her back. The WINGS drape over her ribs, their feather-tips sunken into a small patch of dirty snow--

Cohle puts on a pair of latex gloves and looks from the body to the TREES around it- NOTICE a PENTAGRAM freshly carved into the pine tree beside the body--

HART
Holy God.

Cohle crouches to examine the WINGS. ANGLE ON his hands shifting the feathers.

3 Nous en traduirons les extraits au gré de l'analyse, mais il semble important ici de ne pas dénaturer par notre traduction la précision des termes utilisés, qui tous disent quelque chose au réalisateur, et tous lui communiquent une certaine vision du film... à trahir ou traduire.

Ce découpage en images donne ici un aperçu de la traduction qui en a été faite à l'écran.

1. 8 secondes

2. 8 secondes

MARTIN HART
Go ahead.

3. 4 secondes

4. 9 secondes

5. 5 secondes

6. 8 secondes

POLICEMAN (Off)
You ever see something like this ?

MARTIN HART
No, sir.

Nous avons choisi cet extrait dans la mesure où l'objectif n'était pas de déterminer l'importance du réalisateur sur l'ensemble des éléments du récit mais spécifiquement sur les personnages, que nous découvrons ici pour la première fois en interaction. Nous verrons ainsi que la personnalité et la « patte » du réalisateur s'expriment dans ce court extrait par le biais de trois principaux axes : la transformation du territoire, la transformation des symboles et la traduction du découpage implicite, chacun de ces choix ayant un impact sur la caractérisation des personnages de la série.

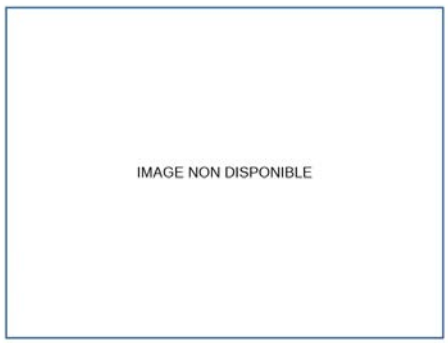
II.4.3.1. Transformation du territoire

Une des transformations remarquables du scénario, qui n'est sans doute pas liée à un choix du réalisateur mais à des questions de production, a un retentissement esthétique indéniable, qui est, lui, à la charge du réalisateur : alors qu'à l'origine le scénario indique que les séquences ont lieu pour la plupart en Arkansas, la saison se déroule finalement en Louisiane, qui est justement l'État dont le scénariste Nic Pizzolatto est originaire. La séquence qui nous concerne est censée, d'après la continuité dialoguée, se dérouler plus précisément dans la région des Monts Ozarks, au nord de l'Arkansas, lequel État se trouve dans le sud du pays, juste au-dessus de la Louisiane.

La question du territoire ne semble pas, au premier abord, avoir une incidence particulière sur les personnages : c'est une transformation esthétique, sans doute en partie narrative, mais qui ne touche que peu à la caractérisation des personnages. Cependant, la première saison de *True Detective* dans son ensemble est extrêmement respectueuse des identités territoriales, dont les auteurs se servent à de nombreuses reprises pour justifier les personnages, leurs comportements et leurs réactions. Il est par exemple très important dans le récit que Martin Hart soit présenté comme un homme du territoire : il l'a accepté et intégré, et en est d'ailleurs le défenseur auto-désigné. *A contrario*, Rustin Cohle est présenté comme un homme de l'extérieur, et particulièrement des territoires plats, peu habités, voire arides : né dans le Sud du Texas, il fut élevé en Alaska, ce qui en fait une personnalité elle-même socialement en retrait et au comportement aride et dur. Il y a en quelque sorte un tropisme important lié à la géographie – d'où le personnage provient, et où il évolue. Du fait de cette influence du territoire dans la constitution des personnages qui l'habitent, tous les personnages de la série natifs du lieu où se déroule la saison ont été profondément changés par le déplacement de l'arène qui a eu lieu entre l'écriture de la série et sa réalisation.

La plus visible des transformations du territoire dans ce court extrait est la présence de neige (dans le scénario) et son absence (dans la série tournée). Celle-ci n'est cependant pas

présentée dans le scénario comme un symbole simplement virginal, ce qu'elle est dans de nombreux récits : au contraire sa présence, discrète, consiste seulement en « *a small patch of dirty snow* », « une petite plaque de neige sale », dans laquelle trempent les ailes de la victime, nous reviendrons là-dessus. La symbolique virginale est rendue ainsi dissonante par la salissure, peut-être d'ailleurs en signe d'une innocence souillée à laquelle les personnages ne pourront jamais revenir. Le territoire semble inhospitalier : il ne s'agit pas d'une nature « cocon », tendre, mais d'une nature « sale » et froide, dont l'air glacial rend visible le souffle des personnages : « *breath visible in the crisp air*. » Les personnages sont donc présentés ici comme des êtres résistants : tout, autour d'eux, est de l'ordre de l'inconfort. La traduction de cette impression d'une humanité qui affronte une certaine adversité du fait de son ancrage territorial se retrouve simplement dans l'atmosphère grise et humide de la série tournée. La haute végétation qui se trouve derrière Rustin Cohle et Martin Hart lorsqu'ils arrivent sur les lieux dans la série tend à présenter une nature qui n'est qu'en partie contrôlée par l'homme, et qui peut manifestement lui être supérieure, comme aurait pu la présenter la forêt à la lisière de laquelle les policiers retrouvent la jeune fille dans le scénario original. Tous ces éléments vont dans le sens de personnages résistants, résiliants, face à un territoire peu amène.



True Detective, S01E01

Bien entendu, cela met en exergue également la nudité étrange de la jeune fille, et donc son état de cadavre qui ne subit pas les agressions du froid et de l'humidité.

Une transformation plus globale et tout à fait remarquable du territoire concerne le passage du paysage vallonné et arboré de la région des Monts Ozark au paysage plat et marécageux de Louisiane. Juste avant cet extrait, la première description de la scène évoque « *the OZARKS fencing the horizon in dun-colored spikes* », « les monts Ozarks qui clôturent l'horizon de leurs pointes brunes et grisâtres. » Ces pointes, et les courbes naturelles du

paysage, viennent casser une horizontalité qui est pourtant le propre de la série telle que réalisée par Cary Fukunaga.

Paysage des Monts Ozarks

Paysage dans *True Detective*, S01E01

Aux lignes droites, verticales et horizontales, de la Louisiane présentée par la série viennent répondre dans cette séquence les lignes courbes et tortueuses du chêne américain au pied duquel est recroquevillé le corps de la jeune fille. Dans le scénario original, elle se trouve au contraire au pied d'un grand pin, essence d'arbre si courante en Arkansas qu'elle en est même un symbole.

Grands pins d'Arkansas

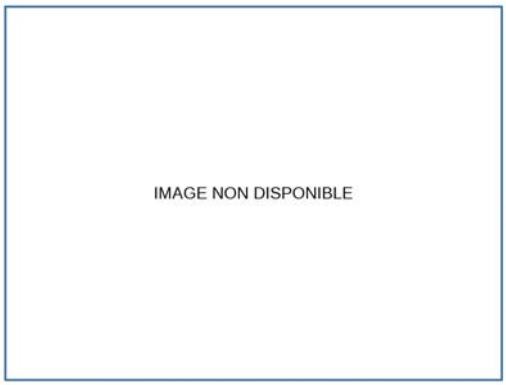
Chêne américain dans *True Detective*, S01E01

C'est donc tout l'univers symbolique de la première saison de *True Detective* qui est retourné : le territoire courbe fait place à un territoire rectiligne tandis que la végétation rectiligne fait place à une végétation courbe. Ceci est d'une grande importance dans la constitution des personnages dans la mesure où nous pouvons analyser la géométrie de la série – qui est un élément majeur du générique de début – comme une représentation symbolique du rapport de l'homme à la femme et de l'Homme à la Nature.

En effet, la série travaille dès son épisode pilote sur une dichotomie esthétique flagrante :

> Les hommes, virils au sens premier de terme, verticaux, sont associés aux lignes droites, tandis que les femmes, au corps plein et dont la poitrine est souvent dévoilée, sont, pour la plupart, associées aux lignes courbes, à la nature et à la spirale, dont elles sont d'ailleurs marquées[4].

Les femmes, dans la série, sont ainsi associées à la nature, au territoire, au point d'être affiliées par la mise en scène aux figures d'hamadryades, ces nymphes qui sont parties intégrantes de l'arbre duquel elles émergent. En d'autres termes, dans la série réalisée par Cary Fukunaga, l'arbre fait partie de la jeune fille (ou la jeune fille fait partie de l'arbre) et leur mystère surplombe des policiers qui sont « géométriquement », presque par nature, incapables de le percer. Ils lui sont quoiqu'il en soit parfaitement étranger. Le territoire suppose donc que nos deux personnages masculins sont par leur virilité même étrangers à l'univers dans lequel il leur faut pénétrer pour résoudre leur enquête.



4 ASTÉ, Maylis et Marie MAILLOS. « L'homme vert des bayous de Louisiane : héritage et syncrétisme dans la série *True Detective* » *in* NOACCO, Christina, and Sophie DUHEM. *L'homme sauvage dans les lettres et les arts*. Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2019, pp. 169-187, p.178-179.

La version proposée par la continuité dialoguée originale est toute autre : d'une part, la verticalité des deux hommes sur un territoire courbe à l'horizon découpé par des pics transparaîtrait sans doute moins. D'autre part et avant tout, le fait d'attacher la jeune fille au pied d'un grand pin provoque une sensation tout à fait différente chez le spectateur : le pin étant un arbre associé à la verticalité, proche en cela d'une certaine façon de la silhouette sèche et élancée de Rustin Cohle, il sous-tend une symbolique masculine, pour ne pas dire viriliste. La jeune fille accroupie au pied de cet arbre ne peut plus alors apparaître tout à fait comme une hamadryade (il n'y a pas de raccord organique possible avec la géométrie droite du pin) mais au contraire comme une entité soumise, écrasée, peut-être même en prière devant l'immense forme virile, voire – en fonction de la réalisation qui en serait proposée – phallique. L'effet serait alors double : si la connivence des femmes avec la nature apparaîtrait largement moins, la violence masculine n'en serait que soulignée. Par contre, les deux détectives n'apparaîtraient pas tout à fait comme extérieurs à cette violence, et sembleraient sans doute par leur silhouette participer eux-mêmes de cette violence. En d'autres termes, ils ne seraient pas étrangers à la condition de cette jeune fille, ils en seraient symboliquement coupables.

Cet effet ne va évidemment pas tout à fait à contre-sens des thématiques de la série, mais l'implication des deux hommes dans l'enquête en paraîtrait sans doute plus ambivalente encore qu'elle ne l'est dans la version proposée par Cary Fukunaga, où les enquêteurs sont bien plus victimes encore du monde dans lequel ils évoluent qu'ils n'en sont complices.

II.4.3.2. Transformation des symboles

La mise en scène qu'ont fait ses meurtriers du corps de la jeune femme est volontairement saturée de symboles divers, indiquant tous assez clairement que les motivations du crime étaient d'ordre religieux : catholique, sataniste (l'adjoint au shériff déclare même quelques instants plus tard : « *Them symbols. They're satanic.* », « Ces symboles-là, y sont sataniques ») ou païen. Ce sont ces indices que vont suivre les deux enquêteurs tout au long de la saison, c'est pourquoi la transformation radicale de chacun d'entre eux par le réalisateur n'est pas anodine, ni pour le récit, ni bien sûr pour les personnages qui en sont le centre.

Le plus évident de ces changements de symboles est la disparition des « deux grandes ailes sombres », « *a pair of large dark wings* » qui sont supposées d'après le scénario être accrochées au dos de la victime. Outre les soubassements catholiques de cette symbolique, sur laquelle nous reviendrons à l'instant, la paire d'ailes, même sombres, donnent à la victime un statut angélique, innocent jusqu'à sa plus claire et littérale représentation. Quelque part, la

description que donne Nic Pizzolatto de la scène est foncièrement tournée vers la victime, qu'elle caractérise avant tout. Les ailes sombres, la neige sale, sa soumission à l'arbre sont autant de représentations qui attirent l'attention du spectateur sur l'innocence violée de la victime, qui semble avoir été extirpée par la force d'une sorte de jardin d'Eden et ramenée violemment sur une terre souillée et pécheresse.

En retirant à la victime ses grandes ailes de plumes, Cary Fukunaga donne moins au spectateur l'occasion de se représenter celle-ci : quelque part, toute l'attention de Cary Fukunaga dans cette mise en scène semble portée non sur la victime mais sur les criminels. C'est sur le corps (et non pas dans l'écorce de l'arbre comme c'était indiqué au scénario) qu'ils ont dessiné le symbole de la spirale, et de fait le corps lui-même ne sert que de témoignage de leur existence.

Ces criminels sont par ailleurs, justement, caractérisés de façon bien différente de ce qu'ils sont dans le scénario d'origine. En effet, dans la continuité dialoguée les symboles utilisés font partie d'une imagerie tout à fait familière aux spectateurs : la jeune fille porte des ailes, est coiffée d'une couronne d'épines comme le fut Jésus lors du calvaire, et le symbole qui est retrouvé sur les lieux est un pentagramme, symbole censé représenter les cinq plaies du Christ mais que l'on retrouve, dans la culture populaire, associé à la sorcellerie et aux rites satanistes. De fait, le shériff adjoint, qui se comporte pourtant exactement de la même façon sur les deux supports (le scénario et l'épisode filmé) est caractérisé de façon bien différente : lorsqu'il définit les symboles comme satanistes dans le scénario, il a peut-être raison : le pentagramme est traditionnellement un symbole sataniste. S'il a tort, du moins rejoint-il à ce propos l'opinion des spectateurs. Il est donc relativement conscient de l'enquête qu'il mène, et si sa déduction ne nécessitait pas de perspicacité particulière, elle est au moins en partie dans le vrai. Dans la version de Cary Fukunaga, l'adjoint au shériff prononce exactement les mêmes mots. Cependant la spirale, elle, ne semble pas – en tout cas de ce que peut en juger la plupart des spectateurs – être un symbole véritablement sataniste. Aucun des éléments de mise en scène du crime ne représente l'antagonisme avec le catholicisme qui est le propre du satanisme. Tout au plus sont-ils tous étrangers à cette tradition iconographique. Ainsi, lorsque le shériff adjoint déclare que les symboles sont satanistes, il paraît cette fois, au contraire, naïf, ce que vient appuyer la faute de syntaxe qui était déjà au scénario (« *them symbols* »). Il est absolument dépassé par l'affaire, et quelque part, désigner le rituel comme sataniste semble être plus pour lui une façon d'exprimer l'horreur qu'il ressent (« c'est tellement ignoble que ce ne peut être qu'une œuvre littéralement diabolique ») qu'une déduction qu'il propose en tant que policier. Ainsi Cary Fukunaga encore une fois met l'accent directement sur la

violence de la scène (et donc celle que l'on suppose aux criminels) et la sensibilité des personnages plutôt que sur l'enquête proprement dite.

Des bois de cerfs ont remplacé la couronne d'épine, une spirale a remplacé le pentagramme, et ce symbole est venu se placer sur le dos de la victime, à la place des ailes, mais tout a été mis en place de sorte que l'inspiration catholique de l'ensemble reste visible au spectateur : la jeune fille à genoux semble en prière, et les bois de cerf ont la dureté et la violence d'une couronne d'épine. Mais plutôt que de se placer dans l'antagonisme pur, ces nouveaux symboles viennent *pervertir* les symboles originaux. Bien sûr, cette imagerie permet de mettre l'événement en concordance avec le nouveau territoire choisi pour le tournage : la Louisiane, bien plus que l'Arkansas, est un État qui s'est constitué des croyances syncrétiques, hybridation des cultures païenne, catholique et protestante. Ainsi le réalisateur montre-t-il le système de croyance des criminels, mais plus spécifiquement il objective une forme de syncrétisme religieux propre à la Louisiane.

De plus, cette transformation des symboles dénote la monstruosité des criminels : en déformant une imagerie bien connue des spectateurs, ils pervertissent les symboles, tordent des réseaux de sens pourtant établis. D'une part, ils en sont plus mystérieux, tandis que l'ensemble leur donne une forme de supériorité, sur les enquêteurs et sur les spectateurs. Ils n'ont pas seulement de l'avance parce que les enquêteurs ne connaissent pas leur identité, mais également parce qu'ils paraissent avoir accès à un univers sensible (et supra-sensible) qui échappe aux autres. D'autre part, cela définit une forme de monstruosité, de perversion (des règles, des symboles) qui informe sur leur nature, et qui sera par la suite confirmée par leurs rites, par leurs relations incestueuses ou pédophiles et, pour certains, par leur apparence physique. Ils sont donc d'ores et déjà caractérisés par l'utilisation de ces simples symboles, portés hors du réseau des symboles populaires et reconnus qu'utilisait Nic Pizzolatto à l'écriture. En quelque sorte, là où Nic Pizzolatto présentait les symboles comme des indices pour l'enquête à portée des spectateurs, Cary Fukunaga présente les siens comme des éléments de caractérisation des personnages : des enquêteurs dépassés et horrifiés, et des criminels monstrueux et pervers.

II.4.3.3. Le point de vue

Nous avons vu par l'analyse d'un extrait de *Mad Men* en quoi le scénariste propose à l'écriture des formes de découpage implicite, de tonalités et d'accentuations au travers de son écriture : les termes choisis, les sonorités, la longueur des phrases et des paragraphes, la mise en page, etc. Tous ces éléments se manifestent consciemment ou inconsciemment au

réalisateur, qui n'est jamais tenu d'en respecter les implications à la lettre, et qui s'en détache souvent du fait de sa propre sensibilité et des nécessités de production ou de réalisation. Il est possible que, particulièrement dans une optique propre au cinéma dit « d'auteur », le réalisateur passe outre ces recommandations implicites afin d'apposer au mieux sa « patte » sur le récit, et en faire ainsi un travail personnel entrant dans la généalogie des œuvres, et donc dans l'œuvre (au masculin), du réalisateur-auteur. Sidney Lumet nous rappelle cependant que :

> Le vrai degré de maturité d'un metteur en scène réside dans sa capacité de choisir ce qui est le meilleur pour l'ensemble plutôt que dans sa prétention de faire de l'oeuvre la parfaite expression de son propre ego[5].

Puisque notre point de départ est l'œuvre elle-même, nous partons ici du postulat que les choix de réalisation de Cary Fukunaga ont été opérés avec la série à l'esprit, plutôt que dans l'idée de produire une marque « Fukunaga ». Ainsi, nous supposons, avec Sidney Lumet, que la plus essentielle des obligations du réalisateur est « de dégager un point de vue[6]. » Or, en effet, le point de vue est un élément majeur du travail de Cary Fukunaga sur la séquence : nous avons vu les changements produits sur la nature des objets montrés (territoire et symboles), mais c'est par les changements produits sur la monstration elle-même que s'exprime le plus clairement le réalisateur.

La notion de point de vue a ici plusieurs sens. Il s'agit aussi bien de prendre le « point de vue » dans son sens le plus strict – le point d'où l'on voit, c'est-à-dire le placement de la caméra et du micro (pour l'enregistrement sonore qui informe un point d'écoute), de la valeur de plan, etc. – que dans un sens plus large : qui suit-on ? Qui sert au spectateur d'ancrage dans le récit ? De qui épouse-t-on la sensibilité, la subjectivité, peut-être les opinions ? Si la première de ces acceptions de la notion de « point de vue » a des conséquences sur les personnages (comme sur tout objet montré), la deuxième leur est fondamentalement attaché : ils *sont* les points de vue.

La première de ces acceptions transparaît, pour prendre un exemple notable, dans la traduction que le réalisateur a fait de la proposition de Nic Pizzolatto à propos du corps de la jeune fille : « *depicted as mercifully as possible* », c'est-à-dire « représentée de la façon la plus clémente possible ». Cette notion de clémence, ou de charité, était en elle-même profondément subjective, et nécessitait en soi de la part du réalisateur la production d'un point

5 LUMET, Sidney. « Le point de vue du metteur en scène » *in Les Cahiers du cinéma,* n°94, Avril 1959, pp. 32-34, p. 33.
6 *Ibid.* p. 33

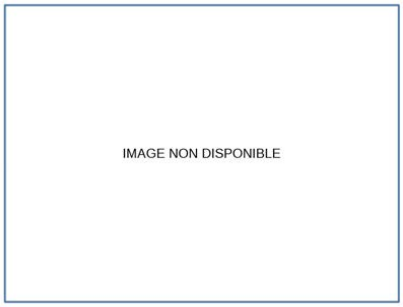
de vue : aussi bien celui de la caméra elle-même, qu'une prise de position personnelle sur ce qui est « clément » en termes de représentations.

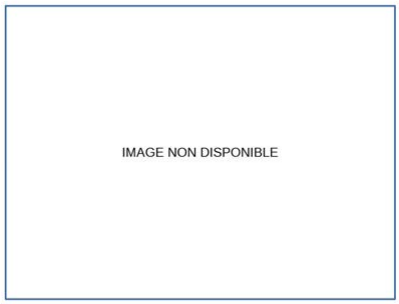
Cary Fukunaga a choisi de « représenter de la façon la plus clémente possible » le cadavre de la jeune femme en la « découvrant » comme on relève un drap. Si la jeune fille apparaît rapidement à l'écran, elle n'est dans un premier temps qu'une ombre à peine discernable, en adéquation avec les termes du scénario : « *a dark shape hunched at the base of a large […] tree.* », « une forme sombre recroquevillée au pied d'un grand arbre. » La première révélation du corps nu au spectateur se fait lorsque la caméra, d'abord placée derrière le tronc massif, contourne l'arbre pour venir cadrer le corps, avec une lenteur révélant sans mal une certaine réserve : le corps, pourtant violemment exposé par les criminels, apparaît ainsi de façon pudique. On déshabille ainsi la jeune femme de l'enveloppe sylvestre dont elle était couverte. La « charité » du réalisateur est toute dans cette pudeur et cette précaution, qui manifestent une forme de « préciosité » dans son utilisation du langage cinématographique. Ce simple plan nous permet de reconnaître sans mal que le point de vue de la caméra est aussi et avant tout un point de vue *du* réalisateur *sur* le scénario.

Le « point de vue » au sens plus large d'un personnage qui sert de fil d'Ariane le long d'une séquence ou d'un récit, a été par contre profondément retravaillé par le réalisateur. Dans un premier temps, la transformation n'est pas radicale. Dans l'extrait que nous analysons, tous les regards se valent au début de la séquence, et tous sont portés sur la victime, hormis celui des hommes du shériff qui discutent « *their backs turned away from the shape* », « tournant le dos à la forme sombre derrière eux ». Ces hommes ont alors été quasiment évincés de la séquence telle qu'elle fut réalisée, leur présence n'étant notée que par quelques plans d'ensemble qui apparaissent avant, puis après la découverte du corps par Hart et Cohle. Puisque leur point de vue ne compte pas, Cary Fukunaga ne s'intéresse pas à celui-ci : s'ils n'ont pas de regard *sur* quelque chose, le spectateur n'aura pas de regard *sur* eux.

Ce sont donc le shériff adjoint, Martin Hart et Rustin Cohle qui produisent le point de vue sur la scène de crime. À ce moment-là, le scénario les place encore sur un pied d'égalité : « *The deputy tries not to look at it, but can't help himself* » (« L'adjoint essaie de ne pas regarder la scène, mais ne peut s'en empêcher »), « *Hart looks vaguely horrified* » (« Hart a l'air vaguement horrifié ») et « *Cohle's face simply tenses and his eyes sharpen*. » (« Les traits de Cohle se tendent et son regard devient plus aiguisé »). C'est indubitablement ce que l'on retrouve dans la série réalisée : tous les regards sont tournés (ou vont se tourner) vers la victime, et leur regard sur celle-ci n'est d'ailleurs qu'une excuse pour donner au spectateur à découvrir les enquêteurs. La preuve étant, à la réalisation, que ces regards se produisent dans

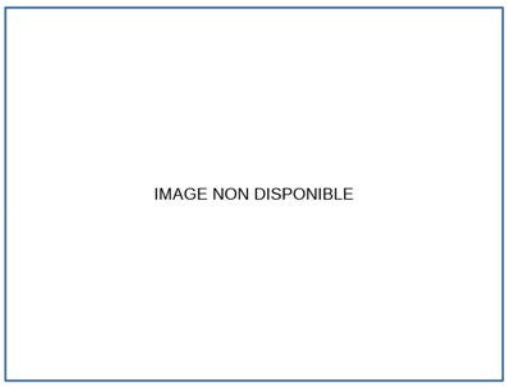
la direction générale de la caméra : ce n'est pas la victime qui importe (le spectateur la voit encore peu), mais le regard des personnages sur elle qui est présenté de façon frontale et détaillée.





Encore une fois, de cette façon, Cary Fukunaga prouve l'importance qu'il accorde aux personnages plus qu'à l'enquête proprement dite. Ce qui semble trahir le scénario à l'échelle de la séquence ne lui est en réalité que plus fidèle, puisque ce sont les tempéraments de Hart et de Cohle qui sont au cœur de tout le récit de la première saison.

La véritable transformation de point de vue que propose Cary Fukunaga s'opère cependant après ces deux plans. Dans le scénario original « *Cohle moves past Hart to get closer* » (« Cohle dépasse Hart pour se rapprocher »), ce qui fait de Rustin Cohle le point de vue de la suite de la séquence : le spectateur ne voit plus qu'à travers lui alors qu'il enfile ses gants en latex, qu'il découvre le pentagramme, qu'il examine les ailes et qu'il en caresse les plumes. C'est lui que nous observons, et c'est lui que nous observons observer. Mais à la réalisation, Cary Fukunaga ajoute un geste discret de Rustin Cohle qui propose les gants en latex à Martin Hart, lequel décline d'un signe de tête, engageant Cohle à se charger de l'inspection de la scène.



Ce n'est qu'après ce geste que Rustin Cohle dépasse Hart pour s'avancer vers la scène. Ce faisant, parce que Cohle attend une autorisation de Martin Hart et surtout parce que Hart se désigne lui-même comme un simple spectateur en ne détachant pas son regard de la victime, le réalisateur indique que l'observateur de la séquence n'est pas Cohle (qui produit nombre d'autres actions) mais Hart. Les plans qui suivront sont, pour beaucoup, la vue que Hart a de la scène, à distance raisonnable. C'est aussi pourquoi, au son, c'est encore Hart que l'on entend parler au shériff adjoint tandis qu'à l'image nous regardons Cohle, plus loin, s'agenouiller près de la victime.

Cary Fukunaga ne fait donc plus de Rustin Cohle le relai spectatoriel de la séquence (celui à travers qui le spectateur regarde, au cours de l'extrait), mais bien de Martin Hart. C'est quelque chose qui se retrouvera également dans tout le reste de la série, qui est tout autant l'enquête des deux hommes sur la disparition des enfants que le travail de Martin Hart pour *comprendre* Rustin Cohle. Peu à peu, il ne devient plus si certain que le regard « vaguement horrifié » de Martin Hart se porte réellement sur la victime : il paraît peser sur les actions de Rustin Cohle. De fait, la signification de ce regard se transforme d'une véritable sidération devant la scène de crime en une certaine fascination envers son collègue. Il y a donc un regard en chaîne : le shériff adjoint regarde (et parle à) Martin Hart, qui regarde Rustin Cohle, qui regarde la victime. Ainsi, chaque personnage sert à caractériser l'autre et le début d'une relation à cet autre. La victime n'est pas au centre de la séquence, elle est au bout de la chaîne. Cette géographie de regard est un pivot puissant de caractérisation de Martin Hart, de Rustin Cohle, et de leur relation de fascination et de répulsion.

Le récit d'enquête tend à souligner en quoi regarder, et donc être le relai spectatoriel, est en grande partie ce qui construit un personnage. La façon dont un personnage regarde, ce qu'il regarde et à quel moment constituent un élément de caractérisation fondamental. Dans un récit d'enquête, ce fait est d'autant plus flagrant que la quête d'indice repose essentiellement sur le regard. En d'autres termes, c'est parce que l'inspecteur (littéral ou symbolique) *regarde* qu'il est *actif*. Le récit d'enquête tire ainsi parti de cet outil narratologique important : le regard *sur* est avant tout un regard *de*. Ce qui est vrai du personnage est ici également vrai du réalisateur qui ne nous offre pas uniquement sa vision, mais également son *point* de vue, c'est-à-dire lui-même.

II.5.

LES ACTEURS

II.5.1.

L'Acteur-personnage

Les théories de la réception ont largement tenté de comprendre et de mesurer le dualisme entre le personnage et l'acteur, d'une façon dont il est cependant difficile de déduire une poïétique. Certaines entendent que l'acteur et le personnage sont deux entités distinctes représentées sous les mêmes traits :

> *The standard option is to assume that actor and character are distinct and separate agents, and that we can only see one of them at a time in the moving picture, or listen to one at a time on the sound track. Not unlike the way we may see either a duck or a rabbit in the famous trick drawing, originally published in Fliegende Blätter, we cannot see both actor and character at the same time*[1].
>
> Le plus souvent, le personnage et l'acteur sont considérés comme des agents séparés : on ne peut en voir qu'un à la fois, on ne peut en entendre qu'un à la fois, à la manière de ce dessin publié dans *Fliegende Blätter* dans lequel on ne peut voir que le canard ou le lapin, mais jamais les deux à la fois. De la même façon, on ne peut pas voir en même temps l'acteur et le personnage.

Le tour, le « truc », est donc double : il repose sur la disparition de l'acteur autant que sur l'apparition du personnage, l'une étant conditionnée par l'autre. L'acteur Philippe Torreton en témoigne :

> Le comédien n'est pas le personnage. Il participe à l'élaboration d'un processus qui va faire penser qu'un personnage existe à l'écran. […] On travaille au service d'une illusion[2].

Pour Johannes Riis, cependant, il n'y a pas « illusion » à proprement parler car, si jeu il y a, y participent aussi bien l'acteur que les spectateurs : il consiste à *imaginer* le personnage là où l'on voit l'acteur :

> *The other option is that actor and character are not separate and distinct but rather different labels for a single agent, the actor. This places a high value on our*
>
> L'autre possibilité, c'est de considérer que l'acteur et le personnage ne sont pas distincts, séparés, mais sont en réalité deux étiquettes accolées au même agent :

1 RIIS, Johannes. « Implications of Paradoxical Film Characters for Our Models and Conceptualizations » in Jens EDER, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. New York : De Gruyter, 2010, pp. 259-275, p. 259.

2 La Scénaristerie. « Partie 1 : Table ronde scénaristes acteurs : comment créer un personnage ? » Online video clip. *Youtube*, 5 février 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=VSVVF4ZafUE>

awareness that an actor plays and pretends to be another agent, requiring that the spectator sees pretense-beliefs and pretense-desires. According to this hypothesis, the spectator assumes that the moving image and the sound track both allows for watching and listening to an actor in a more or less transparent manner[3].

l'acteur. Cela suppose de considérer que le spectateur a grandement conscience que l'acteur qu'il regarde joue et prétend qu'il est un autre agent ; que le spectateur voit bien que ce sont des croyances prétendues et des désirs prétendus. Selon cette hypothèse, le spectateur reconnaît que l'image mouvante et la piste son sont là pour nous permettre de voir et d'entendre un acteur de façon plus ou moins transparente.

C'est là une expérience de la réception qui semble correspondre du moins aux spectateurs-experts modernes, capables de commenter simultanément la qualité du jeu de l'acteur et les choix difficiles du personnage sans être tourmentés par le paradoxe de cette double existence.

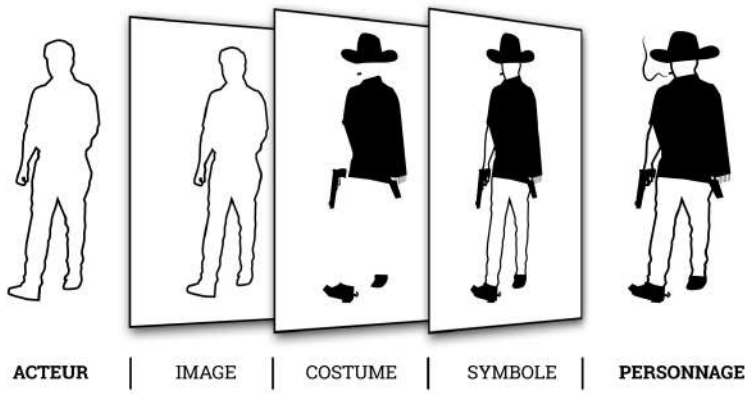
Cela correspond à l'idée que l'image est un symbole plutôt qu'une illusion, capable d'exister pour elle-même (l'acteur) en même temps que pour ce qu'elle montre (le personnage). En effet, l'acteur ne se donne pas entièrement au personnage : il lui prête son image, ce qu'il « renvoie » de lui. Or, considérant tout ce qui est image, Edgar Morin nous rappelle : « Est symbolique en effet toute chose qui suggère, contient ou révèle autre chose de plus qu'elle-même. […] L'image, elle, est symbolique par nature, par fonction[4]. » L'existence de la créature, en suspends à mi-chemin entre le scénario et la réalisation, n'est pas intégrée à l'acteur, elle est symbolisée par lui, ou, pour être plus précis, elle est symbolisée par ce qu'il reste de l'acteur à l'écran : son image. C'est ce symbole qui constitue alors le personnage.

La coexistence du symbolique et du symbolisé est prise en compte par la théorie de la réception de Riis, mais ce dernier ne s'attarde pas sur la difficulté réelle qu'il y a à dissocier l'acteur du personnage qu'il incarne. Si le personnage n'était que le masque de l'acteur et rien de plus, il aurait nécessairement la même symbolique quel que soit celui qui le porte. Le « jeu », s'il est transparent, permet au spectateur de séparer précisément l'acteur de ce qu'il incarne. Or, peu de séries utilisent successivement différents acteurs pour interpréter le même personnage. *Quantum Leap*[5], dont c'est le concept (un même personnage se trouvant projeté dans la peau de différentes personnes à travers l'Histoire) utilise le même acteur pour incarner Sam Beckett, quelle que soit la « peau » dans laquelle il est projeté, assurant l'unité fragile du

3 RIIS, Johannes. « Implications of Paradoxical Film Characters for Our Models and Conceptualizations » *Op. Cit.*, p. 260.
4 MORIN, Edgar. *Le cinéma ou l'homme imaginaire.* Paris : Éditions Gonthier, 1958, p. 143.
5 *Quantum Leap* (NBC, 1989-1993) – *Code Quantum.*

personnage. La série britannique *Doctor Who*[6] parvient pour sa part à opérer ce tour de force, non sans difficultés. Avant tout, le personnage y est maintenant défini, caractérisé, par sa capacité à changer de « forme ». Par ailleurs, cette transformation, loin d'être contingente, est justifiée, précisément, par la « mort » du personnage. Le personnage n'est alors pas *continué* dans l'acteur suivant mais à proprement parler *réincarné*. Si certains traits, dont un amour de l'espèce humaine (c'est un extra-terrestre) et un anti-militarisme forcenés survivent d'une incarnation à l'autre, les différents Docteurs sont des individus proches mais différents qui, à de rares occasions de croisements temporels, peuvent même se rencontrer. Les trois premiers Docteurs de la série reconduite en 2005 sont ainsi régulièrement individualisés par les spectateurs par les surnoms « Le Combattant » (pour celui interprété par Christopher Eccleston), « L'Amoureux » (pour celui interprété par David Tennant) et « L'Ami » (pour celui interprété par Matt Smith). En transformant la caractérisation en étiquette, le spectateur reconnaît ainsi que le changement d'acteur est en général un changement de personnage. Le Docteur est d'ailleurs accompagné de « *companions* » (« compagnes de voyage ») qui, elles-mêmes, se succèdent. Les différentes actrices n'incarnent pas le même personnage ; pourtant, elles subissent autant de changements, ni plus ni moins, que le docteur qu'elles accompagnent à chacune de ses incarnations. Seule continuité : la mémoire du Docteur le poursuit d'incarnation en incarnation, tandis que les compagnes (re)commencent une histoire propre à chaque fois. Il n'est ainsi pas tout à fait possible de changer l'acteur sans changer de personnage, qu'ils portent ou non le même patronyme – la même individualité – au scénario.

Ces analyses du dualisme acteur/personnage à la réception ne représentent donc pas toute la complexité de ce qu'il est à la création. Dans le jeu d'acteur, en effet, le personnage *est* l'acteur. Mais ici, « être » est à sens unique : le personnage *est* son acteur mais l'acteur n'*est* pas son personnage. Nous devons donc penser le personnage non pas comme l'Acteur lui-même, mais comme une entité fondée par superposition.

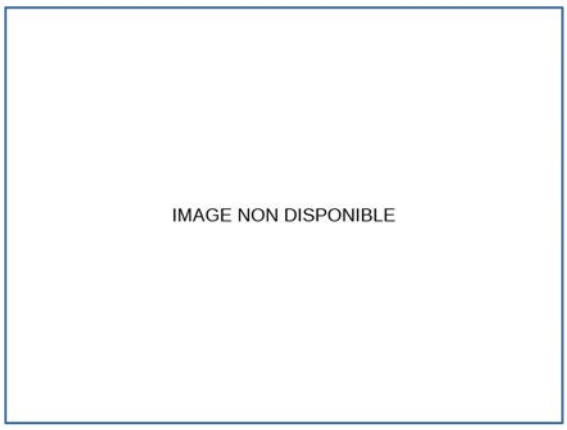


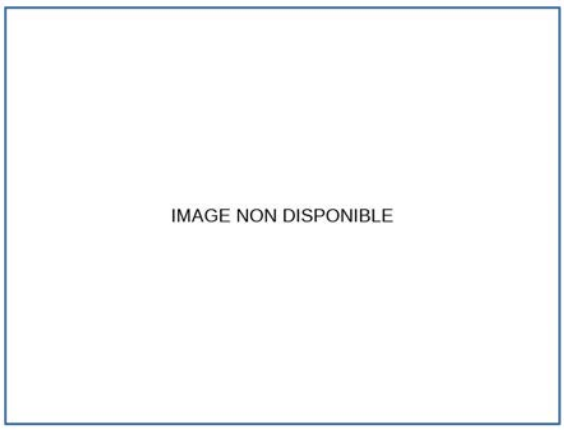
6 *Doctor Who* (BBC One, 1963-1989, 2005-en production)

Le personnage n'apparaît à l'écran que symbolisé, nous l'avons vu. Ce symbole est lui-même formé par l'image de l'acteur et ce que nous appelons ici le « costume », non pas seulement au sens du vêtement, mais au sens de tous les éléments, visuels mais aussi *narratifs*, qui fictionnalisent l'acteur et en font un objet profilmique. La métaphore maintenant usée du masque, couvrant et opaque, nous paraît moins explicite que celle du costume, dont le sens dépend de celui qui le porte. Le costume, le vêtement, est d'ailleurs une métaphore utilisée par les acteurs eux-mêmes pour penser leurs personnages, contrairement au masque qui n'apparaît dans aucun entretien. Kyle MacLachlan évoque ainsi la magie du costume lorsque, vingt-cinq ans après les premières saisons de *Twin Peaks*, il a été amené à ré-incarner l'agent du FBI : « Remettre le costume de Cooper, être de nouveau lui, la première fois, cela a été un peu magique[7]. » La magie, justement, est dans la symbiose entre l'acteur et le costume, symbiose nécessaire pour symboliser le personnage, comme une simple tenue peut faire de Spider-Man le maléfique Venom dans les *comic-books* : Venom n'est ni la tenue, ni Spider-Man, mais l'entité formée par la symbiose entre les deux.

Le vêtement est donc devenu une forme de commentaire sur le *costume* au sens large, une façon de comprendre comment opère la rencontre de l'acteur et de la fiction. Chaque série connaît donc ses propres anecdotes sur ce fameux port de vêtement. Il n'aurait pas suffi par exemple de vêtir quelque actrice des tenues de Audrey Horne dans *Twin* Peaks pour en faire l'icône de la télévision et le *sex symbol* qu'elle est devenue : ces vêtements sont d'ailleurs anachroniques, des tenues plus souvent associées aux grands-mères de l'époque. Audrey Horne ne pouvait exister que dans la rencontre du costume (au sens propre, comme au sens figuré de ce qui constitue le personnage fictionnel dans le scénario) et de l'actrice Sherilyn Fenn.

7 JARRY, Marjolaine. « Le retour de l'insondable homme en noir » in *TéléObs*, 29 juin 2017, n° 2747, pp. 5-6, p. 6.





Sherilynn Fenn dans le rôle d'Audrey, *Twin Peaks*

Cette symbiose, manifestée par le « costume » au sens propre, prend parfois de telles tournures que l'acteur influe sur les tenues de son personnage. David Milch s'est par exemple inspiré de son acteur, Dayton Callie, pour écrire Charlie Utter dans la série *Deadwood*[8] : c'est en regardant Dayton Callie se pavaner avec un manteau neuf qu'il lui est venu l'idée de transposer cette même fierté à Utter, afin de représenter son changement de fonction dans la communauté[9]. L'acteur Roger Moore, pour sa part, dessinait lui-même ses costumes[10] pour la série *Amicalement vôtre*[11]. Porter un vêtement, ce n'est plus jouer un rôle mais *l'habiter,* quitte à ce que ce vêtement soit la nudité elle-même, comme c'est le cas lorsque Joe Manganiello, qui joue Alcide dans *True Blood*[12], insiste pour que son personnage dorme nu, afin de montrer le corps pour lequel il avait travaillé (il incarne un loup-garou, ce qui justifie aussi bien la représentation de sa nudité que cette musculature) et dont il était fier[13].

8 *Deadwood* (HBO, 2004-2006)

9 MARTIN, Brett. *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution: from The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad*. New York : Penguin, 2013, p. 184.

10 PIETTE, Jérémy. « Roger Moore, éternellement vôtre. » in *Libération*, 23 mai 2017. En ligne <http://next.liberation.fr/cinema/2017/05/23/roger-moore-eternellement-votre_1571837>

11 *The Persuaders!* (ITV, 1971-1972) – *Amicalement vôtre.*

12 *True Blood* (HBO, 2008-2014)

13 BROUGH, Alan. « Alan Ball in Conversation with Alan Brough » organisé par le Wheeler Centre et Sidney Opera House, 10 septembre 2011. Retranscrit dans FAHY, Thomas R. *Alan Ball: Conversations*. Jackson : University Press of Mississippi, 2013, pp. 115-130, p. 123.

L'image du vêtement, qui métaphorise le travail de l'acteur, n'est qu'une manifestation parmi d'autres de l'impossibilité du personnage audiovisuel à exister sans son incarnation physique. C'est d'ailleurs pourquoi il y a toujours une forme de vertige ludique à imaginer un acteur à la place d'un autre : Ray Liotta, par exemple, avait été pressenti pour interpréter le rôle de Tony Soprano. S'il est impossible de penser exactement ce qui aurait été différent, eut-il accepté le rôle, il ne fait aucun doute que Tony Soprano est *devenu* James Gandolfini, qui se décrivait lui-même six mois avant sa mort comme « *a 260-pound Woody Allen*[14] » (« un Woody Allen de 140 kgs ») description étrangement compatible avec son personnage.

14 HEATH, Chris. « The Sopranos Tell All » in *Rolling Stone*, 29 mars 2001. En ligne <http://www.rollingstone.com/movies/news/the-sopranos-tell-all-20010329>

II.5.2.

La construction du personnage sériel par le *casting*

Avant d'en arriver à symboliser le personnage il faut trouver l'image de l'acteur et, donc, l'acteur qui va prêter son image. Celle-ci est constituée par tout ce qui apparaît de lui à l'écran et qui de lui est audible ou visible. Son image est l'équivalent de ce que représente le *nom* du personnage en littérature d'après les analystes, dans la mesure où, comme le « nom » d'après Glaudes et Reuter :

> [Elle] concentre en effet toutes les informations fournies par le texte sur un personnage. [Elle] garantit ainsi sa permanence et marque ce qui le distingue des autres acteurs du récit. [Elle] est en outre à l'origine de l'effet de réel produit par le personnage, dans la mesure où il établit son identité sur le modèle des personnes « de chair et d'os »[1].

Comme le nom, donc, cette image indique le personnage et, comme le nom, elle le rassemble en un personnage défini. Plus encore que le nom, cette image le caractérise également, lui donnant avec d'infinies nuances une origine, un genre, une expression. Il y a donc deux aspects à l'incarnation du personnage par l'acteur : d'une part ce qui est immédiat, proprioceptif, qui dépend surtout du talent et du travail du directeur ou de la directrice de *casting* ; et d'autre part ce qui est travaillé par l'acteur lui-même comme caractérisation volontaire du personnage, ce à quoi nous nous intéresserons ensuite. Nous différencions donc ici le travail de *casting* de celui d'*acting* car, s'ils reposent tous deux sur l'image de l'acteur, ce sont deux outils de caractérisation bien distincts.

Le *casting* en tant que tel est la marque proprioceptive par excellence : elle est l'équivalent spectatoriel du Moi-peau défini par le psychanalyste Didier Anzieu[2]. Si la constitution du Moi se fait grâce à l'enveloppe charnelle, la constitution du « Lui » passe en audiovisuel par cette chair objectivée, un « Lui-peau » complémentaire à ce que nous avons nommé un *cogitat*[3]. Il a globalement les mêmes fonctions (hormis les fonctions sensorielles) que le Moi-peau, de façon objectivée : maintenance du psychisme, contenance de l'individu, individuation du Soi. Ce choix individualisant ne manque donc pas de donner une vision très précise du personnage, qui contribue à la perception *gestaltique* qu'en auront cette fois non pas les auteurs mais les spectateurs : il apporte au personnage une corpulence, un visage, un âge, un genre, une voix, une tessiture, un accent, un ensemble d'expressions ou de gestes précis, voire une proxémie particulière. Rien de tout cela ne peut être représenté avec autant

1 GLAUDES, Pierre et Yves REUTER. *Le personnage*. Paris : Presses universitaires de France, 1998, p. 61.
2 ANZIEU, Didier et Evelyne SÉCHAUD. *Le moi-peau*. Paris : Dunod, 1985.
3 Voir le chapitre « Ontologie du personnage »

de précision dans le scénario d'origine. En plus d'être précis et nombreux, ces traits deviendront également un indice de culture, de classe sociale et de personnalité. L'acteur n'a pas encore commencé à *jouer* qu'une très grande part du personnage est déjà représentée par lui.

Choisir l'acteur pour incarner le personnage est donc un travail essentiel et difficile : l'acteur doit être compatible avec le personnage, ce qui amène beaucoup de directeurs de *casting* à choisir des acteurs qui ressemblent aux personnages… et souvent, par voie de conséquence, aux showrunners. Le Lui-peau proposé au personnage par le casting a cela de particulier qu'il n'est pas tant constitué pour les besoins du récit que, comme toujours en audiovisuel, extrait de la réalité pour être intégré à la fiction, car :

> La plus grande particularité de ces récits [cinématographiques] c'est qu'ils ne sont pas entièrement fictionnels – puisqu'il a fallu, pour leur donner forme visible et audible, enregistrer l'image d'une petite région de la réalité[4].

L'acteur fait partie de cette « petite région de la réalité » et le *casting* sert d'interface entre cette réalité et le personnage. Trouver ce qui fait le lien entre la réalité (de l'acteur) et la fiction (du personnage) apparaît comme le principe même de cette étape de construction. C'est ce qui fait souvent du *casting* un travail plutôt technique, fidèle au scénario : c'est la part de l'acteur qui tient de l'interprète, du prophète, celui au travers duquel s'exprime directement le scénariste. Cette recherche de ressemblance, de correspondance entre l'acteur et le personnage apparaît comme une évidence aux auteurs, du moins lorsqu'il ne s'agit pas de juger du travail d'acteur. Lors du casting de John Hamm pour le personnage de Don Draper dans *Mad Men*, par exemple, Matthew Weiner a instantanément été conquis par l'acteur : « C'est notre homme. […] Cet homme n'a pas été élevé par ses parents[5]. » En effet, John Hamm avait été élevé, suite à la longue maladie de sa mère, dans la maison de son grand-père, par un père absent et un groupe d'amies qu'il appellerait ses « trois mamans »[6]. Il nous est cependant difficile de retracer l'origine de ce choix : Matthew Weiner savait-il que John Hamm n'avait pas été élevé par ses parents, ou l'a-t-il reconnu d'instinct à la façon de jouer de l'acteur ?

Alexa L. Fogel, directrice de casting pour *The Wire*, semble être pour sa part capable de lire ce genre de fêlures, qui font toute la complexité d'un personnage, dans les acteurs

4 AUMONT, Jacques. *Les limites de la fiction : considérations actuelles sur l'état du cinéma*. Montrouge : Bayard, 2014, p. 21.

5 « *That's the guy.* […] *That man was not raised by his parents* » MARTIN, Brett. *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution: from The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad*. New York: Penguin, 2013, p. 251.

6 *Ibid.*

qu'elle défend. C'est elle qui insistera pour que les auteurs embauchent Dominique West dans le rôle de Jim McNulty, malgré ses airs de joli garçon que le showrunner trouvait un peu trop propre :

> *Christ Albrecht turned to me, because I was the one making the case for Dom. I told him that I believed he possessed an emotional damage that was the same as David wrote. I don't know what it was, but there was serious bad business underneath the surface*[7].
>
> Christ Albrecht s'est tourné vers moi, parce que j'étais celle qui défendait Dom. Je lui ai dit que je trouvais qu'il avait une certaine charge émotionnelle, la même que celle que David décrivait dans le scénario. Je ne sais pas ce que c'était, mais il y avait quelque chose de grave sous son apparence.

Certaines fêlures et difficultés de la vie sont parfois, en effet, marquées sur les visages, comme autant d'indices quasi-imperceptibles grâce auxquels le fin observateur décrypte leur passé. Certaines autres devront être pleinement jouées par l'acteur. Les unes et les autres se complètent. Les acteurs eux-mêmes sont plus à l'aise lorsqu'ils sentent qu'ils peuvent se fondre dans le personnage, lorsqu'ils se sentent proches de lui. C'est du moins la réaction d'Edie Falco à la lecture du scénario pour ce qui deviendra son personnage, Carmela Soprano :

> *Maybe it's because I'm part italian, or grew up on Long Island, but I read the part and thought « I know exactly who this woman is. I can feel her already »*[8].
>
> C'est peut-être parce que j'ai des origines italiennes, ou parce que j'ai grandi à Long Island, mais quand j'ai lu le rôle, je me suis dit : « Je sais exactement ce que ressent cette femme. Je sens déjà qui elle est ».

C'est une proximité qui peut être plus aisée à trouver quand ce n'est pas tant l'acteur qui possède des traits ou un passé proches de ceux du personnage, mais le personnage qui possède des traits de caractère proches de ceux que l'on attend de nombreux acteurs. Lorsqu'Alan Ball dit de Peter Krause, qui incarne Nate Fisher Jr. dans *Six Feet Under*, qu'« il était comme Nate : je pense qu'il aurait voulu être un héros. Il voulait être aimé[9] », il souligne avant tout ce qui rapproche Nate de nombreux acteurs, voire de nombreux artistes. C'est d'ailleurs sans doute un trait que la plupart des créateurs du personnage avaient en commun et reconnaissaient chez les autres, jusque dans le personnage qu'ils ont formé, donc, à cette image. De même, si c'est en tant que personne que John Hamm pouvait si bien comprendre

7 *Ibid.,* p. 139.
8 *Ibid.*, p. 68.
9 « *Like Nate himself, I think he wanted to be a hero. He wanted to be liked* » *Ibid*., p. 104.

les fêlures de Don Draper, c'est en tant qu'acteur hollywoodien qu'il pouvait entendre cette fois le rêve américain, le besoin de se réinventer jour après jour ou de vivre dans une sorte de travestissement permanent. Ces personnages commentent par certains aspects ce qu'est la vie d'un acteur, et les acteurs apportent en retour une expérience qui enrichit et précise celle, similaire, des personnages.

Les œuvres dites « réalistes » portent parfois ce bagage proprioceptif au plus loin : le *casting* de ces productions repose souvent sur l'idée que ce que l'interprète amène de sa vie avec lui sera une caractérisation suffisante pour donner existence au personnage, qui n'a pas besoin de plus. Aussi le jeu de l'acteur n'est pas pris réellement en considération, et son expérience n'est pas nécessairement utilisée comme outil d'écriture : l'interprète a simplement à exister dans le rôle. C'est le cas de Little Melvin Williams, célèbre trafiquant d'héroïne des années 1970 et 1980 à Baltimore, qui incarne « The Deacon » dans la troisième saison de *The Wire*, un ancien *dealer* devenu diacre dans cette même Baltimore.

Lorsque l'acteur est choisi pour plus que sa ressemblance au personnage, le *casting* devient un travail de création : il ne s'agit alors pas seulement de trouver une chair compatible avec la nature du personnage, mais d'en trouver une qui ajoute à cette nature-même, et qui propose ainsi une nouvelle strate dans la création *cyborgologique* du personnage. Le personnage se développe, s'écrit, dans le choix d'interprète qui est fait. C'est ainsi que James Burrows, créateur de *Cheers*[10], raconte le *casting* de Kirstie Alley pour interpréter Rebecca Howe :

> *When I first created Rebecca, we thought of a character who was a total bitch. We had decided not to go comedienne, since I don't think you can find anybody funnier than Shelley. We decided not to go blonde, not to go with another waitress. Kirstie was the first actress we saw. Jeff Greenbers, our casting director, came in and said : « I've got the lady for you ». So Kirstie read for us, and she had this vulnerable quality, and none of us had ever seen or thought of this in that role. I remember Teddy saying after the reading*
>
> Au début, quand j'ai créé Rebecca, on pensait à un personnage qui serait une langue de pute absolue. On avait décidé de ne pas en faire une comique, parce qu'à mon avis personne ne sera jamais plus drôle que Shelley. On a décidé de ne pas en faire une blonde, de ne pas partir sur une énième serveuse. Kirstie a été la première actrice que nous avons rencontrée. Jeff Greenbers, notre directeur de *casting*, est arrivé et nous a dit « J'ai la femme qu'il vous faut ». Kirstie a donc répété son rôle devant nous, et je me souviens qu'après la

10 *Cheers* (NBC, 1982-1993)

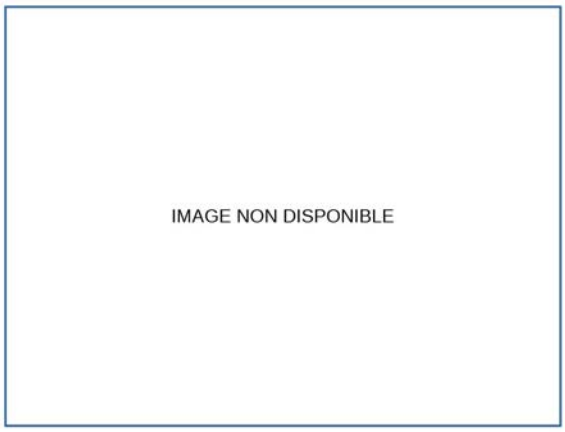
that he wanted to hold her. And we thought about it and we said this would be a different way to go, but it may be a great way[11].

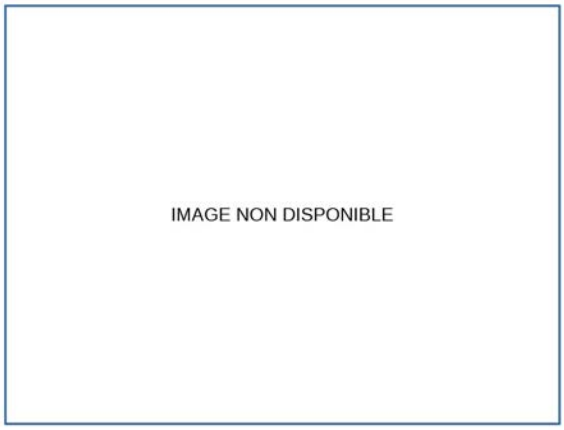
lecture Teddy a dit qu'il avait eu envie de la prendre dans ses bras. Alors on y a réfléchi et on s'est dit que ce serait une façon différente d'aborder les choses, mais que ce serait sans doute une excellente décision.

Il y a là une nouvelle forme d'« abandon » de son personnage par le showrunner et les scénaristes : ceux-ci rencontrent encore cette fois de véritables auteurs dont l'objectif n'est pas simplement d'illustrer ce qui est défini dans le scénario, mais de lui donner d'autres traits, de l'écrire à leur tour. C'est aussi là que, selon l'expression consacrée, « la magie opère » au sens que sont alors octroyés au personnage les derniers semblants d'une apparence humaine (qui en est le plus souvent l'objectif) ou la dernière richesse symbolique qui lui est due.

Le jeu vidéo nous donne encore une fois les outils pour comprendre le fonctionnement et l'objectif du *casting*. Le personnage au scénario est l'équivalent de ce qu'il est dans les lignes de codes du jeu : une forme en mouvement. C'est l'illustrateur et l'animateur qui vont donner au personnage une véritable existence, au-delà de sa fonction et de son action. Tant que l'illustrateur ne lui a pas donné sa forme et son rythme, le personnage de jeux vidéo n'existera pas aux yeux du joueur. De même, tant que l'acteur ne lui aura pas donné sa forme et son rythme, le personnage audiovisuel n'existera pas aux yeux du spectateur. Une nouvelle *stance* et une nouvelle expressivité sont ajoutées à celles du personnage scénarisé. L'acteur est l'*animation* du personnage audiovisuel.

11 SEGER, Linda. *Creating Unforgettable Characters*. New York : H. Holt, 1990, p. 117.



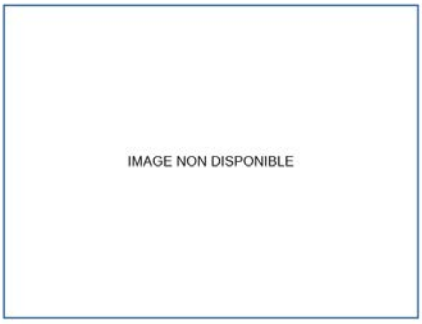


À gauche : Hokutomaru
À droite : Andy Bogard
Dans *Garou : The Mark of Wolves*

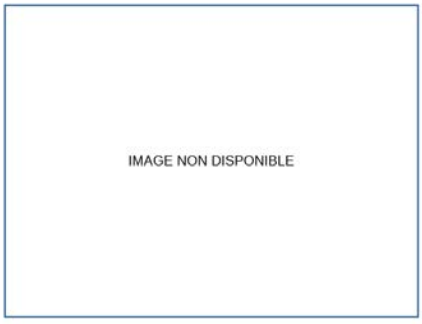
L'animation seule, comme le casting seul, est vectrice de narration. C'est le cas par exemple de Hokutomaru dans le jeu *Garou: The Mark of Wolves*[12], dont le joueur peut deviner un lien de parenté avec Andy Bogard (lui-même frère de Terry Bogard) grâce à leurs combinaisons de mouvements et leur stance, sans que cela ne soit jamais explicité dans le scénario.

De la même façon, Matthew Weiner, showrunner de *Mad Men*, s'est joué de l'attention de ses spectateurs à ce qui est montré par les acteurs mais n'est pas explicité par le *scénario*. Dans la série, le personnage de Peggy grossit de jour en jour tout au long de la première saison.

12 *Fatal Fury. Garou: The Mark of Wolves*. SMK, 1999.



Peggy Olson, au début de la saison 1 de *Mad Men*



Peggy Olson, à la fin de la saison 1 de *Mad Men*

Malgré cette transformation, remarquable quoique progressive, le spectateur n'est jamais invité à porter une attention narrative au changement de poids du personnage, qui peut être regardé comme une simple évolution du corps de l'actrice. Pourtant, Matthew Weiner commençait en réalité, par ce simple changement de corps, à raconter ce qu'est réellement un déni de grossesse : l'incapacité de faire le lien, nécessaire, entre le *scénario* et l'*incarnation.* Le personnage accouche donc, les spectateurs découvrant en même temps qu'elle une grossesse qui, pourtant, leur était racontée par le corps de l'actrice. Il y a donc un récit explicite (Peggy aux prises avec sa féminité), un récit « corporel » (la grosseur, la grossesse) et le récit qui est créé par la superposition des deux (le déni de grossesse). *A contrario*, le poids que prend Betty, elle, quelques saisons plus tard, ne passe pas inaperçu : le récit y revient régulièrement au gré de l'obsession et du complexe du personnage, soulignant l'un par l'autre et, plutôt que le déni, exprimant l'impossibilité du deuil de la jeunesse ou de la « perfection » du personnage.

Le poids est d'ailleurs une manifestation proprioceptive de l'acteur qui a en série un statut particulier : il dépend parfois de l'acteur, comme c'est le cas de Tony Soprano qui grossit au fur et à mesure des prises de poids de James Gandolfini qui l'interprète, ou comme c'est encore le cas de Lucile Ball dont la grossesse réelle devint un évènement de la vie du personnage fictionnel qu'elle incarnait. Il peut *a contrario* participer du *costume*, au sens du processus de fictionnalisation de l'acteur, comme c'est le cas ici de Peggy qui, pour les besoins du rôle, porte un maquillage et une combinaison. Le poids, le vieillissement ainsi que tout autre marque d'altération physique sont donc à la frontière entre ce qui ressort du *casting* et ce qui ressort du *costume* fictionnalisant.

Poussée à l'extrême, la certitude que l'écriture du personnage dépend de son incarnation autant ou plus que son incarnation ne dépend de son écriture peut amener les auteurs à constituer un personnage de toute pièce à partir de l'incarnation qui lui est choisie.

C'est le cas par exemple du personnage de James « Sawyer » Ford, dans la série *Lost*[13], interprété par Josh Holloway. Ce dernier ne correspondait pas au personnage pour lequel il auditionnait or, incapable de se souvenir d'une de ses lignes de dialogue, l'acteur aurait frappé une chaise et grommelé des injures de frustration. Les scénaristes, trouvant cette personnalité explosive plus intéressante, auraient alors décidé de réécrire le rôle pour rendre le personnage, *a priori* manipulateur et propre sur lui, plus sauvage et imprévisible[14]. Certains auteurs vont jusqu'à choisir de faire exister un personnage pour lui donner une incarnation spécifique comme ce fut le cas de Bob dans *Twin Peaks*, que David Lynch a écrit afin de donner un rôle – devenu depuis incontournable – à l'étrange Frank Silva qui était alors décorateur sur la série[15]. À l'opposé, c'est parce que l'écriture semble pouvoir être subordonnée à l'incarnation du personnage en série beaucoup plus qu'ailleurs que certains producteurs, dans un souci de rendre la série populaire, demandent à leurs scénaristes d'écrire leurs personnages afin de les faire coïncider avec un *casting* déterminé. Pour Alan Ball, cette façon de faire dépossède cependant le showrunner du lien intime qu'il lui est nécessaire de maintenir avec sa créature.

> *I have a tendency to believe that you start with the character, and then you find the best actor to fit that rôle. That's not always the way people think in Hollywood. It's like « Oh my God. You can get such and such who had that sitcom seven years ago. » and the writer's response may be, « But they're totally wrong for the role ». And the studio and the network response is always, « We'll just change the role to fit them. » Well, see, I'm a playwright, and that to me is like saying drive backwards in trafic without looking where you're going. It doesn't make sense*[16].
>
> J'ai tendance à penser qu'il faut commencer par trouver le personnage avant de trouver le meilleur acteur pour l'incarner. Ce n'est pas toujours la façon dont les gens réfléchissent à Hollywood. Ce serait plutôt : « Oh mon dieu. On va pouvoir avoir untel, qui jouait dans cette sitcom, là, il y a sept ans. » La réponse de l'auteur peut bien être « Mais il ne correspond pas du tout au rôle », les studio et les chaînes répondront toujours « On n'a qu'à changer le rôle pour qu'il lui corresponde. » Eh bien, vous voyez, ça, pour moi qui suis auteur de théâtre, c'est comme me dire de conduire en marche arrière dans la circulation sans regarder où je vais : ça n'a aucun sens.

13 *Lost* (ABC, 2004-2010)

14 EAMES, Tom. « 8 brilliant TV moments that only happened by accident », *in Digital Spy,* 3 août 2017. En ligne <http://www.digitalspy.com/tv/feature/a834690/accidental-tv-moments-improvised-ad-libs/>

15 LYNCH, David. *Catching the Big Fish: Meditation, Consciousness, and Creativity*. New York : Jeremy P. Tarcher / Penguin, 2007, p. 78.

16 CHAMPAGNE, Christine. « Gaywatch: Alan Ball Goes *Six Feet Under* » in *Planet Out*, 29 juin 2001. Reproduit dans FAHY, Thomas R. *Alan Ball: Conversations*. Jackson : University Press of Mississippi, 2013, pp. 37-40, p. 39.

Ainsi, d'une part le *casting* est vecteur de caractérisation, mais d'autre part le contrôle du showrunner sur sa créature assure la construction d'un personnage riche et cohérent. C'est dans cette dialectique et le jeu de pouvoir permanent entre la production et les trois décisionnaires *créatifs* de l'incarnation du personnage (le showrunner, le directeur de casting et l'acteur) que réside la possibilité de créer un personnage intéressant : aucun d'eux ne peut ni ne doit réclamer à lui seul la responsabilité de ce choix d'incarnation.

II.5.3.

L'acteur de série construit le personnage dans le temps

Au cinéma, l'acteur n'a en général pas l'importance qu'il prend en série dans la constitution du personnage. Il intègre le processus de création relativement tard : le personnage est alors déjà écrit et pensé pour l'ensemble du récit. Parfois le réalisateur aura pensé le personnage pour un acteur donné, mais c'est quoiqu'il en soit une *représentation* de l'acteur que le scénariste associe à son personnage, et non l'image de l'acteur telle qu'elle sera à l'écran. En série par contre, cette toute nouvelle caractérisation amenée par le corps de l'acteur est digérée par le processus de création, de sorte qu'au fur et à mesure le scénariste n'écrira plus pour le personnage qu'il a créé mais pour celui qui est interprété par l'acteur : il prendra en compte les derniers traits de caractérisation apportés par l'acteur dans son développement du personnage. Qu'il ait ou non été présent à l'écriture de la série avant le casting de l'acteur, le scénariste est tout de même amené à composer une « suite » à une œuvre de caractérisation qui n'est pas de lui et tient toute entière à la forme de l'acteur, à son image. L'acteur se développe dans le personnage et développe le personnage par la même occasion, surprenant souvent le showrunner par l'ajout d'éléments que ce dernier ne pouvait pas préméditer. C'est en cela que le personnage, androïde ou cyborg sous la plume du scénariste, a nécessairement un aspect cyborgologique une fois interprété : il naît et grandit de la chair de l'acteur lui-même : cette dimension « cyborg » est ensuite intégrée par le showrunner dans le récit, de nouveau mis en chair par l'acteur, et ainsi de suite. Joss Whedon s'exprime ainsi sur ce que Sarah Michelle Gellar a apporté à son personnage au fil des années :

> *The character of Buffy has grown a lot. I had always imagined I would take her on a pretty long journey. I didn't realize exactly how far we'd go. I didn't realize how far the actress could go when we first started. I knew I wanted somebody who had to deal with the responsibility of this great weight, this burden of being a slayer, and that that would help her grow up as a person. But I didn't know until I worked with Sarah for a while, you know, how far she could take it, how deep she could go in terms of the grief*
>
> Le personnage de Buffy a bien grandi. J'ai toujours eu à l'idée de lui faire faire un bout de chemin, mais je n'avais pas idée du chemin qui serait parcouru. Quand on a commencé, je ne savais pas que cette actrice pourrait aller si loin. Je voulais, en effet, que Buffy se confronte à la responsabilité de cette charge, à ce fardeau que c'est d'être une tueuse de vampires, et que ça la fasse grandir en tant que personne. Mais je ne savais pas avant d'avoir commencé à travailler avec Sarah à

she could experience and the growth and the intelligence she would bring to it[1].	quel point elle pouvait mener ça loin, vous savez, à quel point le deuil qu'elle révèle pouvait être profond, et quelles maturité et intelligence elle apporterait à son personnage.

C'est l'acteur qui permet au scénariste de série, petit à petit, de comprendre l'étendue réelle et possible du personnage. En France, Frédéric Krivine (showrunner d'*Un Village français*[2]), ne dit pas autre chose : « Pour l'auteur, découvrir les rushes, découvrir la palette de l'acteur, enrichit significativement l'écriture. Cela peut m'influencer[3]. » En série, les quelques rushes sont remplacés par un choix grandissant de scènes tournées et choisies, plus précises et plus inspirantes pour le scénariste. Par ailleurs, lorsque la série est très longue, l'acteur deviendra le garant d'un changement incontournable du personnage : son vieillissement.

Si nous considérons que l'image de l'acteur correspond au nom d'un personnage de littérature, elle en est cependant distincte par son renouvellement constant dans le langage audiovisuel, comme le rappelle André Gardies :

> Le récit filmique n'offre jamais – sauf cas de répétition stricte d'un plan – deux figures identiques de l'acteur. Aucune image ne peut, comme le fait le nom propre, jouer le rôle de signifiant ultime. […] La fragmentation du signifiant actoriel a pour conséquence majeure de produire des images sans cesse différentes : si l'objet filmé reste *virtuellement* le même, dans ses actualisations successives, il est *effectivement* et toujours nouveau[4].

Ce qui est vrai d'une image à l'autre au vingt-quatrième de seconde près l'est d'autant plus de deux images séparées de cinq saisons et de cinq années de vieillissement de l'acteur. Unifié par la chair de l'acteur, son Lui-peau, le personnage est *a priori* morcelé par cette même chair, que le temps et la consécution des images divisent.

Chaque image est différente, certes, mais symbolise le même personnage. L'impermanence du symbole ne signifie pas l'impermanence du symbolisé, de sorte que le personnage conserve son unité d'image en image, de saison en saison. De même, par son existence réelle, l'acteur garde lui-même son unité quelle que soit l'impermanence de l'image qui est tirée de lui. Plus l'image et le symbole sont impermanents, comme en série où chacun

1 BIANCULI, David. « Fresh Air TV Critic David Bianculli Talks with Joss Whedon » Online audio clip. *Fresh Air*, 9 mai 2000. <http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=1111146>

2 *Un Village français* (Fr3, 2009-2017)

3 JARRY, Marjolaine. « La Fabrique d'UnVillage Français » in *TéléObs*, 19 novembre 2015, n° 2663, pp. 28-30, p. 30.

4 GARDIES, André, « L'acteur dans le système textuel du film » in *Études littéraires*, avril 1980, pp. 71-107, p. 96.

est transformé par le temps, plus ils révèlent à quel point le personnage et l'acteur sont liés par une commune unité dont la transformation est interne : eux ne perdent pas leur identité. L'image et le symbole disparaissent et se renouvellent sans cesse, tandis que l'acteur et le personnage restent et avancent à des rythmes voisins le long de l'existence. Ces mondes « parallèles » se rencontrent parfois à la toute fin de la série, lorsque les personnages se mettent à ressentir les mêmes émotions exactement que leurs acteurs, faisant de la rencontre des deux mondes le sens de cette longue avancée. C'est le cas par exemple dans la dernière séquence de la longue série *Friends*[5], lorsque les personnages disent chacun adieu à l'appartement qui les a réuni plusieurs années durant. Difficile alors de départager les émotions des personnages de celles des acteurs : qui dit « adieu » ? Qui a déjà la nostalgie d'un temps à peine révolu ? Qui trouve que le temps passe vite ? Qui pense que, maintenant, tout ce décor chargé d'histoire semble bien petit ? En vivant sur la même temporalité que celle de son personnage, l'acteur facilite le trajet d'un monde à l'autre, d'une face à l'autre, dans une forme de réalisme – temporel – propre à la série télévisée.

Ce réalisme temporel lié au parallélisme important entre l'acteur et le personnage est exacerbé le plus souvent à la toute fin de la série, mais il apparaît parfois au cœur de celle-ci, comme lorsque *E.R*[6]. tourne un de ses épisodes en direct, faisant du tournage une véritable démonstration d'*acting* : le procédé superpose exactement la temporalité d'existence des acteurs et celle des personnages, tandis que la forme du documentaire – presque du « mocumentaire[7] » – « réalise » les personnage, les projette dans une dimension proche du monde réel, dans lequel évoluent les acteurs. De fait, personnages et acteurs subissent la même tension, la même « urgence », la même nécessité de précision dans leurs gestes et dans la chorégraphie de leurs mouvements malgré la pression que le procédé implique sur leur travail. L'épisode fait du travail d'acteur un travail d'urgentiste et vice-versa, faisant apparaître encore une fois en quoi la temporalité de la série permet au monde des personnages et à celui des acteurs d'être superposables, et donc l'acteur et le personnage eux-mêmes de coïncider d'une certaine façon.

La temporalité de la série agit donc nécessairement sur la performance et les techniques de l'acteur. L'interprétation figurative du personnage est toujours possible, mais le dispositif sériel est particulièrement cohérent avec la Méthode de Stanislavski, ne serait-ce que parce que sa durée fait prendre de l'élan à l'acteur dans la peau de son personnage :

5 *Friends* (NBC, 1994-2004)
6 *E.R.* (NBC, 1994-2009)
7 Le mocumentaire, le plus souvent qualifié par le terme anglais *mockumentary* est une œuvre de fiction utilisant tous les codes du documentaire pour donner l'illusion de la réalité. L'épisode de *E.R.* en question est de l'ordre du mocumentaire pour le spectateur réel et du documentaire à l'intérieur de la diégèse.

> [Si l'acteur] s'arrête court à la fin de chaque petit morceau de rôle pour se remettre en mouvement sur le morceau suivant, ses efforts n'auront jamais d'élan, pas plus que ses désirs ou ses actions. Nous avons besoin de cet élan car il aiguillonne, il remue et il enflamme nos émotions, notre volonté, nos pensées, notre imagination, et tout le reste. Ne vous dépensez jamais sur un sprint de courte durée. Ayez dans l'esprit la profondeur, la perspective, l'appel d'un but lointain[8].

La série est dans sa forme même l'ouverture d'une profondeur et d'une perspective, et le cadre idéal du genre de jeu naturaliste et introspectif que propose Stanislavski. Ce dernier pensait le travail de l'acteur comme reposant sur une communauté de sentiments plutôt qu'un jeu ou une illusion : « Le facteur essentiel de toute faculté créatrice réside dans la vie de l'acteur et de son personnage, dans leurs sentiments communs et dans leur création subconsciente[9]. » En exacerbant ce qui est commun entre l'acteur et le personnage au fil du temps, en leur faisant subir ce temps de la même façon ou presque, la série télévisée correspond parfaitement à cette façon d'appréhender le jeu d'acteur, au point qu'il est souvent impossible de savoir où s'arrête l'acteur et où commence le personnage. La vie et le tempérament de Tony Sirico, qui interprète le fameux Paulie dans *The Sopranos,* sont si proches de ceux de son personnage qu'il est extrêmement difficile de séparer l'un de l'autre. Si l'un était inspiré de l'autre au début de la série, la fusion a opéré de telle façon qu'il n'est pas exagéré de ne voir Paulie que comme une représentation de Tony Sirico dans la suite de la série. D'une certaine façon, l'image de l'acteur ne produit pas un symbole qui renvoie au personnage, mais à l'acteur lui-même. Le temps cimente l'acteur au personnage.

8 STANISLAVSKI, Konstantin. *La Construction du personnage*. Paris : Pygmalion, 1983, p. 209.
9 *Ibid.*, p. 320.

II.5.4.

La « danse » de l'acteur est le personnage

Sie personnage dépend tant de son écriture que de son interprétation, alors sa qualité est parfois soumise à la relation qu'ont les scénaristes avec l'acteur. Cette relation, Kyle MacLachlan l'apparente à une danse : « Plutôt une valse, avec une chorégraphie précise mais aussi des variations, quelque chose qu'aurait pu composer le jazzman Dave Bruebeck, comme sa 'Raggy Waltz'[1]. » La danse exprime d'une part la « gémellité[2] » de leur travail, représentée par la position en miroir des deux danseurs et que valide David Lynch – lequel de son côté dit de Kyle MacLachlan qu'il est « une sorte d'*alter ego*[3] » – et la présence d'un « *guideur* » – le scénariste – et d'un *guidé,* sans que la différence entre les deux ne soit immédiatement perceptible par un regard extérieur. Le personnage est alors assimilé à la danse elle-même, qui est le sens de la rencontre de ces deux individus.

Comme les danseurs, le scénariste ne peut obliger : il donne une impulsion. Il insuffle à l'acteur le mouvement et la caractérisation qu'il va ensuite interpréter. Philippe Torreton l'exprime à sa façon : « Il n'y a pas de voie royale pour interpréter un rôle… Si, il y en a une : c'est un bon scénario[4]. » Lorsque l'acteur oublie ou méprise le rôle de guideur du scénariste, la danse n'est plus harmonieuse et la fonction des uns et des autres devient confuse. C'est l'opinion aussi bien des scénaristes que des acteurs, comme en témoignent ces deux anecdotes : Sabrina B. Karine, scénariste, regrette en effet que Juliette Binoche, accompagnée d'une *coach*, se penche sur chaque scénario pour trouver les trois dimensions du personnage que sont le besoin, le masque social et la faille tragique. Elle explique :

> Et là je me suis dit « c'est quand même dommage d'aller payer un *coach* qui coûte très cher quand toi en tant que scénariste t'as passé deux-trois ans à te poser les mêmes questions et à aller cacher, quelque part, les réponses dans ton scénario. Un petit coup de fil au scénariste, ça pourrait être plus simple[5].

1 JARRY, Marjolaine. « Le retour de l'insondable homme en noir » in *TéléObs*, 29 juin 2017, n° 2747, pp. 5-6, p. 6.

2 Constance Dollé définit en effet le travail de l'acteur et du scénariste comme « extrêmement gémellaire » lors de la table ronde de La Scénaristerie. « Partie 2 : Table ronde scénaristes acteurs : comment créer un personnage ? » Online video clip. *Youtube*, 5 février 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=lIuBIyIKmCw>

3 « *kind of an alter ego* » LYNCH, David. *Catching the Big Fish: Meditation, Consciousness, and Creativity*. New York : Jeremy P. Tarcher / Penguin, 2007, p. 70.

4 La Scénaristerie. « Partie 1 : Table ronde scénaristes acteurs : comment créer un personnage ? » Online video clip. *Youtube*, 5 février 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=VSVVF4ZafUE>

5 *Ibid.*

L'acteur Philippe Torreton, lequel trouve plutôt ses rôles dans les unitaires (films, téléfilms et épisodes d'anthologies) que dans des séries, raconte sa propre expérience de ce pas de deux manqué lors de sa rencontre avec Alain Marécaux, dont était inspiré un personnage qu'il devait incarner :

> Naïvement, on se dit que toutes mes questions vont avoir une réponse, puisqu'il est là. Et en fait, dès le premier rendez-vous, […] cet homme pleure. […] Dès qu'il évoque sa mère, qui est morte pendant qu'il était en prison. Et je me dis : « Je ne vais pas pouvoir questionner cet homme, en fait. » Ce qu'il a eu à dire il l'a écrit. Vincent Garenq en a fait un scénario qui est validé par lui, donc toutes mes réponses sont dans le scénario, doivent être dans le scénario[6].

Parce que le scénario n'a pas toujours la transparence qu'il devrait pour les acteurs, parce que les éléments constitutifs du personnage y semblent parfois trop soigneusement dissimulés, parce que l'« impulsion » que propose le scénariste n'est pas toujours comprise, les auteurs de séries télévisées organisent souvent un *table read*[7] au cours duquel la danse-personnage est chorégraphiée afin de correspondre aux attentes du scénariste et répondre aux inquiétudes des acteurs. Le scénario n'est donc pas nécessairement la seule forme de communication qui existe entre les scénaristes et les acteurs (même si, au cinéma, comédiens et auteur se croisent rarement, lorsque ce dernier n'est pas également réalisateur).

C'est à l'acteur qu'appartient ensuite le personnage : il devient dès lors un auteur à part entière et le transforme. Damon Lindelof témoigne de cette perte de contrôle – ici à propos du personnage de Kevin Garvey interprété par Justin Theroux – qui fait toute la substance du jeu d'acteur :

> Il a changé ma vision du personnage […]. J'avais en tête un type en colère, un descendant de Tony Soprano et de Walter White. Sauf que Justin est en paix avec lui-même, il accepte son extrême vulnérabilité. C'est aussi avec lui que j'ai élaboré le double mouvement dans lequel Kevin est pris : comme beaucoup d'êtres humains, et d'hommes peut-être plus encore, le fait de dépendre de quelqu'un le pousse à s'extraire à tout prix de cette relation et, en même temps, il commence à accepter le véritable risque de l'existence : avoir le cœur brisé. Cette danse si délicate a été inspirée par Justin, devant comme derrière la caméra. Ce n'est pas seulement un acteur, c'est un artiste[8].

6 *Ibid.*
7 Lecture du scénario en présence des scénaristes, acteurs et réalisateurs.
8 JARRY, Marjolaine. « Justin Theroux – Sur-vivant » in *TéléObs*, 27 avril 2017, n° 2738, pp. 5-7, p. 6.

C'est une danse, encore, qui sert de métaphore à la construction du personnage par l'acteur. C'est enfin une danse qui aura marqué Nic Pizzolatto dans l'interprétation que Matthew MacConaughey a fait de Rustin Cohle dans *True Detective* :

> Je suis bouleversé par la scène où Cohle danse, dans le troisième épisode : c'était une idée de Matthew McConaughey et il l'a fait avec tellement de raideur et d'intensité… Je suis resté là, fasciné, à le regarder[9].

La métaphore de la danse apparaît ainsi d'une façon ou d'une autre dans de nombreux témoignages portant sur le métier de l'acteur, qu'elle soit révélatrice dans la diégèse, qu'elle métaphorise le rapport de l'acteur au personnage ou de l'acteur à l'auteur. Toutes les « relations » de l'acteur semblent se construire sur le modèle de la danse. À un niveau ou un autre de la création, elle révèle l'équilibre d'improvisation et de chorégraphie qu'il est nécessaire de trouver pour l'effectuer correctement. Elle est aussi un art de dissimuler le travail fourni en faisant *corps* avec lui. L'Acteur dissimule son exercice par le corps, mais n'en est pas moins un créateur incontournable du personnage et, parfois, en est un *auteur* autant qu'un *acteur*. En série, sa fonction est d'autant plus importante que la caractérisation du personnage, sur laquelle l'acteur a le plus de poids, est prédominante par rapport à la narration, sur laquelle par contre scénaristes et réalisateurs sont plus importants.

La dimension d'auteur des acteurs se révèle si bien en série que, d'acteurs, beaucoup d'interprètes deviennent eux-mêmes des réalisateurs en cours de saison : Justin Theroux réalise un épisode de *The Leftovers*, David Schwimmer un épisode de *Friends*[10], George Clooney un épisode de *E.R.*[11], Bryan Cranston plusieurs épisodes de *Breaking Bad*, John Hamm un épisode de *Mad Men,* etc. Les acteurs se reconnaissent ainsi littéralement un pouvoir d'auteur qui se manifeste dans leur passage à la réalisation, mais est d'ores et déjà présent dans leur travail d'acteur. Alan Ball n'a d'ailleurs jamais étudié l'écriture avant de devenir scénariste : il faisait des études d'*acting*. Or l'un et l'autre métier révélaient également ses talents naturels : « J'ai toujours eu l'oreille pour les dialogues, je dirais, et une sorte d'instinct pour ce qui se rapporte aux personnages, ou au ton et à l'atmosphère générale[12]. »

Là encore, cet acteur-danseur qui n'est plus *prophète*, qui n'est plus traversé par le message mais qui le constitue – et qui trouve en série une place importante du fait du va-et-

9 JARRY, Marjolaine. « Les Secrets des scénaristes » in *TéléObs*, 18 décembre 2014, n° 2615, pp. 14-19, p. 15.
10 *Friends* (NBC, 1994-2004)
11 *E.R.* (NBC, 1994-2009)
12 « *I always had sort of an ear for dialog and sort of an instinct for character and in tone and mood*. » ROYAL, Susan. « *American Beauty S*creenwriter Alan Ball Conducts Case Study at the IFP/west Screenwriters Conference » in *Inside Film Magazine*, 2000. En ligne <http://www.insidefilm.com/alan_ball.html>

vient permanent qui s'opère en création sérielle entre le scénario et la production – répond parfaitement aux conseils de Stanislavski à ses comédiens :

> Quelle que soit l'étape de création, l'acteur doit toujours être dans cet état créateur général, dans cet état de coordination entre l'intérieur et l'extérieur […] Dans tous ces contacts, majeurs ou mineurs, avec son rôle, l'acteur ne doit pas manquer de se placer dans l'état général créateur qui réunit les deux pôles de sa technique[13].

L'acteur sériel est un parangon d'acteur-créateur, car la part d'improvisation qui caractérise l'écriture du récit sériel lui laisse l'espace de créer, comme le préconise Stanislavski. Cette création est, d'une part, intuitive : c'est une expression qui repose sur la nature même de l'acteur – de part le parallélisme qui existe entre l'acteur et le personnage de série. Par ailleurs elle est aussi, bien entendu, le résultat d'un travail d'*acting* plus figuratif.

Le travail que l'acteur produit en regard de sa propre intimité et de son art a donc des équivalences avec celui que le scénariste produit également dans son propre domaine, exprimant une personnalité organique dans un cadre mécanique. Le rapport à la souffrance est alors dans le travail d'*acting* comparable à celui que nous avons analysé à l'écriture, au point que Kyle MacLachlan déclare de son métier : « Être acteur, c'est accepter de se laisser envahir par ce qu'on passe son temps à repousser dans la vie : la souffrance[14]. » Cette opinion n'est pas loin alors des déclarations romantiques de beaucoup de showrunners et scénaristes sur leur propre métier.

L'acteur gagne son statut d'auteur du personnage au travers aussi bien de sa nature que de sa technique, à la façon même du scénariste. De fait, en écho avec l'expression de l'acteur Philippe Torreton, pour qui la voie royale pour interpréter un rôle est « un bon scénario », lorsqu'un journaliste demande au scénariste de série Matthew Graham ce qui fait de bons dialogues, celui-ci répond seulement : « De bons acteurs[15] ». Toute la fragilité de la valse est de dépendre autant de la qualité de chaque danseur que de la confiance qu'il a en son partenaire.

13 STANISLAVSKI, Konstantin S. *La Construction du personnage*. Paris : Pygmalion, 1983, p. 314.
14 JARRY, Marjolaine. « Le retour de l'insondable homme en noir », *Op. Cit.* p. 6.
15 JARRY, Marjolaine. « Secrets de super-scénaristes » in *TéléObs*, 1er décembre 2016, n° 2717, pp. 4-10, p. 10.

II.5.5.
Métalepse

L'effet de conglomération de la personne et de la *persona* au sein de l'acteur que nous avons relevé plus tôt permet en série un effet de métalepse particulier : la vie de l'acteur, personnelle et professionnelle, influe sur celle du personnage. Anaïs Goudmand dans *Repenser le récit avec les séries télévisées* distingue deux formes de métalepses :

> On pourrait ici parler d'un « effet métaleptique rétroactif », qui résulte d'un effet de réception postérieur à la diffusion des épisodes, par opposition à un « effet métaleptique prospectif », anticipé par la production qui en tient compte au moment de l'écriture[1].

L'effet métaleptique rétroactif, qui dépend de la façon dont les spectateurs perçoivent un évènement narratif à l'aune de ce qu'ils savent de l'acteur[2], n'est donc pas poïétique et ne concerne pas ce travail. Il devient cependant important lorsqu'il entraîne un effet métaleptique prospectif, forçant les auteurs à prendre en compte ce que savent les spectateurs de l'acteur.

Lorsque Kit Harrington, qui interprète Jon Snow dans *Game of Thrones*[3], se rend avec les cheveux longs à Wimbledon, il donne par exemple un indice important sur son personnage dans la série. En effet, son personnage est décédé dans la saison précédente, or l'acteur avait déclaré à de nombreuses reprises avoir l'intention de se couper les cheveux dès qu'il en aurait l'autorisation. Ainsi, simplement parce que ses cheveux sont encore longs, les spectateurs devinent que Jon Snow n'est pas encore mort[4]. De fait, quelques mois plus tard, Jon Snow reviendra, vivant, à l'écran. Les scénaristes de séries contemporaines sont parfaitement conscients de cet effet et écrivent leurs séries en conséquence : la constitution en saisons les oblige ou leur permet souvent d'écrire leurs séries non pas comme des récits linéaires, mais comme des jeux auxquels ils invitent les spectateurs à jouer, des enquêtes qu'ils les invitent à mener. Anaïs Goudmand donne pour sa part l'exemple du personnage Kalinda Sharma dans *The Good Wife*[5], interprétée par Archie Punjabi dont le contrat prenait fin :

---

1 GOUDMAND, Anaïs. « 'Oh my God ! They've killed… !' Le récit sériel entre autonomie et hétéronomie : conséquences du départ non planifié des acteurs » in François JOST. *Repenser le récit avec les séries télévisées*. Paris : CNRS Éditions, 2016, pp. 65-83, p. 81.

2 Anaïs Goudmand donne l'exemple de l'acteur Matthew Goode qui interprète Finn Polmar, amant d'Alicia dans *The Good Wife* mais a dû quitter cette série pour interpréter le nouveau compagnon de Lady Mary Crawley dans *Downton Abbey*, outre-Atlantique. Les réactions des spectateurs lient les deux séries en une même diégèse autour de l'acteur, s'exclamant par exemple sur Twitter : « Allons bon… Finn Polmar est en train de tromper Alicia avec cette harpie de Mary Crawley. » *Ibid.*

3 *Game of Thrones* (HBO, 2011-2019)

4 BONTE, Arièle. « "Game of Thrones" : Kit Harington, à Wimbledon, porte toujours ses cheveux longs » in *RTL Culture*, 6 juillet 2015. En ligne <http://www.rtl.fr/culture/cine-series-jeux-video/game-of-thrones-kit-harington-a-wimbledon-porte-toujours-ses-cheveux-longs-7779018808>

5 *The Good Wife* (CBS, 2009-2016)

> Faire « comme si c'était vrai », se projeter dans les coordonnées temporelles du récit, ne revient pas dès lors à faire « comme si on ne savait pas » que Kalinda est interprétée par une actrice sur le départ. Les informations extradiégétiques dont disposent les spectateurs ont donc une influence immédiate sur l'écriture du récit : le seul moyen de désamorcer le « spoiler » est d'en tenir compte au moment de l'écriture[6].

L'acteur n'est donc pas en série une matière neutre et malléable : il faut pouvoir en tisser la carrière et l'existence à celle de son personnage. Au cinéma, il est souvent pensé et choisi à l'aune de sa carrière passée, et sert alors à caractériser de cette façon le personnage qu'il s'apprête à incarner. En effet, Richard Dryer défend « [l']hypothèse que la star produit du sens dans un film parce qu'elle est une image déjà signifiante[7]. »

La méthode est souvent utilisée au cinéma pour les films chorals : la *star* « dépasse » sur le personnage, proposant une caractérisation immédiate et permettant de multiplier les personnages sans perdre pour autant le spectateur. C'est le cas par exemple de nombreux films de Robert Altman, dont *Ready to Wear*[8], qui emploie de nombreuses *stars* de toutes époques (Sophia Loren, Julia Roberts, Marcello Mastroiani ou encore Kim Basinger) afin de donner un aperçu rapide de leurs personnages. C'est également un procédé utilisé dans les films qui cherchent volontairement un certain ascétisme narratif : dans le récent *Gravity*[9], Georges Clooney interprète un personnage digne de la réputation de séducteur confiant que s'est fait l'acteur au travers de diverses interviews et anecdotes – ou encore de la série de *spots* et affiches publicitaires de Nespresso, « *What else ? »*. Le personnage est dessiné sans être jamais tout à fait caractérisé. L'acteur est ainsi au cinéma un outil de caractérisation précieux par ce qu'il représente en dehors de la diégèse. Nous pouvons alors constater, avec Richard Dyer, que la star est « un signe filmique[10] ».

En série le procédé est cependant différent. Longtemps les interprètes qui étaient choisis pour incarner les personnages à la télévision ont été d'une notoriété bien moindre. Cependant, la popularité et la légitimité croissantes des séries télévisées ont amené les stars de cinéma vers la production sérielle, comme Matthew McConaughey et Woody Harrelson dans *True Detective*, ou Kevin Spacey dans *House of Cards*[11]. Cependant, il est notable que certaines célébrités cherchent ainsi à bousculer leur image première. Il s'agit alors, selon

6 GOUDMAND, Anaïs. « 'Oh my God! They've killed…!' Le récit sériel entre autonomie et hétéronomie : conséquences du départ non planifié des acteurs » *Op. Cit.*, p. 78.
7 DYER, Richard. *Le star-système hollywoodien, Suivi de Marilyn Monroe et la sexualité.* Paris : L'Harmattan, 2004, p. 87.
8 *Ready to Wear,* Robert Altman, 1994 – *Prêt-à-porter.*
9 *Gravity,* Alfonso Cuaron, 2013.
10 DYER, Richard. *Le star-système hollywoodien, Suivi de Marilyn Monroe et la sexualité. Op. Cit.,* p. 87.
11 *House of Cards* (Netflix, 2013-2018)

l'analyse de Dyer, d'un « accord imparfait[12] » entre l'image de la star et celle du personnage construit par le récit sériel. Ainsi, Matthew McConaughey, auparavant célèbre pour son physique de bellâtre superficiel, devient dans la série de Nic Pizzolatto un père endeuillé, cynique et torturé. Si le *star-system* fonctionne certainement encore comme argument commercial pour attirer un public, il ne sert pas ici de *trademark* du personnage : il est impossible de connaître le type de personnage qui sera incarné à l'aune de son seul interprète. Au contraire, la tradition implique le plus souvent que l'acteur de cinéma vienne « casser son image » à la télévision, partir sur de nouvelles bases. C'est le cas par exemple de Rob Lowe dont la carrière s'était arrêtée net au cinéma suite à la divulgation d'une cassette vidéo dans laquelle il apparaissait dans des ébats sexuels à trois personnes impliquant une mineure[13]. Il fut condamné à des travaux d'intérêt général pour détournement de mineure et le scandale ternit sa popularité de jeune acteur « pour adolescentes ». Aussi lorsqu'il réapparut, une dizaine d'années plus tard, dans la série *The West Wing*, dans le rôle d'un conseiller surdoué du Président des États-Unis, le contraste fut percutant.

D'autres acteurs sont devenus célèbres à la télévision comme Jon Hamm – Don Draper dans *Mad Men* – ou Elizabeth Moss – Peggy dans la même *Mad Men*. Mais la durée de leurs incarnations a tellement figé l'être fictionnel et l'être réel en une même entité que les personnages tendent à prendre la place de l'acteur dans ces occurrences, remplaçant le *star system* par une sorte de *character-system,* nous y reviendrons. Pour Hervé Glevarec : « Tout se passe comme si la série avait inversé le rapport acteur/œuvre au profit du second terme alors que le cinéma tend à valoriser le premier, malgré la 'politique des auteurs'[14]. » Il ajoute que le rapport à la *star* a donc changé à cet égard :

> Les amateurs de séries caractérisent les acteurs de séries de façon nouvelle par rapport à la figure de la « star ». À leurs yeux, valoriser la star dans l'appréciation des séries viendrait gâcher un plaisir centré sur la figure du personnage[15].

Cette nouvelle forme de *star system* explique notamment l'importance grandissante du transmédia[16] lié à la série télévisée en particulier : le spectateur n'est pas invité à quitter la diégèse lorsqu'il quitte la série mais à la retrouver sous des formes différentes, afin de faire subsister le *personnage* et non l'acteur. Ainsi, plutôt que d'éditer par exemple l'auto-

12 DYER, Richard. *Le star-système hollywoodien, Suivi de Marilyn Monroe et la sexualité. Op. Cit.,* p. 97.
13 EGAN, Leigh. « Rob Lowe Sex Tape: Actor Talks About Scandal For The First Time In Years » in *InquisitR*, 25 septembre 2015. En ligne <https://www.inquisitr.com/2446015/rob-lowe-sex-tape-actor-talks-about-scandal-for-the-first-time-in-years/>
14 GLEVAREC, Hervé. *La sériephilie : sociologie d'un attachement culturel et place de la fiction dans la vie des jeunes adultes*. Paris : Ellipses, 2012, p. 99.
15 *Ibid.*, p. 97.
16 cf. Glossaire.

biographie de Neil Patrick Harris, interprète du très populaire Barney Stinson dans *How I Met Your Mother*[17], les responsables de ce type de *merchandising* ont préféré mettre en vente plusieurs livres supposément écrits par le personnage fictif lui-même : le *Bro code*[18] et le *Playbook*[19].

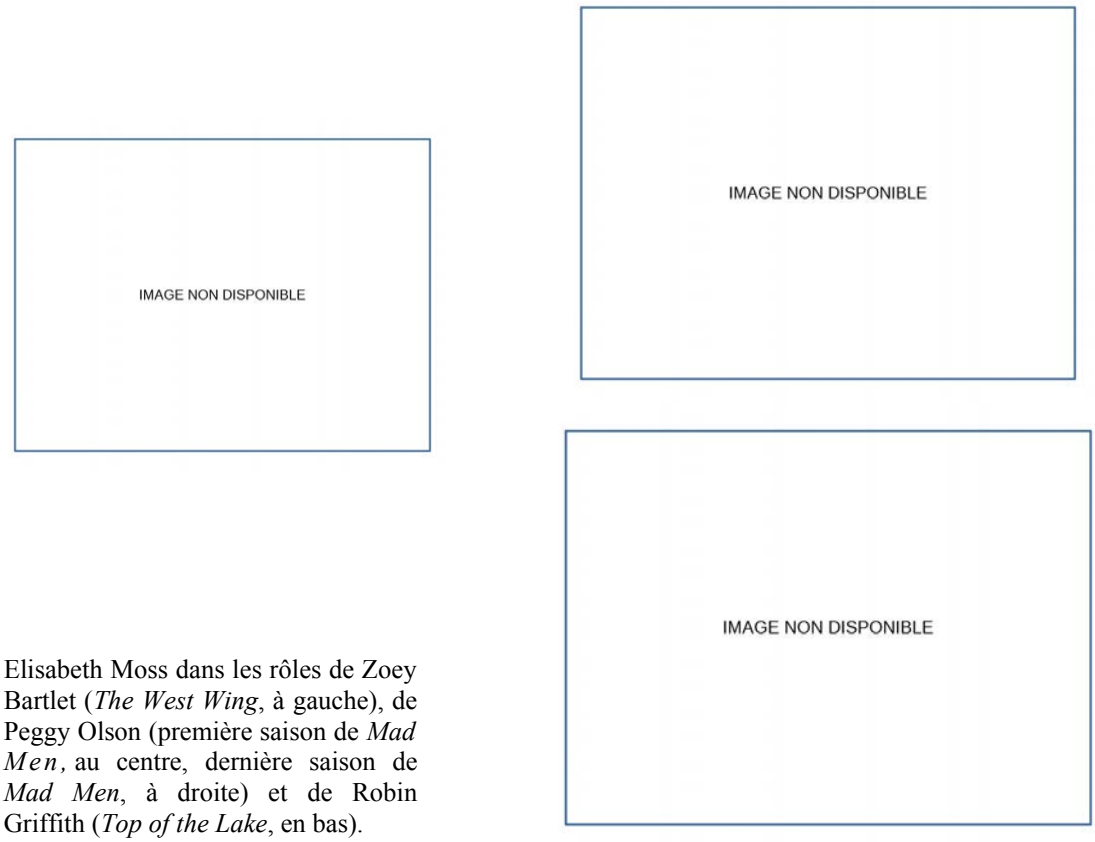
Ce n'est pas toujours l'acteur qui caractérise le personnage en série, mais parfois l'inverse. À force de se soumettre au tempérament de leurs personnages des années durant, les acteurs font de leurs réactions des sortes de réflexes pavloviens. Ce n'est plus tant l'intensité de l'incarnation qui produit cette forme particulière de folie qui avait rendu célèbre par exemple Klaus Kinski, incapable de départager ce qui lui appartenait en propre et ce qui appartenait à son personnage. Ce sont la longueur, la régularité et la familiarité de cette incarnation qui produisent à leur façon cet effet. C'est pourquoi il est difficile pour un acteur, comme en témoigne James Gandolfini, de jouer pendant des années le même personnage, particulièrement lorsque ce personnage réitère encore et encore les mêmes erreurs, incapable d'entamer une évolution qui serait pourtant également le salut de leur interprète. Il semble ainsi s'opérer un phénomène d'hybridation entre un interprète et son personnage, dont nous nous apprêtons à analyser plus avant l'effet dans la carrière de Elisabeth Moss à la télévision.

17 *How I Met Your Mother* (CBS, 2005-2014)
18 KUHN, Matt et Barney STINSON. *The Bro Code*. New York, N.Y.: Fireside, 2008.
19 HARRIS, Neil P., Matt KUHN et Barney STINSON. *The Playbook: Suit Up, Score Chicks, Be Awesome*. New York / Londres : Touchstone, 2010.

II.5.6.

Le personnage cumulé d'Elisabeth Moss

L'actrice Elisabeth Moss est devenue l'une des grandes figures de la série *drama* américaine, au travers de quatre rôles télévisuels : Zoey Bartlet dans *The West Wing* (de 1999 à 2006), Peggy Olson dans *Mad Men* (de 2007 à 2015), Robin Griffith dans *Top of the Lake* [1] (en 2013) et Defred dans *The Handmaid's Tale*[2] (depuis 2017). Il apparaît ici très rapidement que depuis 1999, c'est-à-dire depuis les dix-sept ans de l'actrice, le spectateur assidu aura pu voir Elisabeth Moss presque chaque semaine sans discontinuer à la télévision, dans un rôle ou un autre. Cependant, contrairement peut-être à certaines personnalités devenues célèbres en leur nom propre (on peut penser aux filles de la famille Kardashian, qui ne cessent depuis des années d'être présentées sur les écrans *en tant qu'elles-mêmes*), la présence d'Elisabeth Moss est dissimulée derrière d'autres noms, d'autres personnalités, de sorte que de nombreux spectateurs pourraient difficilement la nommer mais reconnaissent en elle ses personnages : elle est simplement Peggy, Robin ou Zoey.



Elisabeth Moss dans les rôles de Zoey Bartlet (*The West Wing*, à gauche), de Peggy Olson (première saison de *Mad Men*, au centre, dernière saison de *Mad Men*, à droite) et de Robin Griffith (*Top of the Lake*, en bas).

1 *Top of the Lake* (BBC Two, 2013-en production)
2 *The Handmaid's Tale* (Hulu, 2017-en production) – *The Handmaid's Tale : La servante écarlate.*

II.5.6.1. Cohérence des images

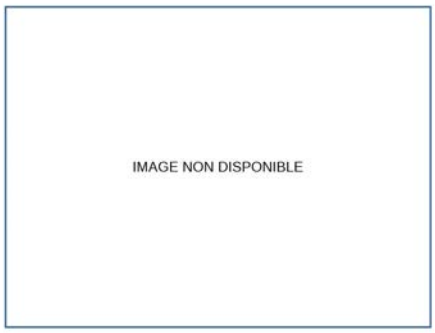
La succession et la durée de ces séries a naturellement tendance à produire une continuité dans l'image d'Elisabeth Moss : des séries s'arrêtent, d'autres reprennent mais Elisabeth Moss ne cesse d'interpréter, finalement sans discontinuer, des personnages qui apparaissent à plusieurs égards semblables. Semblables bien sûr parce que l'actrice qui leur donne corps ne change pas sur de nombreux points : elle reste une actrice blanche, anglophone, qui conserve au fil des années sa taille, sa voix, ses yeux bleus ou la forme globale de son visage... toutes choses évidentes qui nécessitaient cependant d'être mentionnées. Ces éléments ne sont pas construits par ses différents rôles : ils appartiennent en propre à l'actrice, et ne pourraient être changés, au besoin, que par des effets spéciaux (maquillage, costume ou effets numériques). À ce titre, les quatre personnages sont elles-mêmes des femmes blanches, aux yeux bleus, anglophones, et elles partagent le même visage.

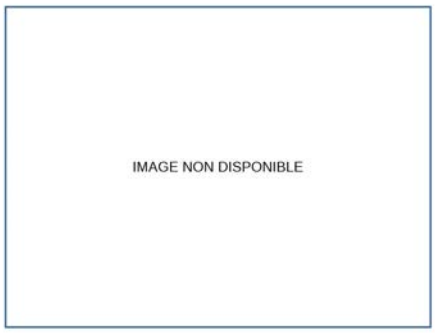
Cependant, d'autres éléments de cette continuité de l'image d'Elisabeth Moss peuvent être mis en relation aussi bien avec l'actrice (son physique, sa façon de bouger ou parler et son jeu) qu'avec ses rôles successifs. Les influences de l'une – ce que dégage l'actrice – et de l'autre – ses rôles précédents – sur la carrière de l'actrice sont presque impossible à démêler. Pour commencer, les personnages cités ici sont toutes aux prises avec leur féminité, d'une façon qui a autant à voir avec le physique de leur interprète qu'avec leur caractérisation cumulée.

Dans le domaine audiovisuel, l'image de la femme a été structurée, pour ne pas dire malmenée, par des années de production archétypale. Élément de caractérisation peut-être injustement prépondérant, la beauté[3] des femmes en dit long sur leur caractère : la beauté d'une femme en fait une guerrière, une amazone – comme c'est le cas de Kate Austen (Evangeline Lily) dans *Lost*[4] ou de Buffy Summer (Sarah Michelle Gellar) dans *Buffy The Vampire Slayer* – ou une femme fatale comme presque toutes les jeunes femmes de *Twin Peaks* ou Meg (Liv Tyler) dans *The Leftovers*. Construire un personnage féminin qui n'entre pas dans ces catégories nécessite alors de faire appel à des personnages – et donc des actrices – qui répondent moins clairement aux canons de beauté occidentaux, par leur âge, leur origine ethnique ou leur physionomie. C'est dans cette lignée d'interprètes – dans laquelle s'insèrent également Carrie Coon (Nora Durst dans *The Leftovers*) ou Allison Janney (C.J. Cregg dans *The West Wing*) par exemple – qu'entre pleinement Elisabeth Moss. La féminité de ses

3 C'est-à-dire une plastique répondant à un ensemble de critères et de normes physiques socialement admis.
4 *Lost* (ABC, 2004-2010)

personnages ne passe alors pas – ou aussi rarement que possible – par un rapport érotisé au corps. Comme la beauté ou le corps sculptural de certaines actrices permettent aux créateurs de leur donner une caractérisation immédiate, de même, le charme plus discret de Carrie Coon ou d'Elisabeth Moss leur permet de discuter d'autres aspects de la féminité. Que l'on imagine par exemple l'actrice Christina Hendricks – dont le personnage de Joan Holloway dans la série *Mad Men* est plusieurs fois comparé à Marilyn Monroe – à la place de Carrie Coon lors de la scène de mise à nu de Nora Durst dans *The Leftovers* : la seule interversion des deux corps suffit à transformer la séquence de fragilité, de mise à nu courageuse (parce que sans arme), en séquence « de nu », recelant au contraire un pouvoir : le nu de l'une et de l'autre ont des significations opposées. La prise de risque de l'une est l'arme de l'autre.





Nora Durst (Carrie Coon) dans *The Leftovers* ; Joan Holloway (Christina Hendricks) dans *Mad Men*

C'est en quelque sorte la leçon que donne Victor Francis Perkins sur la star de cinéma qui est ici valable pour l'actrice de série télévisée : « Pour les acteurs, c'est comme pour les scénarios, le réalisateur reçoit un matériau qu'il peut utiliser, organiser mais non transformer à sa guise[5] »

Sur cette forme globale qui ne peut être totalement remodelée, chaque personnage que l'actrice interprète vient apposer ses motifs propres. Comme la teinture marque le tissu selon le temps d'imprégnation, plus l'actrice interprète longuement ce personnage, plus il semble que le motif devienne prégnant, que ce soit dans l'esprit du spectateur qui regarde les séries (dans l'ordre ou dans le désordre) ou dans le jeu de l'actrice. Ainsi, les personnages interprétés par Elisabeth Moss ne représentent pas seulement d'autres formes possibles de la féminité mais sont véritablement aux prises avec ce que cela signifie pour elles (à leur époque, ou dans leur milieu) d'être femme, ce qui n'est pas une question par exemple pour les personnages de Carrie Coon (Nora Durst dans *The Leftovers* ou Josie Bernard dans *Fargo*[6]). Le début de carrière télévisuelle d'Elisabeth Moss pour *The West Wing* y est sans doute pour quelque

5 PERKINS, Victor Francis. *Film as Film*, Londres : Penguin, 1972, p. 182.
6 *Fargo* (FX, 2014-en production)

chose : la jeune Zoey Bartlet, intelligente et vive, est la dernière des trois filles du Président des États-Unis. Elle est d'une part une jeune fille aux ambitions très classiques pour son âge : elle veut étudier à l'université, s'amuser avec ses amis ou encore sortir avec son petit ami Charlie Young. Tout cela est rendu difficile par son statut particulier de fille du Président, mais ce statut apparaît dans la série être plutôt une représentation hyperbolique de la fonction simple de « fille de » qu'à proprement parler une analyse de la vie des enfants d'hommes politiques majeurs. En témoignent les échanges relativement clichés de Charlie Young et du Président Bartlet à propos de Zoey, moins détournés que « réhaussés » chaque fois par une formule excessive en fin de dialogue. Ces deux échanges indiquent bien en quoi les deux personnages représentent la relation au fond archétypale entre le père et le gendre :

Charlie: *Mr. President, I was wondering if I could ask you a question.*	**Charlie :** M. le Président, Je me demandais si je pouvais vous poser une question.
Bartlet: *Sure.*	**Bartlet :** Bien sûr.
Charlie: *I was wondering how you would feel about my going out on a date with Zoey.*	**Charlie :** Je me demandais ce que vous penseriez si je sortais avec Zoey, un soir.
Bartlet: *I'm sorry?*	**Bartlet :** Pardon ?
Charlie: *Well, Zoey was talking to me before, and she mentioned that if I had a free night...*	**Charlie :** Eh bien, Zoey discutait avec moi tout à l'heure et elle m'a dit en passant que si j'avais une nuit de libre...
Bartlet: *My daughter asked you out?*	**Bartlet :** Ma fille a proposé que vous sortiez ensemble ?
Charlie: *Yes, sir.*	**Charlie :** Oui, monsieur.
Bartlet: *I should've locked her in the dungeon.*	**Bartlet :** J'aurais dû l'enfermer dans le donjon.
Charlie: *I don't think you've got one, sir.*	**Charlie :** Je ne pense pas que vous en ayez un, monsieur.
Bartlet: *I could've built one*[7].	**Bartlet :** J'aurais pu en construire un.

Cet échange est peu après suivi par un autre de même nature :

Bartlet*: Say, listen. My hesitation about your going out with Zoey before, you know, it's not 'cause you're black.*	**Bartlet** : Dis-moi, écoute. Mon hésitation tout à l'heure par rapport au fait que toi et Zoey sortiez ensemble, tu sais, ce n'est pas parce que tu es noir.
Charlie*: I didn't think it was.*	**Charlie** : Je n'ai pas pensé que ça avait un lien avec ça.
Bartlet*: It's not.*	**Bartlet** : Ça n'en a pas.
Charlie*: I thought it was 'cause I'm a guy.*	
Bartlet*: It is.*	

7 *The West Wing*, S01E11.

***Charlie**: I understand.*

***Bartlet**: Still, I want you to go out with her if that's what you both want to do.*

***Charlie**: I'd like to.*

***Bartlet**: That's fine.*

***Charlie**: Thank you, sir.*

***Bartlet**: Just remember these two things: She's nineteen years old, and the 82nd Airborne works for me.*

***Charlie**: Yes sir*[8].

Charlie : Je me suis dit que c'était parce que j'étais un gars.

Bartlet: C'est le cas.

Charlie: Je comprends.

Bartlet: Reste que je veux que vous sortiez ensemble, si c'est ce que vous voulez tous les deux.

Charlie: J'aimerais beaucoup.

Bartlet: Très bien.

Charlie: Merci, monsieur.

Bartlet: Garde juste ces deux choses à l'esprit : elle a dix-neuf ans, et la 82ème division aéroportée travaille pour moi.

Charlie: Oui monsieur.

Le personnage de Zoey Bartlet, tout en conservant sa liberté sur le principe (« si c'est ce que vous voulez tous les deux ») voit sa liberté de femme ou de fille commentée et discutée par deux hommes dont l'un au moins a une grande influence sur sa vie, une triple influence : celle de l'homme charismatique interprété par Charlie Sheen, celle du père et celle du Président. C'est sous cette ombre virile et paternelle permanente (ombre mâle d'ailleurs relayée par la garde rapprochée de Zoey Bartlet commandée par son père) que la jeune fille essaie de grandir, en tant que personne et en tant que femme. Seule de ses sœurs à ne pas avoir fui cette ombre masculine en quittant la région voire le pays, elle est parfois étouffée par cette présence : son statut de « fille du roi » en fait par moment et bien malgré elle l'archétype de la princesse en détresse, ce que rend particulièrement clair un échange avec son père :

***Bartlet**: You scare the hell out of the Secret Service, Zoey, and you scare the hell out of me, too. My getting killed would be bad enough, but that is not the nightmare scenario. The nightmare scenario, sweetheart, is you getting kidnapped. You go out to a bar or a party in some club and you get up to go to the restroom.*

Somebody comes up from behind, puts their hand across your mouth and whisks you out the back door. […] Then you're whisked away

Bartlet: Tu terrifies les Services Secrets, Zoey, et tu me terrifies aussi. Que je sois tué, ce serait une très mauvaise nouvelle, mais ce n'est pas le scénario catastrophe. Le scénario catastrophe, ma chérie, ce serait ton enlèvement. Tu vas dans un bar ou à une fête dans une boîte de nuit, tu te lèves et tu vas aux toilettes. Quelqu'un arrive derrière toi, place sa main sur ta bouche et te traîne jusqu'à la porte de derrière. […] Puis tu es emmenée par une voiture. C'est une grosse fête avec beaucoup de

8 *Ibid.*

in a car. It's a big party with lots of noise and lots of people coming and going and it's a half hour before someone says, "Hey, where's Zoey?" Another fifteen minutes before the first phone call. It's another hour and a half before anyone even thinks to shut down all the airports! And now we're off to the races! You're tied to a chair in a cargo shack somewhere in the middle of Uganda and I am told that I have seventy-two hours to get Israel to free four hundred and sixty terrorist prisoners. So I'm on the phone, pleading with Binyamin and he's saying "I'm sorry Mr President, but Israel simply does not negotiate with terrorists, period! It's the only way we can survive." So now we got a new problem, because this country no longer has a commander-in-chief but has a father who's out of his mind because his little girl is in a shack somewhere in Uganda with a gun to her head! Do you get it[9]*?!*

bruit, beaucoup de gens qui vont et viennent et il se passe une demi-heure avant que quelqu'un dise « Hey, où est Zoey ? ». Il faut encore quinze minutes pour que quelqu'un appelle. Encore une heure et demi pour que quelqu'un pense même à fermer tous les aéroports ! Et là la course est lancée ! Tu es ligotée à une chaise dans un conteneur au milieu de l'Ouganda et on me dit que j'ai soixante-douze heures pour obtenir d'Israël qu'ils libèrent quatre-cent-soixante prisonniers terroristes. Alors je suis au téléphone, essayant de convaincre Binyamin tandis qu'il me dit « Je suis désolé M. le Président, mais Israël ne négocie jamais avec les terroristes, un point c'est tout. Ce n'est que de cette façon que nous parvenons à survivre. » Et là on a un nouveau problème, parce que ce pays n'a plus de commandant-en-chef, mais un père qui a perdu la tête parce que sa petite fille est dans une cabane quelque part en Ouganda avec un pistolet sur la tempe ! Tu comprends ?

Cette difficulté à exister, à s'épanouir, dans un milieu majoritairement masculin où les choix et responsabilités sont portés par des figures d'autorité, paternelles et paternalistes, est également le lot du rôle suivant d'Elisabeth Moss : Peggy Olson dans *Mad Men*. Le personnage y est une jeune femme intégrant le monde misogyne d'une agence publicitaire des années 1950, avec l'ambition de plus en plus claire d'y faire carrière. De fait, en même temps que le statut du personnage dans la société, Elisabeth Moss entraîne avec elle, d'un personnage à l'autre, une notion toute particulière de résistance : une résistance qui n'est pas en elle-même violente, pas révolutionnaire et même rarement militante (jusqu'à *The Handmaid's Tale*), mais se manifeste par une profonde obstination et, dans l'un comme l'autre cas, une détermination sourde et sans heurts. Loin de se libérer du carcan viril par la manipulation (comme le fait Skyler White dans *Breaking Bad*) ou la révolte (comme le fera finalement Joan Holloway dans *Mad Men*), Zoey Bartlet et Peggy Olson semblent en supporter le poids avec lucidité pour en finir *à l'usure*. Le personnage ne se laisse pas abuser par l'apparente bienveillance de ses collègues et proches, et cette clairvoyance soutient sa

9 *The West Wing*, S01E06.

volonté de fer. Quand Ted lui dit « Un jour tu seras contente que j'aie pris cette décision[10]. » elle lui répond avec aplomb « Tu en as de la chance, dis donc. D'avoir des décisions[11]. »

La part de cette immense détermination qui découle de ce qu'inspire le physique de l'actrice serait bien difficile à délimiter, mais une partie au moins de celle-ci semble émerger de la succession des deux rôles, et de l'imprégnation de l'actrice par ces rôles. Ainsi, le personnage du détective Robin Griffith dans *Top of the Lake* est confronté également à un environnement professionnel misogyne et paternaliste (la police, notamment son collègue le détective Al Parker) dans le milieu socio-culturel lui-même particulièrement sexiste d'une région pauvre d'Australie, et sa réaction est encore une fois celle d'un féminisme reposant sur une ténacité et un sang-froid sans failles. Les personnages successifs d'Elisabeth Moss ont donc une commune intelligence face à une commune oppression, et une façon d'y faire face comparable. Cet exemple démontre que les personnages successifs de l'actrice héritent les uns des traits des autres, au moins dans une certaine mesure.

Cette unité dans la caractérisation peut être liée aux types de personnages qui sont proposés à l'actrice (une actrice se verra offrir des rôles à l'aune de ceux qu'elle a déjà interprétés), à la façon dont l'actrice interprète les personnages (par exemple si elle le comprend à la façon dont elle entendait ses précédents personnages), ou, enfin, à la façon dont le spectateur va recevoir le personnage : ce dernier va être naturellement considéré en relation avec les personnages incarnés par le·a même interprète. C'est, nous l'avons vu, ce que rappelle Richard Dyer lorsqu'il explique : « La star produit du sens dans un film parce qu'elle est une image déjà signifiante[12]. » La star ne peut jamais être vidée, ni du sens immédiat que lui confèrent son physique et sa prestance, ni du sens cumulé des personnages qu'elle a interprété auparavant. Ce fait est poussé à son paroxysme en série, où la star nourrit ce sens cumulé de plusieurs dizaines d'heures d'apparition à l'écran, d'une familiarité sans pareilles avec les spectateurs, et d'un effort prolongé de caractérisation.

II.5.6.2. Développement de l'image

Bien entendu, si les personnages sériels d'Elisabeth Moss peuvent se rejoindre sur un ensemble de sentiments et de caractères proposés chaque fois au spectateur sous les traits de la même actrice, les différences fondamentales d'arène, et plus globalement de diégèse et de narration, les maintiennent malgré tout séparées, et d'ailleurs « dans la polysémie structurée

10 « *Someday you'll be glad I made this decision.* » *Mad Men*, S06E13
11 « *Well aren't you lucky. To have decisions.* » *ibid.*
12 DYER, Richard. *Le star-système hollywoodien, Suivi de Marilyn Monroe et la sexualité.* Paris : L'Harmattan, 2004, p. 87.

de l'image de la star, seules certaines significations seront sélectionnées en fonction de la conception générale du personnage dans le film[13]. » Ces différences peuvent créer une variété dans la carrière de l'actrice : il est par exemple évident que la légèreté et l'enjouement de Zoey Bartlett ne correspondent pas à l'aigreur mélancolique du Détective Robin Griffith. Il serait réducteur de ne considérer chaque personnage sériel que comme une continuation des personnages précédents de leur interprète. Cependant, la marque de ces personnages en série étant si profonde et si marquée, il semblerait que même ces transformations ne soient pas toujours des effets de contraste, mais plutôt encore une forme de développement.

Si l'on peut reconnaître une forme d'identité entre différents personnages sériels incarnés par le même acteur, il est certainement possible que cette identité, à l'image du personnage au sein d'une même série, se développe et grandisse d'une série à l'autre, indépendamment de la diégèse, du ton et du récit de toutes ces séries.

De fait, même la mélancolie de la détective de *Top of the Lake* peut en l'occurrence être considérée comme un développement du personnage de la fille du Président Bartlett dans *The West Wing.* Au moment du tournage de *The West Wing*, Elisabeth Moss n'a encore que 17 ans ; elle en aura 24 lorsque la série se terminera. À ce titre, son personnage est présenté comme une jeune fille sans passé, en tout cas sans blessure antérieure, sans « fantôme » au sens narratif d'une blessure originelle du personnage qui en justifierait les failles. Elle paraît en cela d'autant plus joviale et candide. Il était fort possible cependant, même à cet âge, de lui produire ce genre de blessure : au même âge, le personnage de Jill Garvey (Margaret Qualley), la fille de Kevin Garvey (Justin Theroux) dans *The Leftovers*, a un passé bien plus tourmenté que sa comparse : il apparaîtra au fil du récit que sa mère a rejoint une secte, que son père n'est plus que l'ombre névrotique de lui-même et que son frère est introuvable, toutes choses ayant eu lieu avant même le début de la série. Elisabeth Moss ne représentait pas cela cependant à cette étape de son existence.

C'est quelque part ce même personnage inexpérimenté qui apparaît au spectateur au premier épisode de *Mad Men* sous le nom de Peggy Olson. Son manque d'expérience, sa naïveté, sont d'ailleurs soulignés par le fait que l'on suit le personnage lors de son entrée dans l'agence de publicité en tant que secrétaire : elle est alors submergée par les diverses tâches et conseils qui lui sont donnés pour accomplir ce qui semble être son premier travail. La caractérisation du personnage comme « inexpérimentée » à plus d'un titre est d'autant plus flagrante que c'est Joan Holloway qui lui sert de guide lors de son arrivée dans l'agence. La sexualité apparaît d'entrée de jeu comme le point pivot de tous les personnages de la série de

13 *Ibid.* p. 94.

la naïveté de l'enfance au cynisme de l'âge adulte : alors que Peggy restait sourde dans l'ascenseur aux sous-entendus sexuels et sexistes de ses futurs collègues masculins, ces mêmes sous-entendus sont proférés par Joan Holloway, qui les a intégrés comme une part incontournable de son métier, comme une possibilité de promotion, et bien sûr comme un ensemble d'embûches. C'est ainsi que Joan Holloway reçoit sa jeune collègue :

He may act like he wants a secretary, but most of the time they're looking for something between a mother and a waitress. The rest of the time, well --	Il fera peut-être comme s'il avait besoin d'une secrétaire, mais la plupart du temps ils recherchent quelqu'un qui soit à mi-chemin entre leur femme et une serveuse. Le reste du temps, eh bien... Rentre chez toi, prends un sac en papier, fais-y deux trous pour les yeux. Mets-le sur ta tête, déshabille toi et regarde-toi dans la glace. Évalue vraiment quelles sont tes forces et tes faiblesses. Et sois honnête.
Go home, take a paper bag, cut eyeholes out of it. Put it over your head, get undressed and look at yourself in the mirror. Really evaluate where your strengths and weaknesses are. And be honest.	
[...]	[…]
And listen, we're going to be working together so don't take this the wrong way, but a girl like you, with those darling little ankles, I'd find a way to make them sing. Also, men love scarves.	Et écoute, on va travailler ensemble donc ne le prends pas mal, mais une fille comme toi, avec les jolies petites chevilles que tu as, je trouverais une manière de les faire chanter. Ah, et aussi : les hommes aiment les écharpes.

Peggy va bel et bien grandir dans ce milieu où la sexualité est à la fois un levier et un obstacle, et devenir une femme accomplie. Cependant, ce ne sera pas, comme Joan dans un premier temps, en se conformant parfaitement à la féminité qui est exigée de toutes les secrétaires, mais au contraire en s'émancipant de ce carcan. Néanmoins, cela ne se produira pas sans un certain nombre de traumatismes, dont le premier et le plus flagrant est une grossesse non-désirée. Cette grossesse se présente en effet comme le *nexus* de son passage violent à l'âge adulte. Peggy tombe en effet enceinte de l'un de ses collègues de travail, avec qui elle avait eu une histoire sans lendemain et qui ne tentera jamais d'être un véritable compagnon ou un véritable père, égoïstement tourné vers sa propre carrière et son mariage d'intérêt. Peggy ne réalise ou n'accepte réellement sa grossesse que lors de l'accouchement. Ce déni permet de manifester d'une part et sans mal la violence qu'une grossesse indésirable (et gênante pour sa carrière) peut représenter dans sa vie, ainsi que la solitude des mères célibataires de l'époque. De plus, le déni de grossesse de Peggy fait d'elle un personnage féminin objectivement en surpoids, dans un monde (la publicité, les années 1950) où le corps de la femme est normé à l'extrême : « les jolies petites chevilles » de Peggy ne sont bientôt

plus qu'un lointain souvenir.

Si Peggy se relève avec lenteur – et bravoure – de cet événement, cela reste une souffrance qui plane régulièrement sur son personnage, posant des questions difficiles, d'autant plus pour l'époque, sur l'équilibre que les femmes peuvent et doivent trouver entre leur vie familiale (qu'elles ont ou qu'elles désirent) et leur vie professionnelle. C'est donc un personnage transformé, vétéran, qui nous apparaît en fin de série. C'est un personnage résilient – contrairement, nous allons le voir, au Détective Griffith – mais qui a déjà une certaine forme de passé, de trauma, de faille, lesquels sont d'ailleurs en grande partie liés à sa féminité.

Nous avons vu que la femme sans passé traumatique qu'était Zoey Bartlett était devenu une femme avec passé *au cours* de la série *Mad Men*. C'est donc sans surprise que le personnage de *Top of the Lake* a bel et bien un passé et des failles, mais qui sont *antérieurs* à la série. Il semblerait que les expériences des personnages successifs d'Elisabeth Moss s'ajoutent plutôt que de s'annuler, même lorsqu'elles ne sont pas exactement de même nature. En outre, si les deux vécus ne sont bien sûr pas exactement les mêmes, le lourd passé du Détective Griffith porte sur la même thématique que celui de Peggy : elle fut victime d'un viol en réunion lorsqu'elle était encore toute jeune, dont les coupables n'ont jamais été arrêtés. La sexualité est donc, pour elle également, l'événement traumatique de son basculement vers l'âge adulte.

Les trois femmes proposent donc une continuité dans leurs expériences, qui fait de chacune une version à la fois plus mature et plus meurtrie de celle qui précède. Si leurs expériences à proprement parler sont très différentes, elles semblent parcourir leur chemin de vie avec une commune avancée. Bien sûr, l'âge de l'actrice entre certainement en jeu dans la lourdeur du passé de ses personnages : plus elle vieillit plus l'on peut supposer qu'elle « a vécu », et donc qu'elle a pu traverser des phases difficiles. Mais, de la même façon que Zoey Bartlett aurait pu avoir vécu de sombres événements avant ou au cours de la série *The West Wing*, d'autres personnages de cette même série ont sa légèreté, son alacrité, en ayant déjà la trentaine, comme c'est le cas de Donna Moss (Janel Moloney). Il semble au contraire que chaque série dans laquelle joue Elisabeth Moss se nourrit de la charge du personnage apportée par la série précédente.

Ce qui se produit ici dans la construction psychologique du personnage a également son importance dans ses changements de fonction. Dans *The West Wing* par exemple, Zoey Bartlett est un personnage de troisième rang, n'apparaissant d'ailleurs que dans vingt-cinq

épisodes sur les 155 que compte la série. *A contrario*, si Don Draper est le protagoniste récurrent de *Mad Men*, Peggy Olson n'en est pas moins un personnage majeur. Enfin, la Détective Griffith est bel et bien la protagoniste de la série *Top of the Lake*, son importance et sa présence à l'écran supplantant aisément tous les autres personnages de la série. La carrière de l'actrice (le terme de « carrière » suppose, d'une façon ou d'une autre, l'idée d'une « promotion », d'une progression inscrite dans le temps) est sans doute une explication majeure à ce développement : plus l'actrice est reconnue pour ses rôles, plus elle est recherchée sur les suivants, aussi bien par le public qui la reconnait et l'apprécie que par les professionnels qui lui font confiance. En outre les personnages d'Elisabeth Moss gagnant en épaisseur au fil des épisodes et des séries, comme nous venons de le voir, il lui faut une place de plus en plus importante pour donner à ce personnage « épais » toute la place de s'exprimer. C'est d'ailleurs globalement le même trajet qu'aura eu l'acteur Bryan Cranston au fil de ses personnages : de 1982 à 1999, l'acteur apparaît dans pas moins de quarante-six séries télévisées, mais toujours pour un ou deux épisodes. De 2000 à 2006, l'acteur interprètera Hal, le père de Malcolm dans la série *Malcolm in the middle*[14]. Personnage très important, sa présence est cependant moins mise en avant que celle de ses fils, Malcolm (Frankie Munniz) en tête. C'est suite à cela qu'il interprètera le protagoniste de *Breaking Bad*, Walter White, de 2008 à 2013. Bien sûr, ces carrières d'acteurs, et donc de personnages, ne sont pas toujours linéaires, et sont susceptibles de varier selon d'autres critères et aléas, mais l'enrichissement des personnages interprétés par un même acteur au fur et à mesure de la carrière de celui-ci demeure une piste de réflexion féconde. En effet, cette succession semble participer de la caractérisation du personnage.

II.5.6.3. Un personnage cumulé

Puisqu'il y a à la fois continuité et développement entre les différents personnages interprétés par une même actrice, nous pouvons considérer cette identité sous la forme d'un « personnage cumulé », à la façon dont Leo Braudy parle d'abord « d'image cumulée » de la star de cinéma : « Un réalisateur qui n'est pas conscient de l'image cumulée d'une star de cinéma peut très bien commettre des erreurs propres à détruire l'unité de son film[15] ». Il insiste plus tard sur l'importance du travail du réalisateur dans l'utilisation de ce qu'il appelle alors en effet le « personnage cumulé » de l'acteur : « Wayne dans un film réalisé par Ford ou Hawks portera avec lui le poids de son personnage cumulé comme un enrichissement, tandis que

14 *Malcolm in the Middle* (Fox, 2000-2006) – *Malcolm*

15 « *Without the awareness of the aesthetic weight of a film star's accumulated image, a director can easily make mistakes that destroy the unity of his film.* » BRAUDY, Leo. *The World in a Frame.* Garden City, N.Y. : Anchor Press/Double day, 1976, p. 210.

Wayne dans un film moins expert, moins conscient de ce genre de choses ne fera qu'une légère référence à tout ce qu'il 'signifie' en tant qu'acteur[16]. » Les personnages sériels se complètent à l'infini par agrégation, malgré certaines incohérences inévitables. Ils sont aidé en cela, encore une fois, par l'incomplétude des récits sériels, chaque série prenant la suite d'une autre, et produisant un sens nouveau, un personnage nouveau, par hybridation.

Il y a cependant un renversement palpable entre « l'image cumulée » de la star de cinéma et le « personnage cumulé » d'un acteur de série, qui tient sans doute à la familiarité relative que nous avons à l'acteur et au personnage dans ces deux cas. Au cinéma, la personnalité de la star est nécessaire à la pérennité de l'image : parce que le personnage de cinéma est majoritairement éphémère[17], l'acteur en devient la forme stable et coutumière : c'est avec lui que le spectateur a une familiarité, au travers souvent d'une relation para-sociale. C'est lui qui « porte avec lui » (pour reprendre l'expression de Leo Braudy) chacun de ses personnages sur les autres tournages, les autres films. En série, au contraire, la forme pérenne est avant tout le personnage. Ainsi l'acteur ne devient-il qu'un trait du personnage : il est porté *par* le personnage au cœur de la série. Lorsque Matthew McConaughey remporte l'oscar du meilleur acteur pour son interprétation de Ron Woodroof, contrebandier de médicaments pour les séropositifs, dans *Dallas Buyers Club*[18], le public a en tête le personnage que l'acteur interprète en parallèle dans *True Detective* : Rustin Cohle. Non seulement il peut être considéré que c'est l'interprétation de Matthew McConaughey dans le rôle de Rustin Cohle qui était récompensée au travers de ce prix pour *Dallas Buyers Club*[19] (les performances télévisées ne sont pas récompensées par les Oscars), mais il est également palpable que, d'une certaine façon, Matthew McConaughey n'apparaît aujourd'hui à certains que comme la coquille qui renferme Rustin Cohle[20]. Les deux identités se sont si profondément mêlées que le public ne va plus voir un film avec « Matthew McConaughey » mais avec « celui qui joue

16 « *Wayne in a film by Ford or Hawks will carry with him the weight of accumulated character as an enrichment, while Wayne in a less expert, less aware film will carry with him merely a gesture to his 'meaning' as an actor.* » *Ibid.,* p. 252.

17 Il y a cependant aujourd'hui un développement du héros de franchise, dans les univers Marvel ou DC, les *Star Wars*, les *Harry Potter*, etc., que l'on retrouve régulièrement d'une œuvre à l'autre.

18 *Dallas Buyers Club*, Jean-Marc Valley, 2013.

19 C'est l'opinion de Ramin Setoodeh pour *Variety* : SETOODEH Ramin. « How 'True Detective' Could Boost Matthew McConaughey's Oscars Odds » *in Variety*, 19 février 2014. En ligne <https://variety.com/2014/film/awards/how-true-detective-could-boost-matthew-mcconaugheys-oscars-odds-1201112403/> ou encore de Marcus James Dixon pour GoldDerby : DIXON, Marcus James. « 'True Detective' helped Matthew McConaughey win an Oscar, so is Mahershala Ali next? » *in GoldDerby*, 23 janvier 2019. En ligne <https://www.goldderby.com/article/2019/true-detective-matthew-mcconaughey-oscar-mahershala-ali-green-book-news/>

20 En témoigne cette vidéo parodique dans laquelle des membres de l'Academy Awards, qui remet les oscars, questionne Matthew McConaughey sur sa carrière mais n'obtient des réponses que d'un Rustin Cohle-acteur. RUDNITSKY, Jon. « True Detective : The Oscars Parody » Online vidéo clip. *YouTube,* 6 mars 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=AKcUdDWIHOI>

Rustin Cohle. » Ce qui est vrai pour un acteur qui s'était déjà fait un nom préalablement à sa série télévisée phare est également valable pour Elisabeth Moss, qui sera longtemps – peut-être toujours – pensée comme « celle qui interprète Peggy ».

Nous pourrions dire dans un premier temps que si Elisabeth Moss n'est pas une « *star* », à proprement parler, car son rayonnement en tant que personnalité publique n'est pas tout à fait assez important, le personnage Zoey-Peggy-Robin-Offred l'est. S'il est vrai que ce personnage cumulé suffit à sa propre cohérence par un effet de familiarité très fort avec le spectateur, il semble que, comme cela a été le cas avec Rustin Cohle pour Matthew McConaughey, le personnage de Peggy Olson serve de noyau, de point central autour duquel s'articulent les autres personnages. C'est spécifiquement ce personnage qui sert de point de référence et permet la construction des personnages suivants. En quelque sorte, le nom du personnage cumulé interprété par Elisabeth Moss *est* Peggy Olson. De la même façon que c'est *en tant que réservoir de Rustin Cohle* que Matthew McConaughey remporte un oscar, c'est *en tant que réservoir de Peggy Olson* que Elisabeth Moss est invitée à des interviews ou se voit proposer tel ou tel rôle. S'il arrive qu'un personnage de film (particulièrement un personnage de franchise) appose une marque durable sur l'acteur qui l'incarne[21], c'est en série que ce phénomène se produit le plus souvent : le spectateur, habitué qu'il est à *continuer* le personnage d'un épisode à l'autre et d'une saison à l'autre (sans trop se formaliser des diverses clôtures narratives qui sont données au récit), continue ainsi le personnage d'une série à l'autre, de même qu'il l'a toujours fait. En quelque sorte, si Richard Dyer souligne dans le cas du cinéma hollywoodien que « une star est une image produite, une personnalité construite au même titre que celle d'un 'personnage'[22]. », il est flagrant en série que ce « personnage » au sens figuré est d'ores et déjà un personnage au sens propre, celui d'une série.

Compte tenu de l'unité des personnages, de leur agrégation autour d'un personnage-noyau et de l'importance qu'ils ont en tant que personnage cumulé dans la caractérisation des personnages suivant, il nous faut repenser la notion, propre au cinéma, de « star-système » comme « Organisation de la production et de la réalisation de films autour du prestige d'une star ou du culte dont elle est l'objet » et remplacer la notion de 'star' par celle de 'personnage', non pas au sens de *persona* créée par la star, mais d'un personnage qu'elle a interprété et qui, par sa force, sa popularité, ou sa durée, est venue servir de *persona* à part entière à l'acteur ou

21 C'est courant dans les films de franchise, pour les mêmes raisons qu'en série télévisée : c'est le lot par exemple des acteurs de Harry Potter – Daniel Radcliffe, Emma Watson et Rupert Grint – qui restent naturellement assimilés à leurs personnages – Harry, Hermione et Ron. C'est aussi le cas de personnages extrêmement marquants et hors normes, comme Alex, de *A Clockwork Orange,* (Stanley Kubrick, 1971 – *Orange Mécanique*) ; que son interprète Malcolm McDowell semble emmener partout avec lui.

22 DYER, Richard. *Le star-système hollywoodien, Suivi de Marilyn Monroe et la sexualité. Op. Cit.*, p. 15.

à l'actrice. C'est ainsi que nous en venons à penser que Elisabeth Moss s'intègre dans un système, qui pourra certainement évoluer encore dans les années et décennies à venir, que nous appellerons en l'occurrence le '*character-system*', terme qui nous semble tenir compte de la spécificité des séries télévisées en terme d'interprétation.

II.6.

LES SPECTATEURS

II.6.1.

La libération du spectateur

Dans les années 1970, Jean Epstein disait que « L'attention au cinéma n'est exigée que par un seul centre : l'écran. C'est là qu'est l'hypnose[1]. » Pourtant, depuis, ce charme particulier s'est rompu. L'œuvre sérielle a, de part son dispositif, rendu au spectateur sa capacité à penser le « film » en le regardant, à se projeter à l'intérieur et à l'extérieur de l'œuvre et même à s'en faire un avis avant qu'elle ne se soit entièrement déroulée devant ses yeux. Lauren M. Goodlad fait de ce dispositif une forme parallèle à l'existence des spectateurs :

> *Serial narratives, premised on the perpetual possibility of the new, intuit [...] that audiences lead serial lives poised between what has already happened and what cannot yet be foreseen*[2].
>
> Les récits sériels, qui reposent sur la possibilité constante de la nouveauté, comprennent que […] les spectateurs mènent des vies sérielles, en suspends entre ce qui est déjà arrivé et ce qui ne peut pas encore être prévu.

En brisant le fil continu de la narration par de nombreuses et longues pauses, la série offre en effet cette « possibilité constante de la nouveauté », mais tend également en partie au spectateur les rênes du récit, lui proposant de se projeter dans l'avenir de la série et, d'une certaine façon, d'en écrire sa propre version, ne serait-ce que mentalement. Cette projection que l'on peut dire « inventive » se fait individuellement mais aussi collectivement puisque, entre chaque épisode, le spectateur discute des actions des personnages ou de leur devenir probable avec ses camarades, ses collègues et sa famille, jusqu'à l'épisode suivant.

Cet exercice mental ne s'en tient cependant pas à une forme particulière de réception : les spectateurs produisent également des lettres aux auteurs ou des récits non canoniques et ce, dès l'époque des récits sériels littéraires publiés chaque mois dans les revues du XVIIIème et du XIXème siècle. Cependant, dans les années 1990, l'avènement d'internet et son utilisation par le plus grand nombre ont donné à ces spectateurs un support d'expression inédit. Le récit sériel est à ce moment devenu poreux, que ce soit dans le cadre des *comic books*, des romans populaires, des films franchisés ou des séries télévisées. C'est au final ce qui détermine l'apparition d'un groupe spécifique de spectateurs régulièrement appelés les

1 EPSTEIN, Jean. *Écrits sur le cinéma*. Paris : Seghers, 1974, p. 57.

2 GOODLAD, L.M, L. KAGANOVSKY et R. A. RUSHING. « Introduction » in L. M. GOODLAD, L. KAGANOVSKY et R. A. RUSHING (Eds.) *Mad Men, Mad World: Sex, Politics, Style, and the 1960s*. Durham, NC : Duke University Press, 2013, pp. 1-31, p. 27.

« *superviewers* » : des « superspectateurs » donc, curieusement et presque paradoxalement actifs dans la constitution de leurs œuvres favorites :

> *Not long ago, TV was a relatively simple three-legged stool : you had creators, you had critics and you had viewers, i.e. the passive, Nielsen-monitered masses. But the Internet, and specifically social media sites, has served as a kind of electro-charged amniotic fluid for the gestation of a powerful fourth entity : what I'll call the superviewer. These people are engaged, passionate and vocal, an online jumble of professional critics and opinionated amateurs who gather together to watch and discuss and dissect their favorite shows. Early fan forums like Television Without Pity gave these viewers a voice ; now sites like Twitter have given them a megaphone*[3].
>
> Il n'y a pas si longtemps, la télévision était un trépied relativement simple : on avait d'un côté les créateurs, d'un autre les critiques et d'un autre encore les spectateurs, à savoir ces masses passives, bien surveillées par les chiffres d'audience Nielsen. Mais Internet, spécifiquement les sites de réseaux sociaux, a fait office de fluide amniotique chargé électriquement pour permettre la gestation d'une quatrième entité : ce que j'appellerai les super-spectateurs. Ces gens sont engagés, passionnés et bruyants, un bric-à-brac en ligne de critiques professionnels et d'amateurs bornés qui se retrouvent pour regarder leurs séries préférées et en discuter. Des forums de fans de la première heure comme *Television Without Pity* ont donné une voix à ces spectateurs ; maintenant des sites comme Twitter leur tendent un mégaphone.

Ces « superspectateurs » donnent à lire de façon bien différente une citation de Walt Whitman – dont les œuvres sont amplement citées par son presque-homonyme Walter White dans *Breaking Bad* – : « Pour avoir de grands poètes il faut de grands lecteur[4]. » A l'attention et à la sensibilité du lecteur auquel se réfère Walt Whitman succède en série celle du « grand spectateur » qui se singularise par son implication, son action sur l'oeuvre elle-même.

La porosité du récit sériel, qui a permis l'émergence de ce type de spectateurs, se manifeste notamment dans les méthodes de marketing de la série télévisée *Lost*. Celles-ci reposent sur le *transmédia*, qui permet de faire pénétrer l'univers de la série dans celui du spectateur et de les faire coïncider un temps. En 2006, deux des créateurs de *Lost*, Damon

3 STERNBERG, Adam. « Can 'The Killing' Make a Comeback? » in *The New York Times*, 14 mars 2012. En ligne <http://www.nytimes.com/2012/03/18/magazine/veena-sud-the-killing-comeback.html>

4 « *To have great poets, there must be great audiences too*. » WHITMAN, Walt. *Complete Prose works*, III, Notes left Over 3. Ventures, on an Old Theme. Philadelphia, N.Y. : David McKay, 1892, p. 324.

Lindelof et Carlton Cuse, créent autour de l'univers de la série un *Alternate Reality Game* (« Jeu de réalité alternative »), dont le principe repose sur l'idée de faire entrer la fiction en question dans autant de dimensions médiatiques de notre réalité que possible. Le président de la section Prime-Time de la chaîne ABC sur laquelle passait *Lost*, Steve McPherson, a parfaitement décrit l'étendue et l'objectif de ce jeu :

> *It's an all-encompassing experience for the extremely dedicated fan who wants to extend their experience with the show beyond the weekly viewing. It's Internet, it's mythology, it's puzzle-solving and it's games. It's groundbreaking in that sense that it's never been done before, but it's hard to put it into a single sentence to describe it*[5].
>
> C'est une expérience qui comprend toutes les autres, dédiée aux fans extrêmement investis qui veulent étendre leur expérience de la série au-delà du rendez-vous hebdomadaire à la télévision. Ce que nous y faisons repose à la fois sur le numérique, la mythologie, le casse-tête et les jeux. C'est du jamais vu, au sens que ça n'a jamais été fait auparavant, mais c'est difficile de résumer tout ça en une phrase.

Ce jeu de réalité alternative reposait à la fois sur des articles publiés dans certains journaux papiers, la mise en vente de barres chocolatées inventées par la série ainsi que la publication de livres biographiques par certains de ses personnages[6], mais aussi et surtout sur un réseau de faux sites internet, allant de la compagnie aérienne devenue célèbre dans la série jusqu'à celui de la Hanso Foundation, qui donnait quelques indices sur les mystérieuses expériences menées par ladite fondation sur l'île de la série. Ces expériences transmédia sont aujourd'hui monnaie courante en série comme en témoignent les deux livres publiés sous le pseudonyme de Barney Stinson, personnage de *How I Met Your Mother*[7]. Cependant ces expériences sont avant tout ludiques et, même si elles donnent au spectateur de nombreuses pistes réflexives pour appréhender les épisodes à venir, elles n'influent pas sur le cours du récit, ni réellement sur la façon dont celui-ci est transmis au spectateur.

Ce qui donne réellement au spectateur pouvoir d'auteur, qui le libère de sa passivité et de l'hypnose, est une véritable appropriation du récit qui lui permet d'influer sur celui-ci. Cette appropriation peut se faire sous la forme de théories ou de fan-fiction. L'une comme l'autre supposent une reprise du récit hors du récit, bien que la théorie soit davantage tournée

5 « 'Lost' The Game » in *Canada*, 2 mai 2006. En ligne <http://archive.fo/YkikC#selection-893.0-893.15>

6 Le roman *Bad Twin*, dont le manuscrit est trouvé par Hurley (S02E13) est publié dans la réalité sous le nom de son auteur dans la série, Gary Troup, mort lors du *crash* aérien. TROUP, Gary. *Bad Twin*. New York : Hyperion, 2006.

7 *How I Met Your Mother* (CBS, 2005-2014)

vers une conception mathématique et physique de l'univers de la série, tandis que la fan-fiction renvoie à une conception plus émotionnelle et sensuelle du récit.

La théorie nous intéresse moins car elle se détache du personnage en tant que personnage pour ne le considérer que comme une composante de l'équation que comporte tout récit. Rappelons seulement que puisque le récit d'une série n'est pas clôt, il ne donne pas au spectateur de réponse à l'équation de son univers. Les fans de *Lost*[8] par exemple ont élaboré des centaines de théories pour déterminer la temporalité de l'univers dans lequel ils se trouvaient, la signification de tel ou tel symbole, etc., comme en témoigne le site de IGN « IGN's Top 50 Lost Loose Ends[9] », qui recense cinquante théories liées à *Lost*. Les fans de la série britannique *Sherlock*[10] ont quant à eux déterminé entre la saison 2 et la saison 3 les lois physiques qui permettraient à un être humain de tomber de quatre étages jusqu'au sol, d'y apparaître mort, et de pourtant être en vie. Parce qu'il n'y a pas *d'intimité* dans ces théories, elles ne relèvent pas de la personnalité du spectateur ou de ses désirs, mais de sa réflexion analytique. De fait les personnages y ont une importance minime, très peu liée à leur caractérisation.

Les fan-fictions, par contre, sont la manifestation d'une appropriation intime par le spectateur du récit source et, tout particulièrement, de ses personnages. Elles sont une part non-négligeable du fan-art, qui consiste en des œuvres diverses inspirées d'œuvres littéraires, cinématographiques et télévisuelles, le plus souvent liées à la pop-culture, puisque l'intérêt du fan-art est d'être reconnu par une communauté de fans, et ne se fait pas à simple titre individuel. Les fan-fictions, comme leur nom l'indique, sont la partie du fan-art qui repose sur le récit. C'est une forme de « *What if* » (« Que se passerait-il si... ? »), permettant d'injecter une fiction à l'intérieur de l'univers d'une autre comme des poupées russes. D'après Janet Murray, les œuvres elles-mêmes y invitent d'ailleurs les spectateurs :

Contemporary stories, in high and low culture, keep [...] inviting us to second	Les récits contemporains, qu'ils proviennent ou non d'arts légitimés […] nous

8 *Lost* (ABC, 2004-2010)

9 CARABOTT, Chris, *et al*. « IGN's Top 50 Lost Loose Ends » in *IGN*, 13 novembre 2006. En ligne <http://www.ign.com/articles/2006/11/13/igns-top-50-lost-loose-ends>

10 *Sherlock* (BBC One, 2010-en production)

guess the choices [the storyteller] has made [and] can be experienced as an invitation to join in the creative process[11].

invitent à mettre en doute les choix que [l'auteur] a fait [et] peuvent être perçues comme une invitation à nous joindre au processus créatif.

Les séries et films sériels sont un support privilégié des fans-fictions pour les mêmes raisons qu'ils étaient un support privilégié du transmédia : c'est l'absence de clôture du récit qui provoque en grande partie cette « invitation » à le continuer. C'est ce que Martial Martin appelle la « béance » :

> Les notions d'interstice, de fracture, de rupture permettent de rendre compte tout à la fois du phénomène de culte et des conditions d'écriture de fanfics […] C'est dans les béances qui se créent entre les séries que peuvent s'exprimer les rédacteurs de « fan-fictions ». Plus encore, l'écart entre chaque épisode ou entre chaque saison sera le lieu privilégié de leur investissement[12].

Mais là où le transmédia ne déforme ou ne transforme jamais la narration sur laquelle il s'appuie, la fan-fiction a une grande liberté par rapport au récit original, qu'elle se définisse comme une version alternative de celui-ci, ou comme un séquel[13], un préquel, un spin-off et ainsi de suite. Par exemple, le *slash*[14] - une forme de fiction créée justement par les fans et mettant en scène une relation homo-érotique entre des personnages qui n'ont pas ce genre de relations dans l'œuvre originale - transforme (parallèlement au récit original) la sexualité des personnages et leurs relations.

Alors que la construction du personnage pour le film ou l'œuvre originale allait de l'individu (le créateur) à la masse (les spectateurs), la fan-fiction est une écriture qui s'échappe de la masse (ce que la communauté de fans s'accorde à considérer comme une facette de la caractérisation du personnage) vers l'individu (l'auteur, qui provient de la masse et revient à elle par ce récit). C'est en d'autres termes ce qu'en dit Deborah Kaplan :

Rewriting characters for a work of fan fiction is an interpretive act […] in which the text offers one possible understanding of characterization. The work both

Réécrire les personnages pour un travail de *fan fiction*[16] est un acte interprétatif […] dans lequel le texte offre une façon possible de comprendre la caractérisation

11 MURRAY, Janet. H. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York : Simon and Schuster, 1997, p. 44.
12 MARTIN, Martial. « Les "fanfictions" sur Internet » in *MédiaMorphoses*, Hors Série n°3, 2007, pp. 186-189, p. 188.
13 cf. Glossaire.
14 cf. Glossaire.

contributes to and draws from the community's collective understanding of character[15].	du personnage. Ce travail s'inspire de la compréhension collective du personnage en même temps qu'il y contribue.

Le film sériel et la série sont donc le support d'une interprétation collective aussi bien que d'une interprétation individuelle par chaque spectateur, et c'est sur ces deux interprétations que repose la *fan fiction* : « La caractérisation en *fan fiction* provient à la fois de cette communauté d'interprétation et dans une interprétation individuelle des personnages du texte source[17]. » Internet n'a pas transformé la façon dont chaque spectateur ou lecteur individuel reçoit et joue avec son œuvre favorite, mais a favorisé l'organisation de ces spectateurs en communautés dont les membres communiquent et se reconnaissent, par centaines ou par milliers.

Les *fan fictions* sont donc une expression développée de ce qu'un individu ou une communauté a envie de voir, ou a envie que le personnage vive ou subisse. À l'inverse des théories, cette projection est inventive, elle n'est pas spéculative : il ne s'agit pas de deviner ce que l'auteur s'apprête à faire, mais de créer soi-même la suite.

Si les spectateurs utilisent les plateformes internet pour développer l'univers et les personnages qu'ils aiment, leurs projections n'ont pas toujours valeur de réclamation : si un spectateur représente quelque chose sous forme de *fan fiction* ou d'un paragraphe dans un forum, en avoir été l'auteur sous cette forme suffit parfois. Les deux façons de faire, directe et indirecte, coexistent sur la toile :

Fanon emerges through two separate, but overlapping forces – the top-down process	L'ensemble des *fan-fictions* émerge de deux forces séparées qui se chevauchent –

15 KAPLAN, Deborah. « Construction of Fan Fiction Character Through Narrative » in HELLEKSON Karen et Kristina BUSSE (Éds.). *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*. Jefferson, NC : McFarland, 2006, pp. 134-152, p. 136.

16 cf. Glossaire.

17 « *The roots of fan fiction's characterization lie both in this interpretive community and in an individual interpretation of the source text's characters*. » *Ibid.*

of the creator/author esta-blishing an official storyline/characters and the bottom-up process of individual fans and groups of fans who push back to get the product they want, whether in a direct way, such as fan letters and campaigns, or in indirect ways, such as fan-fiction, fan videos and other fan-works[18].

un processus qui va du haut vers le bas et part de l'auteur/créateur, lequel établit un récit et des personnages officiels, et un processus qui va du bas vers le haut et part des fans qui, individuellement ou collectivement, font pression de leur côté pour obtenir le produit qu'ils désirent, que ce soit directement, grâce à de véritables campagnes ou des lettres de fan, ou indirectement par des *fan-fictions*, des vidéos de fan ou d'autres travaux du même genre.

En réalité, le comportement des fans par rapport à ces œuvres et la « demande » qu'ils font aux auteurs, implicitement ou explicitement, sont liés à l'importance du texte dans leur construction personnelle et aux lacunes qui s'y trouvent nécessairement, comme l'explique Henry Jenkins :

Fans relate to favorite texts with a mixture of fascination and frustration, attracted to them because they offer the best ressources for exploring certain issues, frustrated because these fictions never fully conform to audience desires[19].

Les fans ont avec leurs textes favoris une rapport qui mêle fascination et frustration : ces textes les attirent parce qu'ils offrent les ressources nécessaires pour explorer certains problèmes intimes mais ils en sont frustrés parce que ces fictions ne sont jamais tout à fait conformes aux désirs des spectateurs.

En quelque sorte, les superspectateurs tentent ici de s'approprier leurs personnages favoris en ajoutant de leur intimité (leurs propres inquiétudes, leurs propres questionnements ou leur propre expérience) à ceux-ci : ils se perçoivent eux-mêmes comme des créateurs, non pas dans la mesure où ils produiraient le personnage, mais dans la mesure où ils rejoindraient la chaîne de la définition cyborgologique du personnage. En d'autres termes, ils veulent y mettre d'eux-mêmes. Le scénariste peut alors décider de se conformer - en partie du moins - aux

18 CHANEY, Keidra et Raizel LIEBLER. « Canon vs. Fanon: Folksonomies of Fan Culture » in Massachusetts Institute of Technology, Comparative Media Studies Program. *Media in Transition 5: Creativity, Ownership and Collaboration in the Digital Age.* Colloque. 28-29 avril 2007. En ligne <https://pdfs.semanticscholar.org/df56/31075af97f934f87b512fb3cbb9e60818dc3.pdf>

19 JENKINS, Henry. « Reception Theory and Audience Research: The Mystery of the Vampire's Kiss » In Christine GLEDHILL et Linda WILLIAMS. *Reinventing Film Stories*. New York : Oxford University Press, 2000.

désirs de ses spectateurs pour répondre à leur frustration, ou au contraire n'en tenir aucun compte, comme Alan Ball, créateur et scénariste de la série *Six Feet Under*, qui dit de cette œuvre : « Je pense que la série pourrait exister sans internet[20]. »

Cependant, les réclamations des superspectateurs, lorsqu'elles prennent la forme d'une détermination collective, est difficile à ignorer. Il faut notamment se rappeler que le jour de la diffusion du premier épisode de la sixième saison de *Lost*, Barack Obama devait donner son discours annuel sur l'état de l'Union devant le Congrès américain. C'est le président des États-Unis d'alors qui dut consentir à déplacer le discours afin de permettre à une large frange de la population de regarder sa série favorite[21]. Si le président s'incline devant cette force volontaire, les auteurs y sont bien entendus sensibles. C'est à eux que Kyle MacLachlan fait un clin d'œil quand on lui demande à l'époque de la diffusion de la deuxième saison de *Twin Peaks* quand sera dévoilé le meurtrier de Laura Palmer : « Probablement au milieu de la saison. Les gens vont manifester dans les rues, sinon. Ce sera, soit ça, soit à cause de l'augmentation du prix de l'essence[22]. » Ce qui n'était qu'un mot d'esprit se révèlera vrai, dans la mesure où le meurtrier de Laura Palmer est bel et bien désigné au milieu de la deuxième saison, alors que cette décision n'était notoirement pas celle des auteurs, qui regrettèrent rapidement d'avoir cédé. Le pouvoir des spectateurs est cependant implacable, à en croire le témoignage à la fois inquiet et amusé de Chris Carter à propos de *X-Files*[23] :

> Les fous de *X-Files* qui surfent sur Internet y sont tellement hostiles que je ne peux même pas en parler ; j'ai peur pour ma vie si je commence à le mettre [le personnage de Mulder] dans une situation « compromettante »[24].

Difficile alors de ne pas tenir compte des envies des « spectateurs » lorsqu'ils sont unifiés par un même désir. Mais pour comprendre ce qui motive les showrunners à résister ou non à ce raz-de-marée, il faut tout d'abord nous demander quel genre d'auteur est le spectateur, c'est-à-dire quelles sont ces envies si impérieuses qu'elles ne puissent être tues.

20 « *I think the show could exist without the Internet*. » HARRINGTON, Nancy. « Alan Ball Interview Part 2 on 2 – EmmyTVLegends.org » Online Video Clip. *Archive of American Television,* 25 août 2011. <http://www.emmytvlegends.org/interviews/people/alan-ball>

21 BLUM, Charlotte. *Séries : une addiction planétaire*. Paris : La Martinière-Styles, 2011, p. 242.

22 SALMON, Aubry. « Kyle McLachlan – Birth of Cool » in *Rockyrama*, février 2017, n° 10, pp. 42-55, p. 50.

23 *The X-Files* (Fox, 1993-2002, 2016-2018)

24 SKORECKI, Louis. *Sur la télévision : de "Chapeau melon et bottes de cuir" à "Mad men*. Paris : Capricci, 2011, p. 147.

II.6.2.

Quel genre d'auteur est le spectateur ?

Dans les Mangas, une façon de plaire aux fans à moindre frais consiste à faire apparaître dans le récit des archétypes profondément sexualisés au Japon (la soubrette ou l'écolière, par exemple) ou de recourir à une violence graphique et inutile dans le récit. Ces passages, que l'on appelle communément des passages de « fan-service », s'adressent en manga à une culture très définie et sont souvent supprimés ou déformés avant de parvenir sur les écrans ou dans les livres occidentaux. Pourtant c'est ce principe exactement qui est utilisé dans les séries occidentales. Si la soubrette ou l'écolière ne sont pas de mise ici, ce sont pourtant des pratiques d'un même genre qui ont cours pour plaire au spectateur. Car celui-ci n'appelle pas nécessairement à une création narrative complexe : ses désirs premiers sont d'ordre pulsionnel. En effet, les pulsions de vie et de mort – la classique dyade de Eros et Thanatos – polarisent l'attention du spectateur. Les tensions érotiques ou exterminatrices constituent ainsi un levier narratif puissant.

L'exemple le plus percutant de fan-service d'ordre érotique en audiovisuel est celui du premier épisode de la troisième saison de la série *Sherlock*[1]. La série, il faut le rappeler, réunissait toutes les conditions pour rendre souhaitable voire nécessaire l'écriture d'un passage de ce genre, notamment du fait de l'érotisation particulière du personnage de Sherlock, incarné par l'acteur Benedict Cumberbatch, dont Laurence Vernier-Lechesne dans un chapitre justement intitulé « Peut-on parler d'érotisation du corps de Sherlock Holmes ? » dit justement :

> Il existe tout de même une volonté très nette d'insister sur la mise en évidence de son corps, lequel affecte le visible du spectateur d'un trouble fondamental, et le mode narratif d'un suspens, dont la vertu n'est certes pas de faire progresser la dramaturgie[2].

En plus d'être naturellement encline à des mise en suspens de la dramaturgie pour laisser la place à l'érotisme, la série demandait aussi une très forte fidélité de la part de ses spectateurs : les amateurs de la série doivent en effet se contenter de trois épisodes d'une heure et demie par saison, mais surtout il a fallu attendre un an et demi entre la première et la deuxième saison, puis encore plus de deux ans entre la deuxième et la troisième. La patience et la fidélité des spectateurs paraissait mériter « récompense », c'est pourquoi cet épisode est en

1 *Sherlock* (BBC One, 2010-en production)

2 VERNIER-LECHESNE, Laurence. « Peut-on parler d'érotisation du corps de Sherlock Holmes » in *Sherlock Analysis in French*, 2013. En ligne <http://sherlockanalysisinfrench.blogspot.com/2013/07/acteur-corps-et-costume.html>

réalité un immense *fan service*[3], dans lequel on peut d'ailleurs analyser une part métanarrative. C'est ce qu'en dit d'ailleurs Emily Nussbaum :

> *But "The Empty Hearse" is, finally, an affectionate episode, at once a hat-tip and an exorcism, and a coded confession of its own status as fan fiction*[4].
>
> Mais l'épisode « *The Empty Hearse* » est, au final, un épisode empli d'affection, à la fois un clin d'œil et un exorcisme, une confession cachée de son propre statut de *fan fiction*.

L'épisode s'ouvre donc sur la séquence – dont le spectateur apprendra qu'elle est fantasmée – de Sherlock Holmes passant héroïquement au travers d'une fenêtre pour embrasser passionnément un personnage féminin secondaire de la série, le tout filmé avec une fluidité et un ralenti exagérés, et faisant tout à coup de Sherlock Holmes le héros viril et sexualisé qu'il n'est pas. Si la séquence n'est qu'imaginée par un personnage de la série, c'est avant tout pour ne pas distordre exagérément la caractérisation des personnages pour les besoins du *fan service* et éviter de les faire ainsi glisser vers ce qu'ils ne sont pas. C'est, en quelque sorte, une version télévisée de ce qui constituait en *comic books* les *Imaginary Tales*, tels que nous les explique Umberto Eco :

> La solution la plus originale est sans conteste celle des *Imaginary Tales* ; en effet, le courrier des lecteurs réclame souvent aux scénaristes des développements narratifs savoureux : par exemple, pourquoi Superman n'épouse-t-il pas la journaliste Loïs Lane qui l'aime depuis si longtemps ? Or, nous l'avons déjà dit, si Superman l'épousait, il ferait un pas vers la mort, il poserait une prémisse irréversible ; pourtant, il faut bien trouver de nouveaux stimuli narratifs et satisfaire les exigences « romanesques » du public. On développe donc telle prémisse dans toutes ses implications dramatiques, puis à la fin on avertit : attention, il s'agissait d'une histoire « imaginaire » qui en réalité n'a pas eu lieu[5].

… de même, donc, que la série de fantasmes qui ouvre cet épisode de *Sherlock*. Dans une autre séquence de ce même épisode, Sherlock Holmes embrasse Moriarty, sa *nemesis* de toujours, ce qui ne fait aucun sens dans le récit, mais se déroule encore une fois à l'écran sous le couvert de l'imagination des personnages. Le fait que cette scène relève du *fan service* n'est encore une fois pas dissimulé, puisque le « *slash* » est particulièrement apprécié et recherché par les communautés de fan. Cerise sur le gâteau, dans ce même épisode, des « fans » du

3 cf. Glossaire.

4 NUSSBAUM, Emily. « Fan Friction – 'Sherlock' and its audiences » in *The New Yorker*, 27 janvier 2014. En ligne <https://www.newyorker.com/magazine/2014/01/27/fan-friction>

5 ECO, Umberto. *De Superman au surhomme*. Paris : Librairie générale française, 1995, p. 125.

détective dans la série se réunissent pour élucider la mort et la résurrection de Sherlock Holmes. Or c'est, dans la réalité, ce que les véritables fans de la série ont fait, abondamment, sur les forums et entre amis en attendant la sortie de la saison suivante. L'apparition de leur propre archétype dans la série et le clin d'œil qui leur était fait aura donc permis de récupérer un public en quelque sorte « frustré » (nous n'éludons pas ici la connotation sexuelle du terme).

Cependant, libérer le spectateur de frustrations d'ordre quasiment érotiques ne se fait pas sans danger, car les séries qui le font subissent couramment l'effet « Clair de Lune », une sorte de lune de miel dégénérée. En effet, depuis la série *Moonlighting*[6], les scénaristes savent à quel point il est dangereux de consommer l'histoire d'amour jusque là contrariée des personnages. Dans cette série des années 1980, les deux personnages principaux ont réprimés les sentiments qu'ils avaient l'un pour l'autre pendant presque quatre saisons complètes, tour de force plus commun en série que dans le monde réel. Au lendemain d'un épisode où les deux personnages finissaient par s'admettre leur attirance et agir en conséquence, l'audience n'a cessé de baisser à une allure vertigineuse, entraînant la série vers sa fin quelques épisodes plus tard. Cette nouvelle « règle », appelée donc « *Moonlighting theory*[7] » (la théorie de *Clair de Lune*) ou de façon plus mystique « *Moonlighting curse* » (la malédiction de *Clair de Lune*) fut entendue de deux façons opposées par les *showrunners*. Certains en conclurent qu'il ne fallait en aucun cas qu'une série repose sur une attirance réprimée entre deux personnages. D'autres décidèrent plutôt qu'il ne fallait absolument pas que ces deux personnages parviennent à dépasser la répression de leurs sentiments avant la toute fin de la série, préférablement le dernier épisode, comme ce fut le cas par exemple pour les Josh et Donna de *The West Wing*. Chris Carter, showrunner de *X-Files*[8], regrette que les spectateurs de la série « ne veulent pas que Mulder ait une petite amie. Ce n'est pas bon pour notre 'spectacle', d'une certaine façon, ça je le sais[9]. » L'une et l'autre décisions sont extrêmement compliquées à mettre en place. La première est peu tentante pour les auteurs et programmateurs parce qu'une tension sexuelle est une accroche très forte pour le public, qu'il s'agisse encore une fois de Josh et Donna dans *The West Wing*, Sherlock Holmes et The Lady dans la série éponyme, Don Draper et Peggy dans *Mad Men*, et encore des milliers d'autres. La liste interminable de séries qui utilisent cet outil dramatique (il serait beaucoup plus rapide de lister celles qui ne l'utilisent pas) prouve en soi à quel point il est efficace, ou du moins semble

6 *Moonlighting* (ABC, 1985-1989)
7 cf. Glossaire.
8 *The X-Files* (Fox, 1993-2002, 2016-2018)
9 SKORECKI, Louis. *Sur la télévision : de "Chapeau melon et bottes de cuir" à "Mad men*. Paris : Capricci, 2011, p. 148.

l'être aux yeux des créateurs. La deuxième option n'est pas plus simple : il n'y a pas une infinité de possibilités crédibles pour que deux personnages qui sont attirés l'un par l'autre restent séparés. Les showrunners sont donc esclaves de ce dangereux paradoxe. Les créateurs des personnages reconnaissent souvent ce paradoxe comme tel, ce qui explique sans doute la confusion de l'acteur Simon Baker, interprète de *The Mentalist*[10], lorsqu'il tente d'expliquer pourquoi la relation romantique qu'il aura (ou n'aura pas – à l'époque, la série n'était pas résolue) avec sa partenaire à l'écran ne devrait pas être forcée par l'intention du public :

> *It's the whole* Moonlighting *theory that comes into play with long-form TV. It goes on, and sometimes on and on, and do you give the audience what they want, or do you keep the flirtation and tease going? Is that really what they want, is that what they like — to want something? Because as soon as you seal any sort of a deal with anything, it's like, "Well, that's that, and from there where do we go?" There are plenty of places always to go, but it's a risk and a challenge*[11].

> C'est toute cette histoire de théorie du *Clair de Lune* qui entre en jeu avec les séries télévisées. Ça continue, encore et encore et alors : est-ce que vous donnez aux spectateurs ce qu'ils veulent, ou est-ce que vous continuez à donner dans le flirt et la taquinerie ? Est ce que c'est vraiment ce qu'il veulent, est-ce que c'est ce qu'ils aiment – vouloir quelque chose ? Parce que dès que qu'on clôt une affaire, quelle qu'elle soit, on se retrouve à se dire « Bon, ça c'est fait, maintenant on va où avec ça ? » Il y a plein de choses à visiter, comme ça, mais c'est un risque et un défi.

Au point qu'il paraît plus sage, comme le suggère Sébastien Mauge[12], de l'ignorer purement et simplement, et d'aller chercher les pertes d'audience où elles sont vraiment : dans la faiblesse des relations érotiques, souvent simplistes et toutes identiques, qui servent de moteur aux actions des personnages de série.

« Thanatos » est quant à lui l'autre « divinité » du *fan service*. Il est aussi le plus représentatif du pouvoir despotique qu'a le public sur les scénaristes de série. Si créer les personnages est un long chemin de croix pour le scénariste, il arrive que, quelle que soit leur valeur au sein du récit, certains d'entre eux soient très rapidement rejetés par le public. Cette animosité ne s'explique pas toujours de façon textuelle, c'est-à-dire que le public ne réagit pas seulement au personnage en tant que personnage, mais aussi au personnage en tant que

10 *The Mentalist* (CBS, 2008-2015) – *Mentalist*

11 MITOVITCH, Matt W. « *The Mentalist* Creator and Stars Discuss the Jane/ Lisbon Dilemma, Boast of a Love-or-Hate Finale » in *TV Line*, 9 mai 2014. En ligne <http://tvline.com/2014/05/09/the-mentalist-season-6-preview-jane-lisbon-finale/>

12 MAUGE, Sébastien. « 'Mentalist' a-t-elle été victime de la 'malédiction Clair de Lune' ? » in *Slate*, 15 mars 2015. En ligne <http://www.slate.fr/story/98603/mentalist-malediction-clair-de-lune>

personne. Il ne déteste alors pas la façon dont le personnage est construit, ou l'inutilité d'un personnage dans le récit : il le trouve simplement désagréable ou énervant. L'auteur d'un article de *Entertainment Weekly,* par exemple, incarne la voix des fans de *Lost*[13] lorsqu'il écrit au début de la troisième saison :

There's too much emphasis on the Others! Where are old faves like Sayid and Hurley? Mr. Eko's death was lame! I hate the new castaways Nikki and Paulo[14] *!*	Vous mettez trop l'accent sur les Autres ! Où sont nos chouchous de la première heure, comme Sayid ou Hurley ? La mort de M. Eko était nulle ! Je déteste les nouveaux échoués, Nikki et Paulo !

À peine quelques semaines plus tard, les personnages de Nikki et Paulo étaient littéralement enterrés vivants, à la grande joie du public assassin. Le showrunner Damon Lindelof ne se cherche d'ailleurs aucune excuse, et ne dissimule pas avoir uniquement suivi l'opinion des spectateurs. Quand on lui demande ce qui a justifié la mort de ces deux personnages, il s'en remet au public : « Les gens les détestaient avant même qu'ils ouvrent la bouche pour dire quoi que ce soit parce qu'on avait l'impression qu'ils s'invitaient à la fête[15]. » *A contrario* le personnage de Ben, qui devait mourir après seulement trois épisodes, aura tellement enthousiasmé le public, notamment grâce au grand talent de son interprète Michael Emerson, qu'il fut maintenu en vie pendant toute la durée de la série.

Ce droit de vie ou de mort des spectateurs sur les personnages est à double tranchant. Les choix qui sont faits ne sont d'ailleurs pas aussi naïfs et peu éduqués que les circonstances ne le laissent penser. Certes, les spectateurs ne rejettent pas un personnage pour des raisons définies dramatiquement ou proprement analysées, mais leur rejet des personnages a le plus souvent un fondement au niveau de la structure du récit ou de la caractérisation des personnages : un personnage trop stéréotypé, mal caractérisé ou introduit dans le récit trop rapidement va déplaire. Le fait que le showrunner ou scénariste puisse être maintenu au fait de ce que les personnages deviennent à l'étape de la réception - ce qui correspond rarement à ce qu'ils étaient à l'étape de la création - et qu'ils puissent agir en conséquence n'est pas en soi une mauvaise chose. Mais là encore c'est la patience des spectateurs qu'il faut acheter. Damon Lindelof l'exprime par cette analogie :

13 *Lost* (ABC, 2004-2010)

14 SNIERSON, Dan et Jeff JENSEN. « "Lost" Roars Back! See Where Season 3 Goes from Here » in *Entertainment Weekly*, 11 février 2007. En ligne <http://ew.com/article/2007/02/11/lost-roars-back-see-where-season-3-goes-here/>

15 « *People hated them before they even opened their mouths to say anything significant because it felt like they were crashing the party. »* MITOVITCH, Matt W. « Lost Boss Explains Last Night's Double Demise » *Op. Cit.*

I feel like we're playing a chess game, and in the first six moves, we've lost our queen and two bishops, and the audience is saying 'They are the worst chess players in the world!' What they don't realize is that we're nine moves away from checkmating you. If we lose, we lose. But that's the play, and we're standing by it[16].	J'ai l'impression qu'on fait une partie d'échecs et qu'aux six premiers tours on a perdu notre reine et deux fous, du coup les spectateurs se disent « Ce sont les pires joueurs d'échecs du monde ! » Ce qu'ils ne réalisent pas c'est qu'on est à neuf tours de vous faire échec et mat. Si on perd, on perd. Mais c'est notre tactique, et on s'y tient.

Les showrunners se retrouvent donc avec une obligation d'immédiateté dans leur caractérisation des personnages : le public ne les laissera pas prévoir six actions à l'avance. Cette nécessité d'immédiateté paraît pourtant paradoxale dans un format sériel. Cela peut générer des personnages plus uniformes, des personnages dont toutes les facettes sont offertes sans mystère au public, et sans que cela n'apporte rien au récit.

En définitive, si le spectateur est parfois le jouet de ses pulsions, le scénariste peut apparaître comme un agent régulateur, qui conserve autant que possible un regard plus global sur son œuvre. Ainsi posté, d'une certaine façon, entre sa propre série et les spectateurs de celle-ci, le scénariste sériel est tenu au compromis.

16 SNIERSON, Dan et Jeff JENSEN. « "Lost" Roars Back! See Where Season 3 Goes from Here ». *Op. Cit.*

II.6.3.

Le showrunner : « *The fan that got the closest* »

Umberto Eco résume simplement le choix qui incombe alors aux auteurs, et y répond par la définition même du support de leur œuvre :

> Une fois ces attentes connues, reste à savoir si on décide de les provoquer ou de les flatter. Le roman « populaire » (le feuilleton) est tel parce qu'il choisit la seconde solution : ainsi, même s'il s'agit d'un roman « démocratique », il est toujours et avant tout « populiste » car démagogique[1].

Néanmoins, les séries télévisées contemporaines ne sont pas toutes populaires, et n'ont donc pas chacune ce rapport « démagogique » aux attentes de leurs spectateurs : certaines relèvent de la « pop culture », d'autres semblent enclines à se placer dans une vision de la création plus indépendante du spectateur. En quelque sorte, elles se placent d'elles-mêmes sur l'échiquier proposé par Paul Valéry[2] qui distinguait pour sa part « les œuvres qui tendent à créer leur public » et celles qui sont « comme créées par leur public ». Les premières attirent et se constituent un public de par leur originalité et leurs propositions innovantes tandis que les secondes sont en parfaite adéquation avec les attentes d'un public. Reprenant à son compte cette distinction, Vincent Colonna soutien qu'elle « est essentielle pour comprendre la fiction télé »[3].

Cette seconde catégorie concerne donc des œuvres à la fois populaires et populistes, le terme étant pris ici dans une acception non-péjorative. C'est le cas sans aucun doute de *Buffy the Vampire Slayer* par exemple. Cette façon de concevoir l'œuvre comme étroitement liée à la *fan base*[4], créée presque pour elle mais aussi *par* elle, donne parfois à son auteur la sensation de faire partie des fans de sa propre séries, de comprendre *de l'intérieur* ce qui est désiré par les fans. Il n'y a donc pas d'hypocrisie démagogique à donner aux fans ce qu'ils désirent, puisque l'auteur ne se considère pas au-dessus de la masse, ni même distancié de celle-ci. Joss Whedon rappelle ce statut plusieurs fois, s'exprimant d'abord sur ce qu'il pense de sa *fan base*, sa communauté de fans :

There's nothing creepy about it. I feel like there's a religion in narrative, and I feel	Il n'y a rien de si terrible là-dedans. Je trouve que la narration est une forme de

1 ECO, Umberto. *De Superman au surhomme*. Paris : Librairie générale française, 1995, p. 17.
2 VALÉRY, Paul. « L'enseignement de la poétique au Collège de France. » *in Œuvres*. Paris : Gallimard, Coll. Bibliothèque de la Pléiade, 1957, t.I, p. 1442.
3 COLONNA, Vincent. *L' art des séries télé*. Paris : Payot, 2010, p. 38.
4 cf. Glossaire.

the same way they do. I feel like we're both paying hommage to something else, they're not paying hommage to me[5].	religion, et je me sens comme eux. Je sens qu'on rend tous hommage, eux comme moi, à quelque chose d'autre : je n'ai pas la sensation que c'est à moi qu'ils rendent hommage.

C'est donc sans la gravité des auteurs d'œuvres moins populaires que Joss Whedon appréhende ses propres œuvres, mais au contraire avec une excitation libératrice :

I am the fan that gets to have the most fun. I get to walk the set every day. I totally get to be there when the story's broken. I get to do all of the fun bits. Every day is fan day for me. That's who I am. I'm the fan that got the closest[6].	J'ai la chance d'être celui des fans qui s'amuse le plus. J'ai la chance de pouvoir aller sur le plateau tous les jours. J'ai la chance absolue d'être là quand les histoires sont choisies. J'ai la chance de participer à toutes les étapes amusantes. Tous les jours sont des jours de fan pour moi. C'est ce que je suis. Je suis le fan qui s'est le plus rapproché.

C'est cette communauté d'esprit qui amène les showrunners et les spectateurs à se comprendre, comme le soulignent Mark Jancovich dans *Defining Cult Movies*[7]. Car, souvent, grâce à cette communauté d'esprit et de désirs, un dialogue peut s'ouvrir entre auteurs et spectateurs. Cela fait pénétrer les séries dans la sphère « méta », très appréciée actuellement, mais permet également aux personnages de garder une précieuse cohérence, une identité. Steven Moffat et Mark Gatiss, créateurs de *Sherlock*[8], ont mis en place pour leur part un dialogue binaire, de l'ordre du simple clin d'œil auquel le public répond à sa façon, sur les forums, en général avec enthousiasme. C'est un dialogue sans objet, qui peut se poursuivre à l'infini.

C'est encore une fois ce qui se déroule dans le premier épisode de la troisième saison de *Sherlock*. Sherlock Holmes s'est suicidé à la fin de la saison précédente. Les spectateurs savent qu'il y aura une saison suivante, et que la série *Sherlock* ne peut pas se poursuivre sans son protagoniste. Ils sont éduqués à l'image, et savent que le réalisateur ne montre que ce

5 ROBINSON, Tasha. « Interview – Joss Whedon » in *AV Club*, 5 septembre 2001. En ligne <http://www.avclub.com/joss-whedon-1798208181>

6 RUSSELL, Mike. « The CulturePulp Q&A : Joss Whedon. » in LAVERY, David, and Cynthia BURKHEAD. *Joss Whedon: Conversations*. Jackson : University Press of Mississippi, 2011, pp. 107-128, p. 124.

7 JANCOVICH, Mark (éd.). *Defining Cult Movies: The Cultural Politics of Oppositional Tastes*. Manchester : Manchester University Press, 2003.

8 *Sherlock* (BBC One, 2010-en production)

qu'il souhaite. Ils connaissent aussi le personnage de Sherlock Holmes, particulièrement réputé pour éclairer des situations complexes et réputées insolubles à l'aide de théories rocambolesques. Enfin, la plupart des spectateurs savent que Arthur Conan Doyle avait fait assassiner son propre personnage... avant de le ressusciter quelques années plus tard. Les showrunners n'ont ainsi aucune intention de faire ressentir à leur public l'effroi qui avait saisi les lecteurs de Conan Doyle lorsqu'il avait tenté de tuer son personnage : la mort de Sherlock Holmes dans la série est donc tendue au public, non pas comme un fait narratif fermé à l'intervention du spectateur mais, nous y revenons, comme un jeu, où son intervention est bienvenue. De bienvenue elle est d'ailleurs devenue primordiale puisque les théories des fans et les discussions sur cette supposée mort ont maintenue vivante une flamme que deux ans d'attente auraient pu éteindre. La réponse des fans fut donc à la hauteur de l'énigme qui leur était proposée, tant par son ampleur que par son enthousiasme, ce qui amènera le showrunner Steven Moffat à se moquer aimablement d'eux dans un article du *Guardian* :

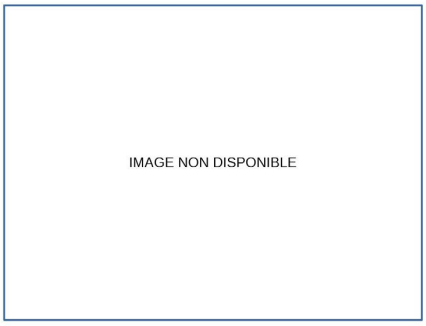
> *So many people theorising about Sherlock's death online – and they missed it! We've worked out how Sherlock survives, and actually shot part of what really happened. It all makes sense*[9].
>
> Il y a tellement de gens qui ont lancé des théories en ligne sur la mort de Sherlock… et ils ont loupé le coche ! Nous avons trouvé comment Sherlock survit et nous avons même tourné certains plans de ce qui se passe réellement. C'est logique.

Lorsque la série *Sherlock* est revenue sur les écrans, une très longue séquence reprenait donc les plus communes des théories et fictions inventées par les fans : des plus techniques, considérant les machinations nécessaires pour se faire passer pour mort, aux plus émotionnelles, recherchant la relation du personnage avec d'autres, avec, pour clore le tout, l'apparition à l'écran des archétypes du « fan », dans lesquels la plupart des fans pouvaient se retrouver, et même une référence très discrète à l'autre série de Steven Moffat, *Doctor Who*[10], dont les fans n'ont cessé d'imaginer l'apparition au cœur de la série *Sherlock*[11]. La référence, très discrète mais qui n'a pas manqué d'être relevée par les fans, consiste en la représentation en arrière-plan du moyen de locomotion de Doctor Who, le Tardis, une ancienne cabine téléphonique de police au bleu très reconnaissable.

9 JEFFRIES, Stuart. « 'There Is a Clue Everybody's Missed': Sherlock Writer Steven Moffat Interviewed » in *The Guardian*, 20 janvier 2012. En ligne <http://www.theguardian.com/tv-and-radio/2012/ jan/20/steven-moffat-sherlock-doctor-who>

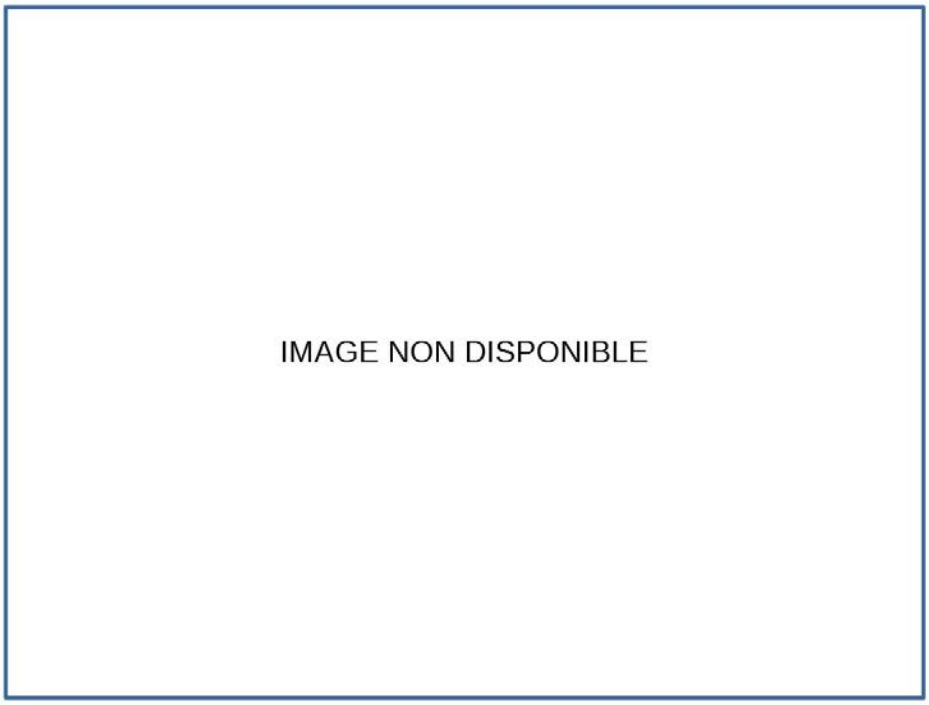
10 *Doctor Who* (BBC One, 1963-1989, 2005-en production)

11 Voir la très courte vidéo *Wholock* pour s'en persuader : SMITH, John. « Wholock – Sherlock Meets the Doctor ! » Online video clip. *YouTube*, 11 décembre 2013.



Sherlock, S03E01

Steven Moffat répondait ainsi à ses fans, de nouveau, par un « Je vois que vous existez », voire un « Je vois qui vous êtes ». Cette petite note humoristique sur TumblR, choisie ici parmi des centaines possibles, est une des réponses des spectateurs à cette reconnaissance[12].



Travail d'un·e fan posté sur TumblR :
Mark Gatiss : *Fait défiler les pages de TumblR* / Donc ils pensent ça. / et ça. / et ça. / ils ne veulent pas que ça, ça arrive / ils pensent que ça s'est passé comme ça / Ouah, cette fille sait écrire. / JE DOIS TOUT METTRE DANS UN SEUL ÉPISODE / TOUT.

Le dialogue peut continuer ainsi indéfiniment. Ce qui est intéressant ici est qu'en reconnaissant chacun l'existence de l'autre, le showrunner et les spectateurs gagnent une lucidité sur le média – sur la série télévisée – qui excuse en partie les facilités du fan-service.

12 p1zza5eva, « Basically What Happened » in *TumblR,* 2014. En ligne <http://p1zza5eva.tumblr.com/post/71891316732/basically-what-happened>

La poésie de cet échange – qui donc lui confère une certaine légitimité artistique – est bien rendue par la conclusion de Emily Nussbaum dans son article du *New Yorker* :

> *The show is at its best in such moments, these sequences that capture the semi-virtual, semi-real ways that we think, and feel, and meet, and connect today. It's a rare attempt to make visible something that we take for granted: a new kind of cognition, inflected by passion, that allows strangers to think out loud, solving mysteries together*[13].
>
> La série culmine lors des moments de ce genre, ces scènes qui capturent cette façon que nous avons de penser, de sentir, de rencontrer des gens ou d'établir une connexion avec eux : de façon à moitié réelle, à moitié virtuelle. C'est une tentative peu commune de rendre visible ce que nous prenons pour acquis : une nouvelle forme de pensée, modifiée par la passion, qui permet à des étrangers de penser tout haut, et de résoudre ensemble des mystères.

Mais si cela permet à la série globalement de ne pas perdre de son intelligence, les personnages en deviennent parfois plus superficiels, plus archétypaux, de simple pions dans ce dialogue, et les showrunners de *Sherlock* semblent avoir bien du mal à ne pas faire de leur détective une machine à clins d'œil.

C'est pourquoi, nous explique Joss Whedon, il ne faut pas oublier qui décide en fin de compte : « Nous prenons les opinions et les inquiétudes de notre communauté de fans très au sérieux, mais en même temps c'est nous qui racontons l'histoire[14]. »

Il s'agit alors de connaître suffisamment les désirs du public pour savoir quand *ne pas* lui donner ce qu'il réclame. Joss Whedon encore édicte la règle ultime de ce type d'écriture qui tient compte des volontés des fans : « Ne leur donne pas ce qu'ils veulent, donne leur ce dont ils ont besoin[15]. » Cette façon plus paternaliste de percevoir la masse des spectateurs comme un enfant ne sachant pas ce qui est bon pour lui trouve écho dans l'opinion de David Simon sur son public :

> *If you go with the audience, they'll always ask for ice cream. « You gotta eat vegetables, » you say. « No, I want ice*
>
> Si vous suivez le public, il vous demandera toujours de la crème glacée. Et vous aurez beau dire « Tu dois manger des légumes »,

13 NUSSBAUM, Emily. « Fan Friction – 'Sherlock' and its Audiences » *in The New Yorker*, 27 janvier 2014. En ligne <https://www.newyorker.com/magazine/2014/01/27/fan-friction>

14 « *We take our fan base's opinions and concerns very seriously, but at the same time we're the storytellers*. » MILLER, Laura. « The Man Behind the Slayer » in *Salon*, 21 mai 2003. En ligne <http://www.salon.com/2003/05/20/whedon/>

15 « *Don't give them what they want, give them what they need.* » ROBINSON, Tasha. « Interview – Joss Whedon » *Op. Cit.*

cream. Give me more ice cream. The last time you gave me ice cream and I liked it. » The audience is a child[16].

il dira « Non, je veux de la crème glacée. Donne-moi plus de crème glacée. La dernière fois, tu m'as donné de la crème glacée et j'ai aimé ça. » Le public est un enfant[17].

Parmi les « légumes » que le public n'aime pas se voir offrir, le changement fait partie des plus importants. Le dispositif de la série télévisée est si confortable pour un public conservateur que tout changement lui apparaît nécessairement plus violent. Joss Whedon le reconnaît dans sa propre série *Buffy* :

Change is a mandate on the show. And people always complain. [Agitated voice.] « Who is this new guy, Oz ? » « Where's that guy Oz go ? » They have trouble with change, but it's about change[18].

Le changement est nécessaire dans cette série. Donc les gens se plaignent toujours. [Voix agitée.] « Qui c'est ce nouveau gars, là, Oz ? » « Où est passé ce gars, là, Oz ? » Ils ont un problème avec le changement, mais c'est de changement que ça parle.

Le pire des changements repose sur la mort d'un personnage, qui est également une façon qu'a Joss Whedon de réveiller l'intérêt d'un public assoupi par un trop grand confort. Il s'exprime encore une fois là-dessus dans une entrevue.

If somebody objects, if somebody says, « How could you kill that character ? » You know you've done the right thing. If they go, « Oh, they're dead », then I killed the wrong person because nobody cares[19].

Si quelqu'un proteste, si quelqu'un dit : « Comment avez vous pu faire ça ? Tuer ce personnage ? », c'est que tu as fait ce qu'il fallait. S'ils sont là : « Oh, il est mort. », c'est que j'ai tué la mauvaise personne parce que tout le monde s'en moque.

Il s'agit pour le showrunner de garder à tout moment la main-mise sur son œuvre, qu'il soit pour cela tenté d'en connaître plus sur les envies et besoins contradictoires de son public, ou qu'il décide au contraire de s'y fermer. La loi du spectateur est une loi délétère pour l'auteur, ne serait-ce que parce que l'entité « spectateur » n'existe pas en tant que telle, et est constituée

16 MARTIN, Brett. *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution: from The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad*. New York : Penguin, 2013, p. 208.

17 Traduction par Léa Cohen pour MARTIN, Brett, et Léa COHEN. *Des hommes tourmentés le nouvel âge d'or des séries : des "Soprano" et "The Wire" à "Mad men" et "Breaking bad*. Paris : La Martinière, 2014, p. 331.

18 ROBINSON, Tasha. « Interview – Joss Whedon » *Op. Cit.*

19 BIANCULI, David. « Fresh Air TV Critic David Bianculli Talks with Joss Whedon » Online audio clip. *Fresh Air*, 9 mai 2000. <http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=1111146>

de milliers d'entités dont les désirs de sont pas toujours communs ou même compatibles. C'est le conseil imagé donné par le showrunner Steven Bochco :

> *... when you have an audience watching what you do, numbering in the millions and millions of people, there's no way you can please everybody. [...] what's the old cliché... a camel is a horse designed by a committee ? If you start listening to everybody who's telling you what's wrong with what you're doing, and why it's not appropriate, and why it's this, and shouldn't be that, and blah blah blah, or why this won't work, you've got a « horse » designed by committee. So when I say my responsibility is to myself, I trust my judgement*[20].
>
> Quand tu as une audience qui observe tout ce que tu fais, une audience qui va chercher dans les millions et millions de gens, il n'y a pas moyen de plaire à tout le monde […] Comment on dit déjà ? Un chameau, c'est un cheval dessiné par un comité ? Si tu commences à écouter tous ceux qui te disent ce qui ne va pas avec ce que tu fais, pourquoi ce n'est pas approprié, pourquoi c'est ceci, pourquoi ça ne devrait pas être cela, et bla bla bla… ou pourquoi ça, ça ne marchera pas, eh bien tu as un « cheval » dessiné par un comité. Donc quand je dis que je n'ai de responsabilité qu'envers moi-même, je ne crois pas me tromper.

Parfois, cependant, cette fermeture devient une pose pour assurer la supériorité de l'œuvre à son public : une œuvre supérieure même à celui qui la regarde deviendrait nécessairement une œuvre d'Art à part entière. La respectabilité devient l'atout ultime de l'œuvre, respect qu'elle obtient, comme certains professeurs dans leurs classes, par le *silence*. Lynne Conner, historienne du théâtre, rappelle régulièrement que c'est au XIXème siècle que le public de théâtre fut invité à se taire, à cesser de répondre aux comédiens ou à parler entre eux de la pièce à laquelle ils étaient en train d'assister. À la même époque, l'ampoule électrique était inventée pour placer le public, instantanément, dès le début de la pièce, *dans le noir*, permettant une fois pour toute de séparer ceux qui savent (experts, érudits) et les ignorants, les *spectateurs*. Alors la réflexion tenait simplement de cette thèse hautaine : « Le public sophistiqué n'interrompt pas une grande œuvre, et ceux qui ne sont pas sophistiqués devraient se contenter d'autres lieux[21]. »

C'est quelque part une façon de contrebalancer un système de valeur : d'un côté se trouve le système de valeur contemporain, nommé les « *digital values* » (« valeurs

20 LONGWORTH, James L. *TV Creators: Conversations with America's Top Producers of Television Drama.* Syracuse, NY: Syracuse University Press, 2000, p. 205.

21 « *Sophisticated audiences do not interfere with great art, and unsophisticated people should confine themselves to other places* » CONNER, Lynn. « In and Out of the Dark, A Theory About Audience Behavior from Sophocles to Spoken Word » in TEPPER, Steven J. et Bill IVEY. *Engaging Art: The Next Great Transformation of America's Cultural Life.* Abingdon-on-Thames : Routledge, 2008, pp. 103-127, p. 111.

numériques ») tandis que de l'autre résiste un système de valeur littéraire non moins légitime mais qui perd du terrain :

> *The emergent digital values that are reflected in all of these areas of human activity reflect the technological ascendance of networked dialogue, and thus celebrate interactivity, iteration, improvisation and an overall priori-tizing of collective experience over individual artifact. Needless to say, such digital values run directly counter to those they are displacing – literate values such as fixity, hierarchy, linearity and individualistic communion with a revered artifact*[22].

> Les valeurs numériques émergentes qui sont reflétées dans tous ces domaines d'activité humaine répondent à la croissance technologique du dialogue en réseau, et célèbre donc l'interactivité, l'itération, l'improvisation et une priorité généralement donnée à l'expérience collective plutôt qu'à l'artefact individuel. Cela va sans dire, de telles valeurs numériques vont absolument à l'encontre de celles qu'elles remplacent – des valeurs lettrées comme la fixité, la hiérarchie, la linéarité et la communion individuelle avec l'artefact vénéré.

Conserver un regard détaché du public peut cependant être libérateur, lorsque cela est rendu possible par le type d'œuvre auquel participe l'auteur. C'est ainsi que Terrence Winter déclare être redevable à David Chase de lui avoir permis de s'exprimer par et sur lui-même, alors qu'il écrivait auparavant pour des *sitcoms* sur lesquelles il était tenu d'offrir au public ce qu'il attend[23]. Tout repose bien sûr, en *drama,* sur la nécessité d'être cohérent avec le sujet et la forme de la série concernée, cohérent avec le public même de la série, qui est logiquement attiré par le type de production dont il est le public cible. Le showrunner doit quoiqu'il en soit toujours, s'il le peut, se tenir à l'écart de postures artificielles qui ne feront qu'éloigner son public et rendre son œuvre imperméable à la sensibilité des uns et des autres. Cette volonté, parfois affectée, d'ignorer le public pour trouver ainsi une forme de grandeur, n'est pas spécifique à la série télévisée. René Girard s'en amuse chez les auteurs de romans contemporains :

> Depuis la fin du XIXème siècle, toute idée de réciprocité, même imparfaite, dans les rapports au public est devenue insupportable. L'écrivain se fait toujours imprimer mais, pour cacher ce crime, il fait tout pour empêcher qu'on le lise. Il a longtemps prétendu qu'il ne parlait qu'à lui seul, il prétend de nos jours qu'il parle pour ne rien dire[24].

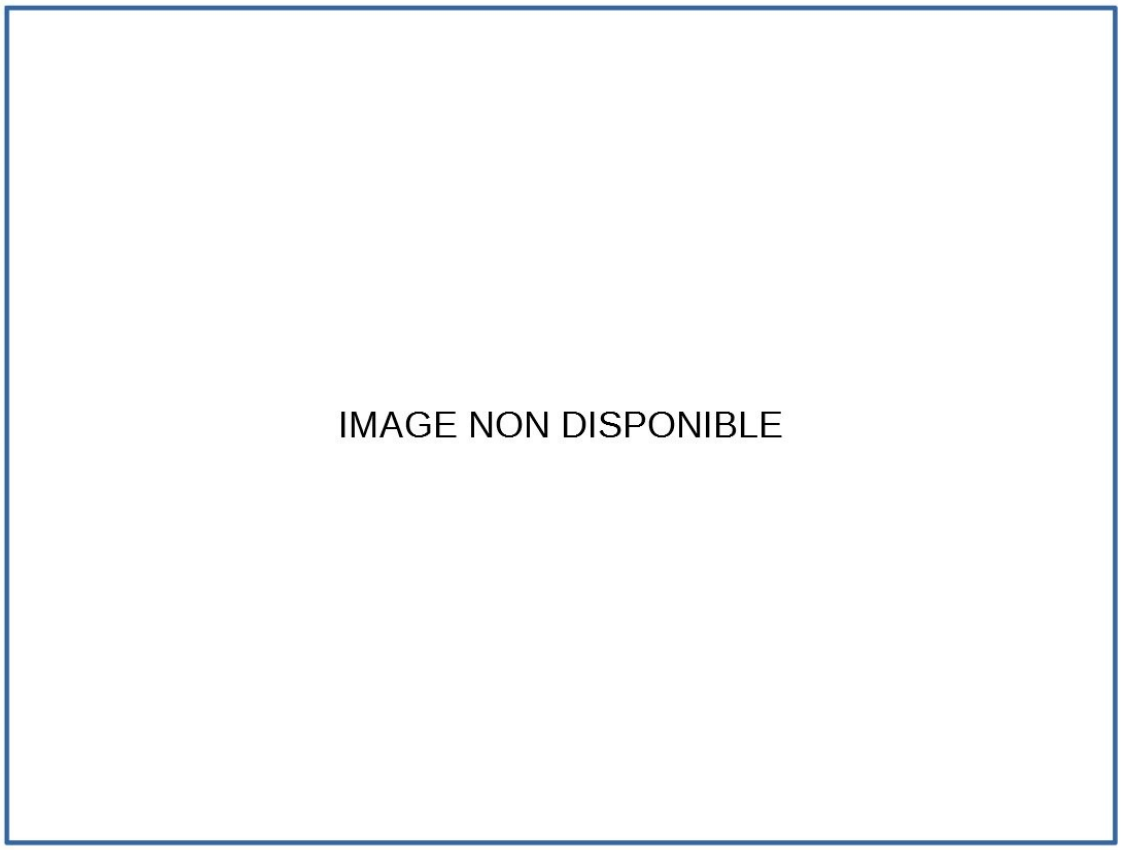
22 SOBOL, John. « On Audiences and Meaning in the 21st Century » in *You Are Your Media*, 11 novembre 2015. En ligne <https://youareyourmedia.org/2015/11/11/on-audiences-and-meaning-in-the-21st-century/>

23 JARRY, Marjolaine. « Les Secrets des scénaristes » in *TéléObs*, 18 décembre 2014, n° 2615, pp. 14-19, p. 17.

24 GIRARD, René. *Mensonge romantique et vérité romanesque*. Paris : Hachette littératures, 2000, p. 297.

Il est indubitable que le spectateur a aujourd'hui un pouvoir sur le personnage de série et de franchises qu'il n'a pas sur les personnages de cinéma unitaire. Il se construit ce pouvoir chaque jour, qui prend des formes variées, depuis la simple pression jusqu'à la réécriture pure et simple. Multiforme, ce pouvoir est aussi changeant, dans le contexte de transition qui est le nôtre. C'est pourquoi il est plus que jamais nécessaire pour les créateurs de connaître leurs spectateurs. Ils sont différenciés, informés, et n'existent pas comme une entité homogène. Veulent ils être surpris ou rassurés ? Veulent-ils être contrariés comme le sont les spectateurs de *Game of Thrones*[25], qui se lamentent à la mort de leur personnage préféré, uniquement pour se jeter avidement sur les saisons suivantes de la série ? Veulent-ils être familiers des personnages, comme les spectateurs de *Sherlock,* qui ont déterminé les limites que Sherlock Holmes ne pouvait pas dépasser sans devenir autre chose que lui-même ? Veulent-ils être guidés dans des réflexions complexes comme les spectateurs de *True Detective*, de *The Sopranos* ou de *The Wire*, qui attendent des scénaristes et showrunners d'être de véritables *auteurs*, et en cela d'avoir la main-mise sur leurs œuvres comme l'avaient et l'ont encore (mais pour combien de temps ?) les cinéastes ? Et surtout, pour reprendre l'expression de Simon Baker : « est-ce que c'est ça qu'ils veulent, vouloir quelque chose ? »

25 *Game of Thrones* (HBO, 2011-2019)



Joss Whedon par Morgane Parisi (http://studiobrou.com/)

Conclusion de la deuxième partie

Cette deuxième partie consistait à identifier les différents auteurs du personnage, et ce que chacun d'entre eux laisse de lui-même au cœur de cette créature. Si le showrunner conserve une importance majeure dans ce parcours génétique, son action se conjugue à celle des autres corps de métier qui permettent aux œuvres audiovisuelles – et aux personnages qui en sont part – d'être des créations collectives.

Dans un premier temps nous avons discuté la position répandue selon laquelle le personnage ne se formerait pas sous la plume de ses créateurs mais dans l'esprit de ses lecteurs ou spectateurs. Nous avons finalement préféré considérer deux personnages distincts pour chaque créature, dont un seul entre dans le cadre de notre recherche : celui-là, le personnage-modèle, est pensé par le créateur, qui va ensuite proposer un certains nombre d'impulsions, codant ainsi le personnage dans le texte (au sens large) pour produire un *effet* sur le spectateur et donc un nouveau personnage, le personnage-effet.

Nous avons par la suite longuement travaillé le rapport intime des showrunners, plus spécifiquement, aux personnages qu'ils inventent et construisent. Cela nous a amené à reconnaître deux types de personnages, en fonction de la façon dont leurs auteurs s'impliquent dans leur construction. Tout d'abord, certains s'apparentent à ce que les recherches en robotique et en intelligence artificielle nomment des « anthropoïdes » : ils *ressemblent* à l'être humain. À ces personnages-ci le showrunner peut prêter des éléments de sa propre expérience, mais ce sera alors une recherche « cosmétique », superficielle, de vraisemblable. Par contre, lorsque le showrunner constitue son personnage à partir d'expériences fondatrices qui lui sont propres, ou d'émotions qu'il tente de saisir, nous définissons le personnage qui naît de cette recherche comme étant de type « cyborg », c'est-à-dire qu'il est humain « au cœur ». À ces personnages, les showrunners donnent de leur expérience, de leurs émotions, de leurs obsessions, etc., ce que nous avons pu étudier plus précisément au travers du rapport des showrunners de *Twin Peaks,* David Lynch et Mark Frost, à leurs personnages. Les créateurs ne sont pas en soi tenus de produire des personnages cyborgs plutôt qu'anthropoïdes, mais beaucoup de showrunners semblent y voir actuellement le secret de la qualité, de la bonne histoire, quoique la plupart d'entre eux garde à l'esprit l'importante part mécanique, technique, de la construction du personnage, et le fait que ce dernier soit constitué certes en regard de son créateur, mais *pour* un spectateur. Cette façon de construire les personnages en partant aussi souvent que possible d'eux-mêmes fait que les showrunners de notre corpus ont généralement en commun une forme d'égocentrisme, ce qui ne signifie pas qu'ils aient une

estime d'eux-mêmes particulièrement haute. Au contraire, ils font souvent preuve d'un regard introspectif implacable, ce qui explique d'ailleurs en partie le nombre des anti-héros dans les séries récentes.

Il faut bien sûr également que les showrunners puissent créer des personnages éloignés de leur propre expérience de vie, afin de produire des œuvres variées et larges. Les façons de faire les plus répandues consistent tout simplement à assembler une *writers' room* dont les différents scénaristes soient les plus divers possible, ou de faire appel dans une certaine mesure à la documentation et la recherche. Cependant, cela ne peut pas être suffisant, c'est pourquoi le showrunner est appelé à construire des personnages dont le soubassement, le questionnement intrinsèque, a le plus souvent une portée universelle. Dans tous les cas, l'empathie, qui permet de produire ce bond émotionnel du showrunner hors de lui-même, ne signifie pas pour autant que le créateur doive ne faire qu'un avec son personnage, s'y dissoudre : c'est un pont qu'il produit, et il peut être capable de comprendre un personnage par empathie en conservant une certaine distance, et sans souffrir à sa place.

Par ailleurs, nous avons également été amenés à réfléchir non plus sur ce que le showrunner dépose consciemment de lui-même ou du monde dans les personnages, mais sur une part plus obscure de la constitution de ce dernier : la part d'inconscient qui est nécessairement au travail dans toute œuvre, *a fortiori* dans un objet humanoïde comme l'est le personnage. Le showrunner propose ainsi par le personnage, dans une certaine mesure, un « lui » qu'il ne connaît pas lui-même, ce qui nous amène à faire des liens entre la création du personnage et la psychanalyse : il y a en tout état de cause une « extimation » de la psyché du showrunner à travers certains personnages, particulièrement en série télévisée où la durée permet un long travail quotidien, proche encore une fois du rythme singulier des « séances » psychothérapeutiques. Même lorsque les showrunners témoignent d'une méfiance envers la psychanalyse, c'est généralement parce qu'elle leur semble redondante avec leur propre activité artistique. L'extimation, que nous définissons comme la présentation au monde de blessures ou mouvements émotionnels internes du créateur, son intimité, n'a pas proprement pour objectif de rendre le créateur plus heureux, ou plus sain, comme c'est peut-être le cas de la psychanalyse. Elle est ici un outil de caractérisation des personnages quoique, sans doute, le showrunner puisse découvrir sur le personnage ses propres cicatrices, par effet de miroir. Nous en venons même à suggérer que, si le showrunner s'exprime inconsciemment au travers du personnage, c'est dans un même mouvement que l'époque s'exprime au travers de l'artiste, qui « extime », expose, l'ère qui est la sienne.

Une commune préoccupation des auteurs de notre corpus apparaît rapidement être une forme de vanité, de banalité de l'existence, dont nous découvrons sans surprise qu'elle se retrouve dans leurs œuvres. Cependant, elle n'y est pas seulement parce que les showrunners s'en inquiètent, mais du fait même de la sérialité : la série implique l'impossibilité d'un climax, une absence d'emphase, qui amène les scénaristes à rendre admirable justement la banalité ou la médiocrité. La série se fait alors l'écho de la vie non seulement du fait de sa durée, mais de part l'intensité de ce qu'elle peut produire, et rend les personnages d'autant plus proches de leurs créateurs, d'autant plus cathartiques pour eux.

Dire que les personnages se font le miroir de traits conscients ou inconscients de leurs auteurs, c'est nécessairement poser la question de la représentation des minorités, des femmes, de fait aussi bien du côté des créateurs que des créatures. Parce que les séries de notre corpus sont essentiellement produites par des hommes, les personnages qui les habitent sont sans surprise en grande majorité des hommes. En outre, la masculinité ou la virilité en sont des thèmes centraux. *A contrario*, les séries produites par des femmes ou des personnes issues de minorités ont tendance à aller à l'encontre de cette figuration dominante, et à portraiturer au maximum toutes les catégories de personnes sous-représentées. Nous avons analysé le cas représentatif de la série *Sense8* des Wachowskis, toutes deux femmes transgenres. Riches de cette expérience, les deux sœurs se reconnaissent le *pouvoir* (qui se traduire dans la série par une aptitude surnaturelle) de traverser les frontières de l'altérité, et d'amener la notion de *trans* à son paroxysme : une forme de *transcendance*.

Enfin, il arrive que les showrunners infusent dans les personnages une intimité qui prend une forme singulière : plutôt que de construire les personnages sur les failles qu'ils se reconnaissent, ils produisent au contraire, à l'instar de Aaron Sorkin dans *The West Wing* ou *The Newsroom*, des personnages qui comblent leurs carences. Ils tendent alors à les rendre « parfaits ». C'est certes un choix narratif dangereux, car les personnages construits sur ce modèle peuvent manquer d'humanité – et donc d'intérêt pour le spectateur – d'après de nombreux auteurs. Mais ce personnage parfait a deux faces. D'une part il peut s'avérer être la représentation d'un idéal infantile, narcissique : c'est une poupée imbattable, immortelle, sans faille morale ou intellectuelle, dans laquelle les auteurs (et, d'une autre façon, les spectateurs) se projettent pour se rassurer. D'autre part il peut représenter au contraire une figure de mentor, un idéal à atteindre et à rechercher activement, ce que nous appelons ici le « héros prométhéen ». Il est cependant difficile pour le showrunner de produire un personnage meilleur que lui-même. Aaron Sorkin, qui s'est spécialisé dans la production de personnages plus intelligents (et moraux) qu'il ne peut l'être lui-même, doit donc faire appel à des

techniques d'illusionnistes en travaillant la rapidité des déductions des personnages ou en faisant évaluer l'intelligence d'un personnage par d'autres, etc. Ces personnages sont en quelque sorte validés dans le récit par l'autorité qu'ils gagnent sur les autres, mais ils proposent également une récompense narrative cohérente avec le format sériel : ils parviennent à trouver une forme d'harmonie avec leur environnement.

Le showrunner a certes le pouvoir de constituer le personnage premier, mais il est souvent retenu, même à cette étape, par des règles scénaristiques édictées notamment par ceux que l'on appelle les « gourous » du scénario, prescriptions qui sont souvent bien connues des maisons de production et des chaînes. Ces règles, qui peuvent aller du simple conseil d'initié à la censure pure et simple, tendent à terme à uniformiser les personnages, à réduire les possibilités qui sont offertes aux créateurs. Cependant, paradoxalement, la contrainte reste un moteur de créativité et d'improvisation ou, quand elle ne l'est pas, c'est dans la résistance forcenée des auteurs à ces règles et ces tabous que ceux-ci trouvent les ressources de créer des personnages riches et originaux.

Une fois ses personnages imaginés et constitués, le showrunner doit les laisser passer par d'autres mains, à commencer par celles des scénaristes qui constituent sa *writers' room*. Ce groupe de scénaristes qui va développer la série se constitue souvent en une sorte de « famille », dont ses membres reconnaissent alors dans le showrunner une figure paternelle : c'est à cette figure que les scénaristes veulent plaire, dont ils cherchent en quelque sorte l'amour ou la reconnaissance, et c'est également celle qui a toute autorité. Le personnage, dans cette organisation, tire une nouvelle richesse de la tension entre l'individuel produit par chaque scénariste – donc ce qui est construit de plus intime, personnel ou, ici, cyborgologique – et le collectif qui permet une grande variété thématique, par exemple. Les showrunners n'abordent pas tous leur *writers' room* de la même façon : si la figure parentale est la plus commune, il est possible de distinguer une façon plus directive de mener cette équipe, en réduisant l'autonomie des scénaristes, d'une façon plus collaborative : le showrunner reste alors plus en retrait pour pousser les scénaristes à donner le meilleur de leur créativité. Il va de soi qu'il s'agit moins d'une vérité binaire que d'un spectre, et que le showrunner a avant tout la place qu'il se *choisit* dans la *writers' room*.

C'est lorsque le personnage est passé entre toutes ces mains d'écrivains qu'il se trouve entre celles des réalisateurs – car, en général, plusieurs d'entre eux se succèdent à la réalisation des épisodes. La production des épisodes se fait en canon, et donc le réalisateur travaille sur un épisode tandis que l'épisode suivant n'est pas encore rédigé, ce qui a plusieurs effets sur la création des personnages. Tout d'abord, le processus de la réalisation sérielle

donne en général une importance considérable au réalisateur de l'épisode pilote : parce qu'il réalise le premier épisode, c'est sa patte, ses choix esthétiques qui seront imités – ou déclinés – au fil des épisodes par ses confrères, c'est pourquoi ce premier réalisateur est parfois le showrunner. Le personnage de série est encore, avant l'étape de la réalisation, une *intention* du showrunner, qu'il transmet au réalisateur. À ce titre, le showrunner peut décider de conserver une certaine main-mise sur son personnage en réalisant les épisodes kernels de sa série (pilotes, *finales*, etc.), ou d'offrir à un ou plusieurs réalisateurs un statut de collaborateur, de co-créateur. En règle générale cependant, à la télévision, le réalisateur peut avoir la même liberté qu'un cinéaste mais rarement autant de responsabilité envers, notamment, le personnage. Il y a bel et bien une volonté d'implication de la part des réalisateurs, qui continue de se développer au fil des ans et qui leur permet parfois d'apporter leur pierre à l'édifice cyborgologique des personnages : certains showrunners assignent ainsi un réalisateur à chaque personnage (il réalisera alors les épisodes dont la trame est centrée sur « son » personnage).

Il revient alors au réalisateur de traduire le personnage dans un autre langage que celui du scénario. Là aussi, du fait de la popularité et de la légitimité croissante des séries télévisées, la palette des téléastes est en expansion : longtemps, la série a été contrainte aux plans rapprochés, pour le meilleur comme pour le pire, au point que certains en ont fait la définition même du langage – audiovisuel mais aussi narratif – de la télévision. C'est aujourd'hui une contrainte qui s'estompe, donnant aux réalisateurs de plus en plus de liberté – et donc de poids – dans la constitution des personnages sériels.

Par ailleurs, du fait de la circularité de la production sérielle, le personnage réalisé revient alors entre les mains de son showrunner et des scénaristes, qui non seulement vont pouvoir l'étoffer à partir de ce qui a été défini par les réalisateurs et acteurs, mais qui prennent également la mesure de la « réalité » du personnage : le personnage, qu'ils déposent à l'état conceptuel d' « intention », leur revient matière, et c'est cette matière qu'ils retravaillent.

Une analyse en profondeur d'un court extrait de *True Detective* nous a permis de développer ainsi la notion de point de vue, qui est au fondement même – à bien des égards – du travail du réalisateur à partir des scénarios télévisuels.

Un autre créateur important du personnage est assurément l'acteur, qui a peut-être avec lui le lien le plus immédiat ou le plus ombilical : il en partage d'une certaine façon la chair. Cependant il est rapidement apparu que le personnage n'est pas l'acteur, et n'est pas même « dans » l'acteur : il est *symbolisé* par l'acteur à l'écran. Ce symbole naît de la rencontre

symbiotique de l'image de l'acteur – et non l'acteur lui-même – et du « costume », par quoi nous entendons tous les éléments qui fictionalisent l'acteur. Il s'agit d'une construction. Le casting est alors un élément à part entière de la création du personnage ; cette étape pouvant consister en deux recherches complémentaires : il s'agit bien entendu de trouver un acteur dont l'image correspond au personnage, mais également de déceler ce que l'acteur peut *apporter* au personnage, auquel cas il y a une recherche de tension cyborgologique qui s'ajoute à celle plus illustrative.

La particularité sérielle vient de ce que le scénariste, une fois la production et la réalisation commencées, n'écrit plus avec le personnage qu'il a créé mais avec celui qui est d'ores et déjà interprété par l'acteur. Pourtant, au cours du temps l'image de l'acteur change : au fil des images, parce qu'il y a une « impermanence » de l'image au cinéma, et au fil des épisodes et des saisons, parce que l'acteur change et vieillit. Il y a pourtant une permanence du personnage symbolisé, comme il y a permanence de l'identité de l'acteur qui l'incarne. Dans les séries au long cours, le trajet parallèle de ces deux identités qui se transforment mais ne s'évaporent pas pourra créer encore une nouvelle forme de proximité entre l'acteur et son personnage. Dans une certaine mesure, la série permet à l'acteur de prendre une forme « d'élan » dans l'incarnation du personnage, terme justement mobilisé par Stanislavski. Il ne s'agit pas de se mettre dans la peau du personnage pour quelques jours seulement, le temps du tournage : l'acteur incarne le personnage de façon quasi-permanente pendant des années. Cela implique souvent de la part de l'acteur un jeu naturaliste, qui repose plutôt sur ce que l'acteur et le personnage ont en commun que sur le jeu à proprement parler, la construction d'une illusion.

L'acteur est bel et bien un auteur du personnage, mais il dissimule d'une certaine façon son propre travail – anthropoïdique ou cyborgologique – sur cette créature par le corps lui-même, par l'immédiateté de son travail, l'absence d'une médiation entre le travail fourni et sa manifestation. Nous avons alors reconnu la danse comme une métaphore très usitée par les acteurs, et qui symbolise également le lien qui existe entre scénaristes et acteurs : il y a au travers du scénario un guidage, des impulsions, mais pas d'obligation. Cela implique un rapport de confiance entre ces deux créateurs.

Par ailleurs, la carrière de l'acteur entre en jeu dans la construction et le développement des personnages en ce qu'elle donne au spectateur une connaissance hors de la diégèse qui influe sur ses attentes vis-à-vis de celle-ci. Les auteurs peuvent en tenir compte, ce qui produit un « effet métaleptique prospectif », pour surprendre le spectateur ou jouer avec lui. À ce titre nous avons étudié plus spécifiquement la carrière d'Elisabeth Moss, et analysé

en quoi les personnages successifs d'un même acteur sériel ont une grande influence sur la nature des personnages suivants interprétés par ce même acteur. Ces personnages successifs sont ainsi agrégés autour d'un personnage nodal dans la carrière de l'acteur, et produisent alors un personnage cumulé. Ce personnage est prédominant en série, de sorte que l'on parlera plutôt à la télévision de *character-system* que de *star-system* comme c'est le cas au cinéma.

Le dernier agent de la construction du personnage sériel est le spectateur, dans la mesure où c'est *pour* lui, et parfois par lui, que le personnage est créé. En effet, par le biais notamment à internet, il y a eu ces dernières décennies une multiplication des « superspectateurs » qui profitent de la « béance » qui existe entre les épisodes et les saisons pour inventer et penser le récit – spécifiquement les arcs de personnages – qu'ils désirent. Le showrunner peut ou non se conformer aux désirs des spectateurs, mais il lui faut pour cela en comprendre la nature. Or, les attentes des spectateurs se portent très spécifiquement sur les personnages et se font sur deux modes : celui du désir (la sexualité ou l'amour) et celui de la mort, selon le modèle de Eros et Thanatos. La difficulté, pour les scénaristes et showrunners, vient de ce que le désir des spectateurs est immédiat, tandis que la série est naturellement pensée sur du long terme. Il lui faut alors trouver un équilibre, parfois précaire, entre ces deux attentes. Pour cela, le showrunner doit connaître son public, et prendre par rapport à sa propre série la posture qui est la plus cohérente avec l'ensemble de ses choix et de ses spectateurs : dans la création des personnages d'une œuvre populaire, il arrive que le showrunner se définisse comme un « fan » parmi d'autres, en communion avec ses spectateurs, tandis que d'autres créateurs revendiquent une posture d'auteur, détachés des exigences des spectateurs, indépendants dans l'expression de leur propre sensibilité. Dans un cas comme dans l'autre, le showrunner tente d'arbitrer ce que le spectateur *désire* et ce dont il a *besoin*.

Le personnage naît donc de ces différentes dialectiques, chaque corps de métier – jusqu'aux spectateurs eux-mêmes – apportant à la suite du showrunner, et toujours en lien avec ce dernier, son propre savoir-faire mais également, souvent, sa propre expérience, pour construire un personnage aux sensibilités superposées, dont la richesse tient de cette polyphonie savamment orchestrée.

TROISIÈME PARTIE

Les « états » du personnage

III.1.

INTERPÉNÉTRATION ENTRE LE PERSONNAGE ET LE RÉCIT

III.1.1.
Une difficile distinction

III.1.1.1. Préexistence du personnage sur le récit sériel

Nous avons pu jusqu'ici analyser en détail la construction des personnages hors des récits auxquels ils sont pourtant intrinsèquement liés. Il nous faut maintenant déterminer ce que la mise en récit du personnage sériel implique. Pour commencer, la nécessité du personnage au sein du récit de fiction est indiscutable. Pour reprendre les termes de Doležel :

> *Stories require the presence in the fictional world of at least one person-agent. World-without-person can provide the initial or the end state of some elementary stories (the genesis of the human race or its apocalyptic extinction) but by itself is below the threshold of narrativity. It is worlds with persons or, better, persons within worlds that generate stories*[1].
>
> Tout récit nécessite la présence d'au moins une personne-agent dans le monde fictionnel. Un monde-sans-personne peut fournir l'état initial ou final d'un récit élémentaire (la genèse de la race humaine ou son extinction apocalyptique) mais il est en lui-même sous le seuil de la narrativité. Ce sont les mondes avec des personnes ou, mieux, des personnes dans des mondes, qui génèrent les récits.

Le « *threshold of narrativity* » (« seuil de la narrativité ») s'inscrit en effet dans la présence à la fois de personnages et d'actions dans le récit. C'est le premier des cinq points fondamentaux que relèvent Glaudes et Reuter sur le personnage : « tout comme les actions, les personnages sont un constituant essentiel de la diégèse ». Cependant, le rapport entre action et personnage dans toute diégèse est, lui, sujet à débat.

Le débat est tout d'abord d'ordre chronologique. Il s'agit de comprendre, dans la création du personnage, s'il est possible de définir le personnage avant l'action, c'est-à-dire hors de l'action, et s'il est possible de définir l'action sans personnage. Dans l'un et l'autre cas, cela revient ensuite à comprendre les étapes de la création du personnage de série par le showrunner. La question de la préexistence paraît très simple : d'un point de vue extérieur, il semblerait que le choix de ce qui vient en premier dans la création incombe au créateur. Le créateur peut *a priori* décider d'écrire sur la conquête de Mars avant de définir qui seront ces hommes et femmes, comme il peut décider d'écrire sur un escroc naïf et choisir par la suite quelles actions révèleront au mieux les contradictions de son personnage. De ce point de vue,

1 DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1998, p. 33.

la question n'en est donc pas une. En série cependant, il est très difficile de définir une action globale qui permettrait de justifier la décision d'écrire tel ou tel personnage, étant donné que la longueur du récit le poussera à passer d'une action à une autre. Les noms des séries, parce qu'ils donnent globalement la thématique de départ de l'ensemble des épisodes, permettent d'étudier plus avant si les showrunners se focalisent d'abord sur l'action, et donc l'objectif (par exemple *Mission: Impossible*[2] ou *Prison Break*[3]) ou sur le personnage (comme *United States of Tara*[4] ou *The Mentalist*[5]). Nous remarquons alors que quatre des quatorze séries de notre corpus ont un titre portant sur un lieu (*Twin Peaks, The West Wing, The Newsroom, Firefly*), qu'une d'entre elles a un titre servant à qualifier les personnages – aussi bien de façon métaphorique que littérale : il s'agit autant du métier de ces personnages que de leur état psychologique – (*Six Feet Under*), et que sept comportent dans leur titre les personnages eux-mêmes ou leur caractérisation (*The Sopranos, Better Call Saul, Mad Men, True Detective*[6]*, Show me a hero,, Buffy the Vampire Slayer* et *The Leftovers*). Ce qui ne laisse qu'une seule série dont le titre est une action (*Breaking Bad*), action qui indique par ailleurs le changement de caractérisation du personnage plutôt que son objectif (*Breaking Bad* ne s'appelle pas « *Meth Selling* »). Seul le titre de *The Wire* se rapporte plus à l'action qu'aux personnages : une action sans objectif, comme l'implique l'esthétique néo-réaliste[7] de cette série[8]. Tous les titres ou presque des séries que nous étudions ramènent donc concentriquement aux personnages et à leur milieu plutôt qu'à ce qui se passe dans la série elle-même. En admettant que les titres, parce qu'ils sont souvent des outils marketing autant qu'ils sont part de l'œuvre, ne reflètent pas le point de départ exact du showrunner (même s'ils font partie des éléments de la série qui existent dès le premier épisode, et qui restent jusqu'au dernier), ils restent néanmoins signifiant d'une forme de préexistence du personnage sur l'intrigue. Sabrina B. Karine confirme cette intuition, dont elle fait une leçon d'expérience :

2 *Mission: Impossible* (CBS, 1966-1973) – *Mission impossible*
3 *Prison Break* (Fox, 2005-2017)
4 *United States of Tara* (Showtime, 2009-2011)
5 *The Mentalist* (CBS, 2008-2015)
6 Les titres de *Mad Men* et de *True Detective*, comme celui de *Six Feet Under*, se rapportent au métier des personnages principaux, élément marquant de caractérisation.
7 L'entrée « Néoréalisme » du *Dictionnaire de la pensée du cinéma* en définit la forme comme « une libération des conventions cinématographiques : apparaissent la photo d'actualité et un dialogue banal d'où sont exclus tout mot d'auteur, toute tirade brillante, tout commentaire de l'image ; le décor naturel se substitue au décor construit, l'acteur amateur au professionnel ; la mise en scène elle-même disparaît dans la transparence d'une perfection apparemment naturelle comme la vie elle-même. » . NEUTRES, Julien. « Néoréalisme » in DE BAECQUE, Antoine et Philippe CHEVALIER. *Dictionnaire de la pensée du cinéma*. Paris : Presses universitaires de France, 2012, pp.496-499, p.497.
8 Comme nous le verrons, « *the wire* » concerne en outre la mise en réseau des personnages, ce qui les connecte.

> Plus j'ai appris à écrire, plus je me suis rendue compte à quel point il était important de ne pas se lancer dans l'intrigue directement mais vraiment de se poser des questions fondamentales sur les personnages[9].

John Sacret Young, showrunner de *China Beach*[10], ne dit pas autre chose :

> *Before I wrote the pilot we definitely did backgrounds on all of the characters and wrote up bios on them. We talked about stories, but they weren't laid out specifically*[11].
>
> Avant d'écrire l'épisode pilote on a vraiment pris soin de créer des histoires et des antécédents à tous les personnages, et d'en écrire les biographies. On a parlé de quelques idées de récits, mais elles n'étaient pas définies dans les détails.

Enfin, Alan Ball en fait une vérité globale :

> *The story has to grow out of the characters. When I was growing up I would watch a lot of TV shows where characters were basically chess pieces on a board that could get moved around to serve any story, whether it made sense emotionally or not. [On* True Blood*] we tend to come from a very character-based place when we break our stories*[12].
>
> Le récit doit sortir des personnages. En grandissant je regardais beaucoup de séries télé où les personnages étaient juste des pièces d'échec sur un plateau, qui étaient baladées pour servir n'importe quel récit, que ça fasse sens émotionnellement ou pas. [Sur *True Blood*] on essaie de partir d'une base très centrée sur le personnage, et ensuite on construit nos histoires.

Partir du personnage n'est pas nécessaire pour tous ces showrunners, ils en font cependant, pour la plupart, une choix de procédé poétique : le « sens émotionnel » devrait prendre le pas sur l'aspect pragmatique de la narration et, donc, lui être antérieur.

Patrick Colm Hogan donne quant à lui à cette préférence une explication très simple, qui tient des ressorts de notre imagination ordinaire :

> *Our ordinary processes of imagining the world involve projecting events based on our understanding people with their*
>
> Le processus que nous suivons habituellement pour imaginer le monde implique que nous projetions des événe-

9 La Scénaristerie. « Partie 1 : Table ronde scénaristes acteurs : comment créer un personnage ? » Online video clip. *Youtube*, 5 février 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=VSVVF4ZafUE>

10 *China Beach* (ABC, 1988-1991)

11 DOUGLAS, Pamela. *Writing the TV Drama Series: How to Succeed as a Professional Writer in TV*. Studio City, CA : Michael Wiese Productions, 2005, p. 61.

12 LITTLEFIELD, Kinney. « Life and Death, Drama and Humor, Join Hands » in *The Writer* 124, août 2011, n°8, reproduit dans FAHY, Thomas R.. *Alan Ball: Conversations*. Jackson : University Press of Mississippi, 2013, pp. 97-104, p. 100.

intentions, goals, and dispositions. […] Thus we think, how would Kim Jong Il react if George Bush ordered an invasion of North Korea? In other words, we do not ordinarily start out imagining some situation, then working backward to agency. We do not usually think >Let's imagine that North Korea invades South Korea. What sort of North Korean leader might undertake such an invasion?< […] There is no reason to believe that we follow one principle in our ordinary imaginative lives […] and another principle in our imagination of literary narratives[13].

ments en nous basant sur notre connaissance des gens : leurs intentions, leurs buts, leurs dispositions […] De fait nous pensons 'Comment réagirait Kim Jong Il si George Bush ordonnait une invasion de la Corée du Nord ?' En d'autres termes nous ne commençons pas, en général, par imaginer une situation pour ensuite remonter vers l'agent. Nous ne pensons pas, la plupart du temps, >Imaginons que la Corée du Nord envahisse la Corée du Sud. Quel leader Nord-Coréen serait susceptible d'entreprendre une invasion pareille ?< […] Il n'y a aucune raison de penser que nous suivons un principe dans notre vie imaginative ordinaire […] et un autre principe dans notre imagination de récits littéraires.

L'explication de Hogan permet de comprendre la préférence des showrunners : la préexistence du personnage n'est pas *nécessaire,* elle est *plus facile*. La « cause » d'une action est le personnage, la « conséquence » des personnages est leurs actions. « Remonter » de l'action (la conséquence) au personnage (la cause) est un exercice intellectuel plus périlleux – et pas nécessairement plus gratifiant – que de descendre du personnage (la cause) à l'action (la conséquence).

Ceci n'est cependant vrai que si l'on considère l'action comme étant toujours la conséquence des personnages. Todorov n'est pas de cet avis, puisque selon lui « un trait de caractérisation n'est pas simplement la cause d'une action, ni simplement son effet : il est les deux à la fois, tout comme l'action[14]. » Le personnage, selon ce point de vue, est un « objet vague[15] ». L'exemple le plus expressif que l'on pourrait donner d'objet vague est celui des nuages. Les nuages sont des accumulations de molécules d'eau ; cependant nombre de

13 HOGAN, Patrick C.. « Characters and Their Plots » in EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. New York : De Gruyter, 2010, pp. 134-154, p. 142-143.

14 « *a character trait is not simply the cause of an action, nor simply its effect: it is both at once, just as action is*. » TODOROV, Tzvetan. « Narrative Men » in *The Poetics of Prose*, 1977, p. 66-79, p. 70.

15 Le terme « *vague object* » est emprunté à Maria E. Reicher qui en donne une définition précise dans REICHER, Maria E.. « The Ontology of Fictional Characters » in EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. *Op. Cit.*, pp. 111-133, p. 129. cf. Glossaire.

molécules d'eau se trouvent en-dehors des nuages. Certaines molécules d'eau font très clairement partie du nuage, et d'autres sont très clairement à l'extérieur de celui-ci. Mais certaines de ces molécules sont plus difficiles à classer : elles ne sont ni clairement dans le nuage, ni clairement à l'extérieur. C'est ce qui donne au nuage son aspect vaporeux et indélimitable. C'est aussi pour cela que toute délimitation du nuage par l'observateur est arbitraire[16].

Il en est ainsi du personnage et du récit : si certaines parts du récit font clairement partie du personnage, et si d'autres sont clairement extérieures au personnage, celui-ci reste indélimitable. Philippe Hamon le dit pour sa part « mal localisable ».

> Ce n'est pas une « partie » autonome, d'emblée différentiable et différenciée, prélevable et homogène du texte, mais un « lieu » ou un « effet » sémantique diffus qui, à la fois, côtoie, supporte, incarne, produit et est produit par l'ensemble des dialogues, des thèmes, des descriptions, de l'histoire, etc. ; « unité » à la fois constituante et constituée, synthèse simultanée d'événements sémantiques alignés, régissante de l'intrigue et régie par elle, son analyse relève donc, peut-être plus que tout autre objet d'étude, d'une décision arbitraire de l'analyste[17].

Georgia Jeffreys, showrunneuse de *China Beach* et de *Cagney and Lucy*[18], affirme même, de son point de vue empirique, qu'il n'existe pas de part du récit qui ne soit indirectement le personnage :

Character is action. There is no plot apart from character. I don't even like to use the	Le personnage, c'est l'action. Il n'y a pas d'intrigue sans personnage. Je n'aime pas

16 *Ibid.*

17 HAMON, Philippe. « Pour un statut sémiologique du personnage » in BARTHES, Roland, Wolfgang KAYSER, Wayne BOOTH, *et al. Poétique du récit*. Paris : Éditions du Seuil, coll. Essais, 1977, pp. 115-180. Cité dans SEPULCHRE, Sarah et Éric MAIGRET. *Décoder les séries télévisées*. Bruxelles : De Boeck, 2011, p. 19.

18 *Cagney & Lacey* (CBS, 1981-1988)

word plot. I like to use the word choices, the choices of each character. Whatever the character chooses to do in each scene is going to create the story[19].

d'ailleurs utiliser le terme 'intrigue'. J'aime utiliser le terme de 'choix', les 'choix' de chaque personnage. C'est ce que le personnage décide de faire dans chaque scène qui créera le récit.

Il est pourtant difficile de faire la part, dans cette intuition de scénariste, entre le raccourci « magique » – l'expression de Jeffreys présente le personnage comme capable de faire lui-même ses choix[20], dans une vision presque animiste du scénario, plutôt que de reconnaître ces choix comme ceux de la showrunneuse elle-même – et le sens profond – tous les choix de la showrunneuse découlent presque immédiatement du personnage. Ainsi Maria E. Reicher préfère rejeter l'idée d'un personnage « vague » en raison du fait qu'il puisse exister seul et en dehors de tout récit. Pour elle, s'il est possible de créer le personnage de *Columbo*[21] avant d'écrire la série éponyme, c'est que le personnage est défini[22] et, de toute évidence, « prélevable », pour reprendre le terme de Hamon.

Pour résumer, nous avons d'une part un personnage qui peut être construit avant le récit, donc hors du récit, d'autre part un Personnage qui ne peut pas être clairement contouré quand il est au cœur du récit. Il est pourtant entendu que c'est en substance le même personnage. Revenons-en donc à « l'objet vague » qui nous servait d'exemple : le nuage. Ce qui rend le nuage impossible à délimiter, c'est que les molécules d'eau qui le constituent sont pour la plupart à l'état gazeux et se condensent en gouttelettes. S'il était entièrement à l'état liquide, par exemple sous forme de rivière, il aurait une forme définie… quoique déformable. Enfin, à l'état solide, par exemple en bloc de glace, il aurait une forme définie et indéformable. Le personnage n'est pas autrement.

Tel que le pensent les showrunners qui l'inventent avant tout récit ou en dehors de toute action, le personnage est à l'état solide. Il est clairement définissable, délimité, et il est facile de dire ce qu'il est ou n'est pas. Le personnage solide est tout entier dans sa *caractérisation*. Tout ce qu'il est est en lui-même.

> Certes des forces qui le dépassent déterminent le personnage. Mais ces forces lui appartiennent : elles sont comprises dans sa caractérisation. Elles constituent le

19 DOUGLAS, Pamela. *Writing the TV Drama Series: How to Succeed as a Professional Writer in TV*. *Op. Cit.*, p. 153.

20 Le récit donne parfois au *spectateur* la possibilité de faire les choix pour le personnage, comme c'est le cas dans le film *Bandersnatch* (David Slade, 2018) produit dans le cadre de la série *Black Mirror*. Les décisions qui sont faites dépendent alors à la fois des auteurs et d'une autre entité, qui n'est pourtant pas à proprement parler là non plus le personnage.

21 *Columbo* (NBC, ABC, 1968-2003)

22 REICHER, Maria E.. « The Ontology of Fictional Characters » *Op. Cit.*, p. 116.

> personnage selon une tridimensionnalité : physiologique, sociologique et psychologique. Où l'on voit que la fable est réintégrée par le personnage comme biographie, à travers ce que Syd Field va appeler son cercle de vie, tridimensionnel lui aussi, Mac Kee son background tridimensionnel, que Truby, plus intégrateur encore, limite au binôme de deux forces, l'une tirant vers le passé (les faiblesses et besoins du héros), l'autre vers le futur (les désirs), ces deux forces agissant sur deux niveaux : psychologique et moral[23].

Hors de toute diégèse, et donc hors du temps, il *contient* son passé, son présent et son avenir. On peut alors dire d'un personnage qu'il est naïf sans qu'il ait besoin d'agir de façon naïve, qu'il est méchant sans qu'il ait à faire de mal à quiconque, etc. Nombre de manuels de scénario, dont celui de Linda Seger, *Creating Unforgettable Characters*[24], définissent des règles de construction du personnage à l'état solide… Au risque que le créateur se retrouve avec entre les mains une poupée qu'il aura bien des difficultés à « infuser » dans le récit. Ceci n'en fait pas un personnage « plat » tel que le définit Edward Morgan Foster, puisque ses traits de caractère et sa psychologie peuvent être profondément détaillés, et qu'il n'est pas nécessairement « prévisible » puisqu'il n'agit pas encore[25] : c'est un pré-personnage, un personnage qui n'est pas encore dans le récit.

Si maintenant nous plongeons plus avant le personnage dans le récit, c'est-à-dire si le personnage que nous avons imaginé est narré, par lui-même, par un autre, ou simplement par une image, le personnage « passe » à l'état liquide. Il est alors malléable, puisque le récit l'informe déjà, et en cela le rend signifiant, mais pas encore agissant. Les motivations du personnage commencent cependant à entrer en contact avec sa situation et les autres personnages : ce contact crée du sens. Rustin Cohle (l'un des deux personnages principaux de *True Detective*) est caractérisé, entre autres, par un *fantôme* particulier : celui de la mort de sa fille quelques années plus tôt. En tant que personnage solide, ce n'est qu'une définition, un trait. Nic Pizzolatto, le showrunner, fait correspondre le sens du désir qui en découle – ici « sauver les enfants » – avec le thème de la série et les autres personnages de la saison – une enquête sur le viol, la séquestration et le meurtre d'enfants. Mais cela n'induit pas directement une action du personnage. Ce que cela induit d'abord, c'est un écho, et donc une cohérence : le personnage et le récit s'informent l'un l'autre, et deviennent « logique ». Rustin Cohle aurait-il été projeté dans l'univers de *The West Wing* ou de *Buffy the Vampire Slayer* que le récit comme le personnage auraient dû se transformer pour créer une cohérence symbolique et

23 BELAUBRE, Yves. *Critique du scénario américain*. Paris : L'Harmattan, 2015, p. 97.
24 SEGER, Linda. *Creating Unforgettable Characters*. New York: H. Holt, 1990.
25 E.M. Forster définit deux types de personnages : les personnages « ronds », ou « épais », qui sont capables de surprendre de façon convaincante, et les personnages « plats » qui ne sont construits qu'autour d'une seule idée, une seule qualité. FORSTER, E. M. *Aspects of the novel*. San Diego : Harcourt Brace Jovanovich, 1985.

narrative. Mais, tant que le personnage n'est pas actif, ce qui fait partie du récit – qui n'est encore qu'un univers – est aisé à séparer de ce qui appartient au personnage.

Si l'on plonge plus profondément le personnage dans le récit, le personnage et ses motivations ne sont plus uniquement en « contact » symbolique avec sa diégèse et les autres personnages, mais bel et bien en conflit. Ces collisions vont obliger le personnage à agir : il va devenir actant. Il est alors un personnage à l'état gazeux : le personnage intègre le récit, intègre le temps ; il a un passé, un présent et un avenir hors de lui, qui le traversent et le transcendent. Il devient impossible de définir ses limitations : il n'est plus *informé par* le récit, il est *diffusé dans* celui-ci.

Notons que si, à l'état solide, le personnage n'est en aucun cas actant, il possède tout de même une « *agency* », qui peut se traduire en français par une « agentivité[26] ». C'est la possibilité d'être actant qui fait le personnage, et c'est le fait de l'être qui le plonge dans le récit. C'est ce qu'exprime d'ailleurs Murray Smith :

> *In fantastic and experimental varieties of fiction, just about every attribute of human existence – physical, psychological, existential – can be stripped away, but perceiving such entities as characters still requires the initial frame of the mimetic hypotheses. The one attribute which cannot be removed without decisively removing a character from this framework is agency : a fictional entity which lacks the power of actual or potential action dissolves into an aspect of setting*[27].
>
> Dans des fictions de type fantastique ou expérimental, presque tous les attributs de l'existence humaine – physiques, psychologiques, existentiels – peuvent être retirés d'une entité ; mais pour continuer de percevoir ces entités comme des personnages, il est encore nécessaire qu'elles s'intègrent dans le cadre initial de l'hypothèse mimétique. Le seul attribut qui ne peut pas être retiré sans sortir le personnage de ce cadre est son agentivité : une entité fictionnelle qui n'a pas le pouvoir d'agir, réel ou potentiel, se dissout en élément du décor.

Il va sans dire que ce n'est pas une agentivité réelle (les personnages ne peuvent pas agir directement sur le monde réel) mais un pouvoir d'agir au sein du monde diégétique, qui dépend de celle-ci. De fait ce pouvoir s'exprime d'autant plus fortement que le personnage est

26 Le terme est notre traduction de « agency », proposée notamment dans d'autres disciplines telles que l'Histoire et les Sciences Politiques, par exemple dans l'article GUILHAUMOU, Jacques. « Autour du concept d'agentivité » , *in Rives Méditerranéennes* n°41 « Agency : un concept opératoire dans les études de genre ? », pp. 25-34. cf. Glossaire.

27 SMITH, Murray. « Engaging Characters: Further Reflections » in EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. *Op. Cit.*, pp. 232-258, p. 235.

plus intégré dans le récit. Il est *potentiel* quand le personnage est à l'état solide et liquide, mais se réalise en *action* lorsqu'il est à l'état gazeux.

Il est donc nécessaire de créer le personnage avant ou pendant le récit, mais il n'est pas possible de créer le récit sans personnage, ni le personnage sans « pouvoir d'agir ». Le personnage peut être pensé avant tout récit – ce qui le rend plus simple à créer, mais plus difficile à intégrer dans le récit –, en cours de construction du récit – quand le personnage est fondé en regard du concept de la série (par exemple le détective Dale Cooper dans la série *Twin Peaks*, qui semble écrit en corrélation avec l'étrangeté onirique de son enquête) – ou enfin entièrement par ses actions et les conséquences de ses choix, par exemple le personnage de Walter White dans *Breaking Bad*, entièrement fondé sur sa violence grandissante et son implication dans le trafic de méthamphétamine. Les différences entre ces types d'écriture sont plutôt des différences de degré que de principe, ce qui les rend plus difficiles à déterminer.

Cependant, sans doute du fait du principe de la « bible » de série (qui inclut des pages de caractérisation des personnages en amont de tout récit), les personnages de série sont plutôt conçus à l'état solide et liquide pour ensuite être rendus actifs, d'autant que l'action n'est pas unifiée sur tout le récit et donc que le personnage n'a pas d'arc à proprement parler.

III.1.1.2. Potentialisation du personnage

S'il apparaît que seuls les personnages solides sont produits hors du récit, nous en venons à questionner la façon dont les auteurs peuvent l'infuser dans celui-ci. La plupart des manuels, par exemple, ne répondent pas – du moins pas directement – à cette question.

Les écrits prescriptifs sur la création de personnages, dans leur souci de simplification des procédés d'écriture, en viennent en effet à proposer des personnages extrêmement rigides, produits à l'aide de « recettes de cuisine » réputées inratables. Aussi Linda Seger définit-elle ainsi les étapes de « création » du personnage :

There are stages to creating character. Although not necessarily in this order, these stages include:	La création de personnages suit des étapes spécifiques. Pas nécessairement dans cet ordre, ces étapes comprennent :
1. Getting the first idea from observation or experience	1. Se faire une première idée à partir de son expérience ou par l'observation
2. Creating the first broad strokes	2. Créer quelques traits généraux
3. Finding the core of the character in order to create character consistency	3. Trouver ce qui fait le cœur du personnage de façon à lui donner cohérence et consistance
4. Finding the paradoxes within the	

character to create complexity

5. Adding emotions, attitudes, and values to further round out the character

6. Adding details to make the character specific and unique[28].

4. Trouver les paradoxes du personnage de façon à lui donner de la complexité

5. Ajouter des émotions, des attitudes et des valeurs pour lui donner une chair plus tangible

6. Ajouter des détails pour rendre le personnage spécifique et unique.

Rien ne prouve que les scénaristes et showrunners qui ont produit des séries de qualité ont véritablement suivi ces étapes à la lettre. Rien n'indique non plus qu'ils ne les aient pas intériorisées, digérées ou même perçues intuitivement. Tout auteur rencontre régulièrement ce type de recettes, chacune inefficace à sa façon, chacune ayant pourtant pour qualité première d'aider à simplement prendre son stylo ou commencer à taper sur un clavier. Cependant, il est évident que les auteurs de ces techniques ont la faiblesse de considérer la création de personnage comme un pur procédé mécanique. En ne reconnaissant pas la part spontanée et intuitive de la création, elles peuvent aussi couper le souffle aux personnages. Nous rejoignons parfaitement ce qu'en dit Vincent Colonna : « La création n'est pas un jeu de Mécano ; quand un scénariste conçoit ses personnages, sa démarche est à la fois synthétique et spontanée : il les "visualise" comme s'ils étaient réels[29]. » *A contrario*, il ne faudrait pas croire trouver un personnage au détour du chemin, attendre qu'il nous parle sans lui avoir donné la parole, attendre qu'il bouge sans lui avoir donné les gestes.

Pamela Douglas, plus « technicienne » que « mystique », s'amuse dans son *Writing the TV Drama Series* de ce qu'elle considère comme sa naïveté de jeune écrivain :

I believed music exists before it is played, that a statue is inside the marble block and the sculptor cuts away whatever is not the statue, and that for writers… now we come to it… characters exist beyond what is writter, with larger lives than fit on film. They'll talk to you. You merely have to listen. […] Whaddaya want ? That was a kid talking[30].

Je pensais que la musique existe avant qu'elle soit jouée, que la statue est à l'intérieur du bloc de marbre et que le sculpteur n'a qu'à enlever tout ce qui du bloc n'est pas la statue, et pour les auteurs… nous y voilà… que les personnages existent au-delà de ce qui est écrit, qu'ils ont des vies plus larges que le film. Qu'ils nous parlent. Qu'il y a juste à écouter. […] Qu'est-ce que tu veux ?

28 SEGER, Linda. *Creating Unforgettable Characters*. *Op. Cit.*, p. 23.
29 COLONNA, Vincent. *L' art des séries télé*. Paris : Payot, 2010, p. 150.
30 DOUGLAS, Pamela. *Writing the TV Drama Series: How to Succeed as a Professional Writer in TV*. *Op. Cit.*, p. 127.

Curieusement, ceux qui sont parfois désignés comme des « gourous du scénario » sont communément à l'opposé, dans leur façon de parler des personnages, des scénaristes : les gourous, tels que Pamela Douglas justement, luttent contre la vision holistique du personnage, tandis que les showrunners luttent de leur côté contre l'image mécanique de leur création.

Conformément à l'analyse que nous avons faite des trois états du personnage – solide, liquide et gazeux – il semble que les uns (souvent prescriptifs) se concentrent sur les aspects solides du personnage, sans se préoccuper de ce qu'ils ne fonctionnent tout simplement pas dans le texte, tandis que les autres (artistes) tendent davantage à penser aux personnages à l'état gazeux, dilués dans l'action qui les nourrit, sans remettre en cause l'idée que leurs personnages ont émergé directement de là. Ces personnages qui apparaissent de façon gestaltique au scénariste sont en effet bien souvent liés aux actions qu'ils mènent, aux choix qu'ils font, au récit qu'ils intègrent. C'est d'autant plus vrai en série que la va-et-vient du personnage – qui est plongé dans un épisode avant d'être retravaillé pour l'épisode suivant – porte les scénaristes à parfois le redécouvrir à l'aune du récit qui l'a développé et rendu « gazeux ».

Carl Sautter, scénariste sur *Moonlighting*[31], exprime ses doutes par l'exemple problématique de « la biographie du personnage », exercice fondateur de cours de scénario par lequel le scénariste, avant de commencer son texte, décrit le plus finement possible le personnage qu'il va utiliser :

> *There is a danger to doing the three-page character biography. I still encourage writers to do it, but then I basically tell them to throw it away. Do it and know all of that but let other elements evolve as your character evolves. In a lot of ways that character is being born in front of you. Anybody can come up with a three-page history for a character, and you do find lots of good and useful elements through that exercise that you're able to use later on. But it can't stop there*[32].

> Il y a un danger à faire la biographie en trois pages du personnage. Je continue d'encourager les auteurs à la faire, mais ensuite je leur dis, en gros, de la jeter. Faites-le, et sachez tout ça mais laissez d'autres éléments évoluer tandis que votre personnage évolue. De bien des façons ce personnage est en train de naître sous vos yeux. N'importe qui peut débarquer avec l'histoire en trois pages d'un personnage, et il est vrai qu'on peut tirer de cet exercice bien des bonnes choses, des choses utiles

31 *Moonlighting* (ABC, 1985-1989)
32 SEGER, Linda. *Creating Unforgettable Characters, Op. Cit.*, p. 49.

qui pourront être utilisées plus tard. Mais ça ne peut pas s'arrêter là.

Lui-même, suite à ce laisser-aller volontaire, finit par parler de ses personnages comme des entités pré-existantes à leur création. Il parvient à « découvrir » des choses sur ces personnages. Si la figure de style est belle, elle brouille encore une fois la compréhension de ce dont dépend la création des personnages :

> *One season we discovered that David [in Moonlighting] had been married. It was a discovery that made sense and was usable to construct a particular episode. Most of the backstory unfolded as we worked on it*[33].
>
> Un jour, au cours d'une saison, nous avons découvert que David [personnage de la série *Moonlighting*] avait été marié. C'était une découverte qui faisait sens et pouvait être utilisée pour construire un épisode en particulier. Une grande partie de la *backstory*[34] s'est révélée à nous alors que nous travaillions là-dessus.

Le tronc solide du personnage est aisé à caractériser. Le fondre dans la narration est par contre plus difficile et demande un certain savoir-faire. En cela, la difficulté du travail du showrunner n'est pas toujours la caractérisation mais la *potentialisation* : c'est en travaillant le potentiel de son personnage que le showrunner en fait la richesse, puisque le potentiel est le trait d'union entre la caractérisation et l'action. S'il faut que le personnage ait, nous l'avons vu, une agentivité pour être un personnage, il lui faut aussi un incitateur pour lui permettre de passer de personnage solide à gazeux. Autant que de connaître son personnage, il est important de créer en lui un appel d'air, un manque, une faille, qui vont le faire se déplacer apparemment « tout seul » comme la matière emplit le vide. Coleman Luck parle déjà de potentiel pour son personnage de la série *The Equalizer*[35] : « Quand on crée un personnage de série, il faut en choisir un qui ait du potentiel – pour toujours trouver quelque chose de nouveau[36]. » Si son conseil porte principalement sur les séries télévisées, la nécessité de développer la potentialité du personnage autant que son caractère est transposable à d'autres arts narratifs. Globalement, il faut lui laisser la place de se mouvoir. Bien sûr, en série cela est d'autant plus nécessaire que le personnage se « déplacera » longtemps. Qu'est-ce alors que la

33 *Ibid.*, p. 57.
34 cf. Glossaire.
35 *The Equalizer* (CBS, 1985-1989)
36 « *When creating a character for a series, you need to create one who has that potential inside of them – to continually find something fresh*. » SEGER, Linda. *Creating Unforgettable Characters, Op. Cit.*, p. 57.

potentialité du personnage ? Comment la créer ? Beaucoup la proposent sous la forme d'un paradoxe, comme Linda Seger (« Trouver les paradoxes du personnage de façon à lui donner de la complexité[37] ») ou Robert McKee, dont Vincent Colonna résume la position par : « Robert McKee reprend cette idée de l'ethos en distinguant la caractérisation du caractère : selon lui le caractère est le fond secret de la personnalité, se découvre dans un choix fait sous pression et peut entrer en conflit avec la caractérisation apparente de l'individu[38]. » Si ni l'un ni l'autre ne définissent l'importance de ces paradoxes et contradictions (si ce n'est qu'elle apporte au personnage sa religieuse « complexité »), il nous semble que son premier pouvoir est de mettre en mouvement le personnage, et en cela de créer sa potentialité : personne ne peut « rester » dans la contradiction. Si celle-ci est découverte, il y a déplacement du personnage. Cela ne signifie pas nécessairement que sa caractérisation change, seulement qu'il va devoir agir pour apaiser la tension interne. Parce que Tony Soprano, pour simplifier à outrance, respecte sa mère mais déteste sa mère[39], pris dans une situation impossible, il s'effondre[40]. Lorsqu'il ne s'effondre pas, il est violent[41]. Lorsqu'il n'est pas violent, il est sur-sexualisé[42]. Le personnage ne peut pas échapper à son propre paradoxe comme les héros de tragédies antiques n'échappaient pas à leur destin : elle les suit alors qu'ils la fuient.

Mais le paradoxe n'est pas le seul élément provoquant le déséquilibre : l'intention, le désir, le besoin, sont autant d'éléments « potentialisants » que John Truby utilise, mais également Aaron Sorkin dans ses cours de Masterclass. Si un personnage agit, parle, ou même ne bouge pas, le simple fait de *vouloir* aller quelque part mais de ne pas pouvoir, ce dont Aaron Sorkin fait la base de tout scénario et donc sa première leçon (*Intention and Obstacle*) est déjà créateur d'action et de caractérisation. C'est un ressort usé jusqu'à la corde : retirer l'enquête des mains de l'enquêteur justement à cause de son investissement, et voir ce qui se produit.

La contradiction est une forme de potentialisation tout comme la volonté, mais la moins mécanique des potentialisations est l'instabilité émotionnelle : l'incapacité du

37 « *Finding the paradoxes within the character to create complexity* » *Ibid.*, p. 23.

38 COLONNA, Vincent. *L' art des séries télé*. *Op. Cit.*, p. 134.

39 Tony Soprano défend sa sœur mais aussi, implicitement, lui-même, lorsqu'il demande à sa mère « *What kind of a fucking chance did she have with you as her mother ?* » - « Et merde, comment elle aurait pu s'en sortir autrement en t'ayant, toi, comme mère ? » *The Sopranos*, S02E12.

40 La première crise de panique de Tony Soprano a lieu dès l'épisode pilote : il s'effondre alors au sol, le souffle court. Cette première crise ne sera pas la dernière, et l'amène rapidement à consulter une psychanalyste : ce sont ces effondrements qui enclenchent le récit de la série dans son ensemble.

41 Parrain de la mafia du New Jersey, c'est de fait un criminel qui n'hésite pas à tuer ou à battre ses ennemis mais aussi ses amis lors d'accès de colère.

42 Sa femme, Carmela Soprano, qui ferme les yeux sur les occupations de son mari mais aussi ses infidélités, lui reproche pourtant à la fin de la quatrième saison : « *You have made a fool of me for years, with these whores* » (« Tu t'es moquée de moi pendant des années, avec toutes ces putes. ») *The Sopranos*, S04E13.

personnage à ne pas ressentir ce qu'il ressent. Celui-ci peut raisonnablement cesser de vouloir ce qu'il veut, et parfois trouver la résolution à son paradoxe, mais il ne peut échapper à ses propres émotions, surtout s'il est incapable de les exprimer proprement. C'est ce qu'explique au fond très justement Frank Pierson, scénariste entre autres de *Dog Day Afternoon*[43] (*Une après-midi de chien*) ou *A Star is Born*[44] (*Une étoile est née*) qui a également travaillé sur les séries *Mad Men* et *The Good Wife*[45] à la fin de sa vie :

> *What you need to know about the characters is what the actors need to know to play the scenes. What is important are the sense memories. It is not important what happened to them but how they felt about it. If you want to ask questions, don't ask the characters questions like: 'What school did they go to? Did you ever work in a factory? Was your mother a domineering woman?'... What you want to ask the character is 'What was your most embarrassing moment? Did you ever feel like a fool? What are the worst things that ever happened to you? Did you ever throw up in a public place?' You need to bring out emotions, because those are what a character carries into a scene and colors everything he does*[46].
>
> Ce que tu dois savoir sur les personnages est ce dont les acteurs ont besoin pour jouer les scènes. Ce qui est important, ce sont les souvenirs sensoriels. Ce qui leur est arrivé n'est pas important, ce qui est important c'est la façon dont ils l'ont ressenti. Si tu veux poser des questions à ton personnage, ne lui demande pas 'Dans quelle école es-tu allé ? As-tu déjà travaillé à l'usine ? Est-ce que ta mère était une femme dominatrice ?'… Ce que tu devrais demander au personnage, c'est 'Quel est le moment le plus embarrassant que tu aies vécu ? T'es-tu déjà senti complètement idiot ? Quelle est la pire chose qui te soit arrivée ? As-tu déjà vomi dans un lieu public ?' Tu dois faire ressortir les émotions, parce que c'est ça que le personnage emmène avec lui dans une séquence et qui colore tout ce qu'il fait.

L'émotion, sous la forme d'un vécu émotionnel ou d'une idiosyncrasie, apparaît ainsi un vecteur important qui permettra de prendre un personnage solide, une poupée sans vie, et de lui donner l'étincelle, l'animation qui lui permettra de se mouvoir dans le récit, et l'y forcera. C'en est d'ailleurs la signification première, émotion étant étymologiquement le fait de se « mouvoir hors de » (*ex-movere*[47]).

Tout ceci étant déterminé, il peut paraître sensé et intéressant en création de choisir un thème, un monde ou un personnage, de se concentrer sur le premier personnage qui en

43 *Dog Day Afternoon*, Sidney Lumet, 1976 – *Une après-midi de chien.*
44 *A Star is born*, Frank Pierson, 1976 – *Une étoile est née.*
45 *The Good Wife* (CBS, 2009-2016)
46 SEGER, Linda. *Creating Unforgettable Characters, Op. Cit.*, p. 49.
47 « Émouvoir », *CNRTL* . En ligne <http://www.cnrtl.fr/etymologie/%C3%A9mouvoir>

émerge, de définir ce qu'il veut, les paradoxes qui le constituent mais surtout ce qui le met à mal, ce qui le déstabilise, de choisir alors d'autres personnages et des situations qui viennent appuyer sur ces zones de sensibilité, puis de se concentrer sur ces personnages eux-mêmes selon le même procédé jusqu'à obtenir une constellation riche de personnages sur laquelle établir le récit. C'est un processus possible de création du personnage que nous inférons de cette analyse ; cependant le personnage n'en sera ni meilleur ni plus mauvais qu'un autre. Il est envisageable de commencer par produire un personnage dont on ressent l'instabilité en soi-même, une instabilité que l'on questionne déjà. En réalité, mille choses sont possibles pour parvenir au personnage. Mais il faudra toujours qu'à la fin du trajet de construction, le personnage ait une potentialité en série, qu'il soit ou non profondément caractérisé.

Yves Belaubre fait pour sa part cette différence entre le scénario hollywoodien et celui de la Nouvelle Vague :

> Là où la narration hollywoodienne caractérise en creusant le passé du personnage dans le scénario, la narration « improvisée » de la Nouvelle Vague remplit de présent son personnage dans le tournage. Comme si, à l'opposé du scénario américain, une certaine non-caractérisation produisait une authenticité au (du) cinéma.[48]

Là où la narration hollywoodienne va chercher sa potentialité dans le passé, par le paradoxe par exemple, la Nouvelle-Vague la crée par une instabilité, celle du réel, du tournage, de l'*occasion*. Le veine néo-réaliste dans laquelle s'inscrit *The Wire* en fait une série dont la création est proche de cette façon de faire, tandis que *Mad Men* se tourne plutôt vers des techniques de narration hollywoodiennes. Mais il reste vrai qu'en série, par opposition avec ce qui se fait au cinéma, le showrunner et le personnage sont et doivent être en conflit permanent : là où le personnage lutte et tangue pour trouver sa stabilité, le showrunner la lui retire instantanément. Il est dit dans le métier qu'une série doit pouvoir perpétuer son récit très longtemps, doit « avoir des jambes[49] ». Il est trop rarement noté que pour cela, celles du personnage doivent trembler.

48 BELAUBRE, Yves. *Critique du scénario américain. Op. Cit.*, p. 152. Ce qui nous intéresse tout particulièrement dans la proposition d'Yves Belaubre est sa mise en exergue de différentes potentialités au personnage et non la notion d'authenticité.

49 Traduction littérale de l'expression anglaise « *to have legs* » qui signale une potentielle endurance. cf. Glossaire.

III.1.2.

Un récit pour des personnages ; des personnages pour un récit

« Sans action, il n'y a point de tragédie : il peut y en avoir sans caractères[1]. » Ces mots d'Aristote sous-tendent une discorde toujours d'actualité concernant la prééminence de l'action sur la caractérisation du personnage, ou bien au contraire la prééminence du personnage sur ses actions. Pour Aristote en effet, le personnage n'existe pas en dehors de ses actions, de ses manifestations. Le second point fondamental que relèvent Glaudes et Reuter sur les personnages dans la diégèse va à l'encontre directe des préceptes d'Aristote, puisque selon eux les personnages « jouent même le premier rôle, dans la mesure où c'est sur eux que repose l'organisation des actions en une intrigue et une configuration sémantique. » À la suite de Dominique Parent-Altier, « par le mot action, nous entendons les péripéties et rebondissements de l'intrigue[2] », qui toutes ensemble forment le récit. La prééminence tient en partie de la question de la préexistence mais pas seulement : déterminer cette prééminence, c'est déterminer l'objectif de la série plutôt que son point de départ. Si l'action est l'intérêt premier de certains showrunners, alors les personnages ne viennent dans ces cas-là que supporter l'action, comme la toile d'une peinture. L'aspect granulé d'une toile, sa blancheur ou la façon dont elle est tendue sur son cadre ne sont pas toujours riches de sens à l'analyse. La toile est alors préexistante à l'œuvre, c'est « sur [elle] que repose » l'œuvre, pour reprendre les mots de Glaudes et Reuter, mais elle lui est souvent inférieure en sens, en pouvoir, en intérêt pour le spectateur et pour l'analyste : c'est la prééminence de l'œuvre sur sa toile. La prééminence ne repose pas nécessairement sur la question de préexistence. Nous avons vu en quoi la question purement chronologique de la création du personnage et du récit menait à un raisonnement aporétique, dans la mesure ou les deux sont rapidement inextricables, quoique le personnage puisse exister, sous une certaine forme (solide) en amont de l'écriture des épisodes. De fait, la question plus esthétique de ce qui est le « plus important » en narration peut paraître tout aussi vaine ; elle est pourtant essentielle, puisque cela transforme la façon de penser et de construire les personnages. Si le scénariste par exemple écrit pour le personnage, l'action est un outil de dévoilement, tandis que s'il écrit pour le récit ou l'action (comme élément du récit), le personnage n'est plus alors qu'un rouage de la grande machine du récit, complexe mais utilitaire.

1 ARISTOTE, *Poétique*, VI, 1450 a-b, in BARTHÉLEMY-SAINT-HILAIRE, Jules *et al. Psychologie d'Aristote : Traité de l'âme traduit en français pour la première fois et accompagné de Notes perpétuelles par J. Barthélemy-Saint-Hilaire*. Paris : Librairie philosophique de Ladrange, 1846.

2 PARENT-ALTIER, Dominique. *Approche du scénario*. Paris : Armand-Collin, 2009, p. 58.

Vincent Colonna défend à plusieurs reprises dans son *Art des séries télé* l'idée que le personnage de série ne soit qu'un support à l'événement, inférieur en sens et en importance à l'action. Il va d'ailleurs jusqu'à dire que « les héros télé sont des automates, conçus pour être des agents de l'action et des conducteurs d'émotions[3]. » Pour Colonna, la manière d'agir du personnage le justifie entièrement, tandis que sa manière d'être est un supplément, dont on peut d'ailleurs se passer. L'importance est dans le « schéma de conduite humaine solidifié[4] » que représente tout personnage à la télévision. En somme, l'auteur considère l'événement comme supérieur au personnage en ceci qu'il permet au récit d'avancer, tandis que le personnage seul est, par définition, immobile.

La quantité des personnages qui peuplent chaque série télévisée peut d'ailleurs aller dans le sens de cette opinion : un personnage seul dévoilera plutôt sa façon d'être mais, confronté à d'autres, il révèlera *a contrario* sa manière d'agir. Car la dynamique élémentaire (de l'homme face à la nature, en contraste avec l'homme face à d'autres hommes) offre trop peu de potentialités d'actions. Un exemple flagrant est celui de la série *The Last Man on Earth*[5], dont le titre (et l'épisode pilote) laissait entendre que le héros serait entièrement seul sur la planète mais qui, par un jeu de mots douteux, se trouve en réalité être le dernier homme sur une terre... où il reste encore un certain nombre de *femmes*. La prudence de cette série à ne pas présenter un personnage entièrement seul prouve s'il le fallait que tout événement est plus important que le personnage lui-même. Sabine Chavon-Demersey dans son étude de la série *E.R*[6]. remarque elle aussi à quel point le nombre des personnages en série – les séries sont souvent, comme *E.R*., chorales – est un vecteur d'action :

> Les personnages périphériques […] sont en effet très nombreux (512 pour la première saison, 45 pour les deux premiers épisodes (Pilote et Jour J), et alimentent un grand nombre d'intrigues secondaires (jusqu'à dix-huit par épisode, contre trois ou quatre dans les scénarios télévisuels ou cinématographiques classiques)[7].

Tout ceci va donc dans le sens de l'opinion d'Aristote qui ouvrait cette réflexion, et contre Lajos Egri, pour qui l'événement est inclus dans le personnage et en développe les potentialités[8]. Toute action est donc considérée par Egri comme faisant partie du « parcours de réalisation de soi[9] » du personnage. Aussi il s'agit, pour Aristote ou Colonna, de considérer

3 COLONNA, Vincent. *L' art des séries télé*. Paris : Payot, 2010, p. 258.
4 *Ibid*, p. 77.
5 *The Last Man on Earth* (Fox, 2015-2018)
6 *E.R.* (NBC, 1994-2009)
7 CHALVON-DEMERSAY, Sabine. « La confusion des conditions. Une enquête sur la série télévisée Urgences. » in *Réseaux*, vol. 17, n° 95, 1999 : Sciences, malades et espace public, pp. 235-283, p. 251
8 EGRI, Lajos. *The Art of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives*. New York : Simon and Schuster, 1972.
9 BELAUBRE, Yves. *Critique du scénario américain.* Paris : L'Harmattan, 2015, p. 103.

le personnage comme un moyen de l'action (il n'est pas un outil de production de l'action mais un médium de l'action elle-même), et pour Lajos Egri et la plupart des « gourous » du scénario américain (John Truby[10], Robert McKee[11] ou Christopher Vogler[12]), de considérer l'action comme un moyen de révélation du personnage. Nous rejoindrons l'opinion d'Yves Belaubre dans son analyse des techniques scénaristiques américaines : le cinéma *américain* est souvent « le tribunal de l'individu[13] », alors que l'art cinématographique ne l'est pas par principe. Il n'a cependant pas non plus par essence l'action comme fin et comme moyen[14]. Belaubre présente le cinéma de fiction néoréaliste comme une « remise en cause de la valorisation des 'sujets', du statut du personnage et de l'action comme vectorisation du sens[15]. »

The Wire tire en grande partie son esthétique et sa pensée scénaristique du courant néo-réaliste : la série est tournée en décors réels, le plus souvent en lumière naturelle, dans la ville de Baltimore ; elle s'intéresse aux classes populaires ; une grande partie du *casting* est constituée d'acteurs non-professionnels trouvés sur place ; certains plans sont en partie improvisés, donnant ainsi un poids important à la « réalité » au sein de la fiction[16] ; la musique extra-diégétique y est absente ou presque ; certains personnages centraux peuvent disparaître du récit pendant la quasi-totalité d'une saison, etc. Ce qui pourrait être considéré comme une esthétique d'influence néo-réaliste, David Simon le pense comme une non-esthétique[17], et était facilement agacé des discussions des fans sur leurs personnages préférés plutôt que sur le message politique de la série. « Simon, à l'époque, était un grec perturbé par la beauté de son

10 TRUBY, John. *The Anatomy of Story: 22 Steps to Becoming a Master Storyteller*. New York : Farrar, Straus and Giroux, 2008.

11 MCKEE, Robert. *Story: Style, Structure, Substance, and the Principles of Screenwriting*. New York : Harper Collins, 1997.

12 VOGLER, Christopher. *The Writer's Journey*. Studio City : Michael Wiese Productions, 2007.

13 BELAUBRE, Yves. *Critique du scénario américain. Op. Cit.*, p. 103.

14 Le personnage comme principe du film est en effet un système purement américain. Certains cinéastes du muet s'ingéniaient, plutôt que de se concentrer sur leurs personnages, à jouer sur la prise de vue, la technique et le montage qui était au centre de leur travail. C'est ainsi que Tziga Vertov proposait *L'Homme à la caméra* (1929) tandis que Buster Keaton proposait de son côté *The cameraman* (1929) – *L'Opérateur*. Le titre même de ces deux films indique bien que pour l'américain Keaton c'est le personnage qui compte, qu'il est le principe du film, tandis que pour le russe Vertov il n'est qu'un outil, un trépied de luxe.

15 BELAUBRE, Yves. *Critique du scénario américain. Op. Cit.*, p. 132.

16 Dans l'épisode « The Detail » (*The* Wire, S01E02), alors que le clan Barksdale est filmé depuis la voiture de Greggs, un agent fait traverser des écoliers. Dans les commentaires des Blu-rays, David Simon précise que c'était en réalité un bel accident (« *happy accident* ») qu'il a décidé de garder au montage, malgré le fait que l'évènement venait perturber le cadrage.

17 Concernant l'esthétique visuelle de la série spécifiquement, Ariane Hudelet rappelle cependant que « Le travail visuel de *The Wire* a souvent été considéré comme mineur par rapport au scénario sophistiqué ou son message socio-politique, mais il est dommage de sous-estimer la précision visuelle de la série. Sans jamais être spectaculaire, l'esthétique n'en est pas moins d'une rigueur impressionnante, combinant une exigence documentaire et une très grande précision rappelant certains films de l'âge classique hollywoodien ou du Nouvel Hollywood, films auxquels il est souvent fait référence dans la série. » HUDELET, Ariane. *The Wire : les règles du jeu*. Paris : Presses universitaires de France, 2016, p. 71-72.

propre cheval de Troie[18]. » Cependant, il reste lucide sur l'importance du cheval en question et, pour lui, le cheval reste le personnage : « Je sais que je dois vous faire apprécier mes personnages. C'est le principal moteur du *drama*. […] C'est le moteur. Mais ce n'est pas le but[19]. » En cela, il témoigne d'une connaissance de l'industrie dans laquelle il s'inscrit, tout en revendiquant une posture singulière. Il rejoint donc Lajos Egri sur l'idée que, au moins dans l'industrie dont il reste éloigné, le personnage est un élément majeur.

Pourtant, Lajos Egri construit sa pensée du personnage sur la nécessité d'une révélation, celle que le personnage a de son propre défaut ou de sa propre faute et qui, en retour, donne sens à tout le récit. C'est ce changement important du personnage qui fait l'entièreté de l'histoire : « Tout personnage, dans quelque type de littérature que ce soit, qui ne subit pas de changement essentiel est un personnage mal conçu[20]. » C'est donc au niveau du récit que la prééminence du personnage sur toute action est en jeu. Or les séries, parce qu'elles ne sont pas pensées pour se terminer (et se terminent rarement au moment où leurs créateurs le désirent), ne sont pas conçues autour de la « révélation » du personnage. Le changement du personnage est même déconseillé par les règles du *storytelling* courantes dans l'industrie, pour des raisons que Umberto Eco précise dans *Du Superman au Surhomme*, considérant les traits de caractérisation du personnage sériel comme « autant de vices, attitudes et habitudes qui nous amènent à retrouver dans le personnage un vieil ami, et sont la condition essentielle nous permettant 'd'entrer' dans l'histoire[21]. » Pourquoi alors considérer le personnage comme plus central dans le récit que toute action, s'il ne subit pas en série la révélation qui, d'après Lajos Egri, est indispensable ? Simplement parce que le personnage, tel que l'exprime Pamela Douglas, n'est plus développé par les changements successifs provoqués par l'action, mais en profondeur, par la finesse de sa caractérisation au gré du récit :

Characters who are not transformed by the plot need something instead: dimension. Think of it like this: instead of developing horizontally toward a goal, the character develops vertically, exploring internal	Les personnages qui ne sont pas transformés par le récit ont besoin de quelque chose d'autre à la place : de la profondeur. Pensez-y de cette façon : plutôt que de se développer horizontalement, vers un but, le

18 « *Simon, then, was a Greek who found himself perturbed by the artistry of his own Trojan horse* » MARTIN, Brett. *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution: from The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad*. New York : Penguin, 2013, p. 135.

19 « *I understand I must make you care about my characters. That's the fundamental engine of drama. It's the engine. But it's not the* purpose. » *Ibid.*, p. 135.

20 « *Any character, in any type of literature, which does not undergo a basic change is a badly drawn character.* » Lajos EGRI. *The Art of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives*. *Op. Cit*., p. 61.

21 ECO, Umberto. *De Superman au surhomme*. Paris : Librairie générale française, 1995, p. 133.

conflicts that create tension[22].

personnage se développe verticalement, en explorant des conflits internes qui créent de la tension.

L'action est un moteur qui projette le personnage vers l'avant, vers sa transformation : elle définit une manière d'agir et non une manière d'être. Certes, l'action permet la caractérisation (un personnage n'est tel ou tel que dans la mesure où il agit de telle ou telle façon face à tel ou tel choix et telle ou telle urgence), mais elle se révèle bel et bien être un outil, et non une fin. Elle est un outil majeur de l'écriture du film « à l'américaine », puisqu'elle permet au personnage de se transformer, mais un outil mineur de l'écriture de série, puisqu'elle ramène en permanence le personnage à son point de départ ou presque. C'est le processus génétique dont témoigne Sabrina B. Karine dans sa rencontre entre scénaristes et acteurs sur la création des personnages : « La première question que je me pose, c'est : 'pourquoi mon personnage a-t-il besoin de cette série'[23] ? »

Cette soumission de l'action en série aux personnages et personnages-réseaux souligne l'importance majeure des personnages sériels, dont spectateurs comme créateurs ont eux-mêmes l'intuition. D'un point de vue spectatoriel, Glevarec affirme que « les personnages sont centraux, plus que l'action[24] », et Colonna reconnaît lui-même qu'« un auditeur qui restitue un récit, quel que soit son médium, donnera toujours la première place aux personnages dans sa restitution. Ce sont eux qui retiennent les souvenirs les plus vifs[25]. » Un même questionnaire soumis à divers showrunners nous permet de recouper leur intuition. À la question « Qu'est-ce qu'une bonne histoire ? » David Chase, showrunner américain de *The Sopranos,* répond « Si l'identification aux personnages fonctionne, le reste importe peu[26]. » et Frédéric Krivine, showrunner français de *Un Village français*[27], répond quant à lui « Des personnages auxquels on s'identifie rapidement, qui ont des problèmes faciles à comprendre et difficiles à résoudre[28]. » Adam Price, showrunner danois de *Borgen*[29], explique « Si vous avez réussi à faire exister les peurs et besoins d'un personnage, le suspense est déjà là. Vous n'avez pas besoin d'un meurtrier qui attend derrière la porte avec une hache[30]. » Enfin Alan Ball,

22 DOUGLAS, Pamela. *Writing the TV Drama Series: How to Succeed as a Professional Writer in TV*. Studio City CA: Michael Wiese Productions, 2005, p. 8.
23 La Scénaristerie. « Partie 1 : Table ronde scénaristes acteurs : comment créer un personnage ? » *Online video clip. Youtube*, 5 février 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=VSVVF4ZafUE>
24 GLEVAREC, Hervé. *La sériephilie : sociologie d'un attachement culturel et place de la fiction dans la vie des jeunes adultes*. Paris : Ellipses, 2012, p. 99.
25 COLONNA, Vincent. *L' art des séries télé*. *Op. Cit.*, p. 75.
26 JARRY, Marjolaine. « Les Secrets des scénaristes » in *TéléObs*, 18 décembre 2014, n° 2615, pp. 14-19, p. 14.
27 *Un Village français* (Fr3, 2009-2017)
28 JARRY, Marjolaine. « Les Secrets des scénaristes », *Op. Cit.,* p. 18.
29 *Borgen* (DR1, 2010-2013)
30 JARRY, Marjolaine. « Les Secrets des scénaristes », *Op. Cit.,* p. 16.

showrunner de *Six Feet Under,* répondra lui aussi à cette question dans une interview : « À mon avis, quel que soit l'intérêt du récit, si on ne s'intéresse pas aux gens, personne ne va venir regarder[31]. »

Chacun de ces auteurs témoigne de ce qui met, en série tout au moins, le personnage au cœur de la recherche narrative, au cœur des préoccupations des auteurs et des spectateurs, au cœur des thématiques abordées. Il porte l'action en lui mais lorsqu'il la libère, celle-ci le révèle.

31 « *I think no matter how interesting the story is, if we don't care about the people, they're not going to tune in.* » HARRINGTON, Nancy. « Alan Ball Interview Part 2 on 2 – EmmyTVLegends.org » Online Video Clip. *Archive of American Television,* 25 août 2011. <http://www.emmytvlegends.org/interviews/people/alan-ball>

III.1.3.

La « largeur » du récit sériel

Pourquoi alors multiplier les personnages, si ce n'est pour profiter de la célèbre équation : un personnage + un personnage = un conflit[1], source d'action ? L'analyse des héros multiples par Sarah Sepulchre permet de comprendre que la multiplication des personnages n'est pas nécessairement un effet d'action mais peut également servir un effet de caractérisation : les personnages d'une série à héros multiples représentent les diverses facettes d'un tout sur lequel ils multiplient les points de vue[2]. C'est ce qu'en dit Dick Wolfe, célèbre showrunner de *Law & Order*[3] :

> *The 'perfect' episode is one where all six characters have different points of view on the same moral conendrum or idea and they're all right. The points of view they present are all logical and compelling in their own right, and you can see how well intentionned people can disagree*[4].
>
> L'épisode 'parfait' est un épisode dans lequel six personnages ont chacun un point de vue différent sur le même casse-tête moral ou la même notion, et ont tous raison. Les points de vue qu'ils présentent sont tous logiques et convaincants, chacun à leur manière, et on voit bien comment des gens bien intentionnés peuvent être en désaccord.

Cette notion de point de vue, théorisée par Sarah Sepulchre et abordée par Dick Wolfe, est particulièrement notable au niveau moral : là où le personnage de littérature, par exemple, a souvent été axiologiquement déterminé (bon ou mauvais en permanence), celui du XIXème siècle est en général plus complexe, modulable[5], et celui de série est axiologiquement

1 COUÉGNAS, Daniel. *Introduction à la paralittérature*. Paris : Seuil, 1992, p. 147-148.

2 SEPULCHRE, Sarah. *Le héros multiple dans les fictions télévisuelles à épisodes : complexification du système des personnages et dilution des caractérisations*. Thèse de doctorat d'université. Louvain : Université catholique de Louvain, 2007, 365p.

3 *Law and Order* (NBC, 1990-2010)

4 LONGWORTH, James L.. *TV Creators: Conversations with America's Top Producers of Television Drama.* Syracuse, N.Y. : Syracuse University Press, 2000, p. 14.

5 Philippe Hamon considère dans un premier temps le héros de roman comme un support des valeurs dominantes de son époque, qu'il représente à un haut degré : « Dans un texte, c'est certainement le personnage-sujet en tant qu'actant et patient, en tant que support anthropomorphe d'un certain nombre d'« effets » sémantiques, qui sera le lieu privilégié de l'affleurement des idéologies et de leurs systèmes normatifs : il ne peut y avoir norme que là où un « sujet » est mis en scène. Ces systèmes normatifs, qui pourront venir frapper n'importe quel personnage, apparaîtront sur la scène du texte, notamment à travers la manifestation d'un lexique et d'oppositions spécialisées : positif-négatif, bon-mauvais, convenable-inconvenant, correct-incorrect, méchant-gentil, heureux-malheureux, bien-mal, beau-laid, efficace-inefficace, en excès-en défaut, normal-anormal, légal-illégal, sain-corrompu, réussi-raté, etc. » HAMON, Philippe. *Texte et idéologie.* Paris : Presses universitaires de France / Quadrige, 1984, p. 104-105. Avant de souligner un changement, notamment dans les œuvres d'Émile Zola : « Ce que quelqu'un comme Zola construit autour du personnage, c'est une mosaïque, un « patchwork » d'espaces évaluatifs juxtaposés, voire une hypertrophie d'univers évaluatifs, plutôt qu'un monologue univoque au service d'un système de valeurs

polysémique dans la mesure où il il est *multiple*. La multiplicité des personnages de série ne crée pas, dans ces cas, un récit explosé où chaque rencontre est source d'action, mais un *réseau* unitaire, auquel chaque personnage participe. Ainsi, des personnages qui représentent différents points de vue, différentes possibilités, sur une thématique commune seront groupé en ce que nous appellerons un « personnage-réseau ». D'où par ailleurs la récurrence de la représentation de la famille : cela produit les liens, les fils du réseau, là où il pourrait n'y avoir qu'une succession d'actions contingentes, arbitrairement multipliées pour permettre à la série de durer.

La façon dont les personnages sériels se constituent en réseau se rapporte, particulièrement en série, à ce que nous avons appelé les « états » du personnage. En effet, à l'état solide, les personnages étant entièrement autosuffisants, il n'y a pas de lien entre les personnages. Un personnage solide est impossible à mettre en réseau. Par contre, à l'état liquide, les personnages ont entre eux une relation souple, une relation de sens pur, qui les constitue en réseaux et fait l'intérêt thématique des personnages multiples en série.

Par exemple, un personnage-réseau peut être, comme c'est le cas dans la série *Lost*[6], la personne « mauvaise », le « méchant » (non pas en termes d'antagonisme au héros, mais de moralité propre). Kate a tué un homme, Jack est un médecin alcoolique, Sawyer est égoïste et violent, Saïd un ancien tortionnaire… Chacun représente une facette du personnage mauvais – un module du personnage-réseau « mauvais » – et questionne sa propre méchanceté et celle des autres. Bien sûr, chaque personnage peut faire partie de plusieurs personnages-réseaux : Jack fait partie du personnage-réseau « héros » (au sens archétypal du terme : bon et courageux) comme du personnage-réseau « mauvais », ce qui justifie son ambivalence axiologique, tout en maintenant la série sur une base de valeur fixe assez forte qui la fonde (les personnages jouent le jeu biblique du bien contre le mal). Dans *Lost*, d'un point de vue axiologique, les personnages sont ambivalents, tandis que les personnages-réseaux sont monolithiques.

Nous rejoignons Guillaume Soulez dans son analyse de la « matrice » sérielle, définie, nous le rappelons, comme :

> Le noyau sémantique et symbolique qui commande le récit et son horizon moral ou philosophique. 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[7].

privilégié. » *Ibid.*, p. 115-116.

6 *Lost* (ABC, 2004-2010)

7 SOULEZ, Guillaume. « La double répétition. Structure et matrice des séries télévisées. » *in Mise au point.*

Il se rallie ainsi à l'idée que la série se construit selon une multiplicité de points de vue sur une thématique. En l'occurrence il parle quant à lui de « question-Tony » en ce qui concerne Tony Soprano : le personnage porte la thématique, et c'est la succession des épisodes (thématisés) qui permettra de produire la variété des réponses. Pour notre part, nous considérons ici des « personnages-réponses » à diverses questions comme « qu'est ce que l'autorité ? » par exemple, à laquelle nous pouvons offrir une « réponse-Tony » mais aussi une « réponse-Livia (mère castratrice de Tony) » ou encore une « réponse-Artie (restaurateur qui a quelques difficultés à être respecté comme il le souhaiterait par la mafia qui l'entoure) ». Cependant les deux concepts ne sont pas antinomiques, et ne répondent pas à la même préoccupation : la constitution de personnages-réseaux se fait antérieurement à l'écriture de chaque épisode voire de la série dans son ensemble, dans la mesure où les personnages seront ainsi créés pour donner à la série toute potentialité de richesse et de développement[8]. Par la suite, c'est lors même de l'écriture des épisodes que les potentialités de chaque personnage seront ensuite exploitées : elles seront mises en relation les unes aux autres pour déployer, cette fois au fil du récit, des réponses variables à une même problématique, à proprement parler des « scénarios possibles ».

L'importance pour nous de parler de « personnage-réseau » (ce qui singularise une entité) plutôt que simplement de « réseau de personnages » est encore une fois d'ordre poïétique : la constitution des personnages au sein d'une même allégorie ou d'une même entité (en miroir, en parallèle ou en opposition à partir du même pilier central) est une façon sûre et stable de s'assurer un récit riche mais cohérent.

Si les personnages-réseaux se produisent souvent en regard à une *thématique*, ils peuvent également se construire au travers d'une *relation*, ce qui les approche peu à peu d'une interaction, et donc de l'action, du récit, notion sur laquelle nous allons revenir.

Nous pouvons prendre pour exemple un personnage-réseau se trouvant dans la série *Breaking Bad.* Dans cette série, Jesse Pinkman, Walter White Jr. (*alias* Flynn) et Gale Boeticcher, voire Holly White, sont quatre versions différentes du personnage unique « l'enfant de Walter White », qui va provoquer chez Walter White quatre points de vue sur le fait unique d' « être père ». En effet, l'interpénétration entre sphère publique et privée dans les sociétés contemporaines fait symboliquement de Walter White, supérieur hiérarchique, une figure paternelle pour Jesse puis pour Gale. De fait, Hélène Breda précise dans sa thèse sur « Les Tissages narratifs » :

Cahiers de l'association française des enseignants et chercheurs en cinéma et audiovisuel, 2011, no 3.

8 Nous verrons par la suite que cela permet une constitution des personnages par « parthénogénèse »

> Nous avons précédemment constaté, à la suite d'Ashley Sayeau, que la télévision américaine contemporaine mettait l'accent sur le fait que des cercles sociaux tels qu'une communauté professionnelle pouvaient se substituer à une famille traditionnelle. Le recours à un tissage narratif hérité du soap nous semble participer de cela. En effet, le propre du tissage est de mettre en exergue la complexité et la multiplicité des relations entre personnages, à la faveur de récits feuilletonesques. Dans le *soap opera*, les systèmes communautaires ainsi mis en place restaient circonscrits à l'espace domestique, mais dans les oeuvres de notre corpus, c'est souvent entre des collègues de travail que vont se nouer de tels liens[9].

Il y a donc, grâce à chacun de ces personnages (Jesse, Gale, Flynn et Holly) mais en *relation* avec le personnage de Walter White, une représentation de la relation père-enfant. Celle-ci se fait d'ailleurs dans la série sur un mode particulièrement pervers ou dysfonctionnel. Jesse Pinkman par exemple, du fait de cette position de « fils » symbolique, subit l'égoïsme de Walter White comme « mauvais père ». L'autorité de Walter sur Jesse est indubitable, mais elle s'exprime par les traits néfastes du contrôle, de la violence, et d'un rabaissement permanent. Le mode de relation paternelle de Walter à Jesse est celui du *contrôle* et non de *l'amour*. En d'autres termes, c'est la méchanceté du « mauvais père » que subit durement Jesse.

Walter White Jr. (surnommé « Flynn ») est pour sa part l'enfant de sang, celui à qui l'amour de Walter White est dû. Il est pourtant l'opposé de son père : à la fois naïf (il refuse de voir le tempérament de son père jusqu'à la fin de la série), bon (toutes ses actions sont bonnes, et il redouble d'énergie pour permettre à son père d'accéder à un traitement contre le cancer) et « faible » (il est atteint de paralysie cérébrale). Il est pourtant à la recherche d'un mentor grâce auquel se former une virilité – notamment à travers la conduite d'une voiture, qui est un enjeu récurrent du personnage – et se construire en tant qu'homme. Son père au début ne peut pas faire figure de mentor sous cette forme, car Walter White ne trouve pas à son fils de potentialité virile. Aussi 'Flynn', trouve longtemps ce mentor en son oncle Hank… jusqu'à ce que celui-ci perde entièrement la virilité et le paternalisme qui le caractérisait, lorsqu'il devient handicapé et ne peut plus marcher. Cette construction de la virilité par l'exemple est un autre point de vue sur le rôle du père.

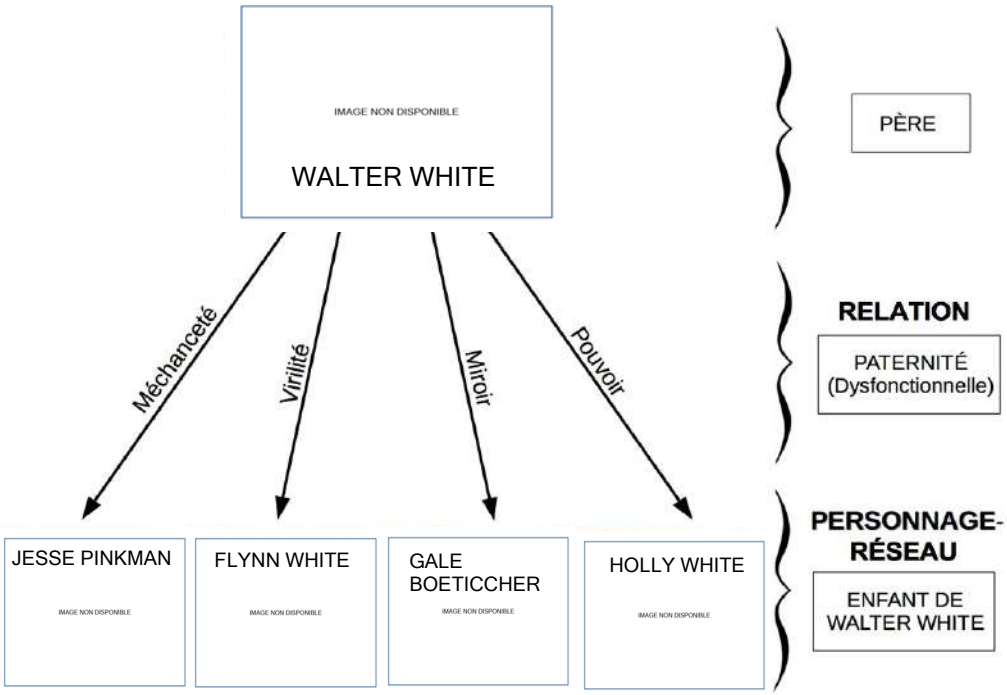
Gale Boeticcher est le fils préféré. Il est en permanence soumis à la figure paternelle de Walter White (qui n'est pourtant pas bien plus vieux que lui) et fait figure de bon élève,

9 BREDA, Hélène. « Le “ Tissage narratif ” et ses enjeux socioculturels dans les séries télévisées américaines contemporaines. » Sciences de l’information et de la communication. Université Paris 3 - Sorbonne Nouvelle, 2015. Thèse, 665p, p. 312-313.

intelligent et bien éduqué, là où Jesse était un cancre et Flynn désespérément « normal » aux yeux de son père. Gale ne subit pas tant le comportement paternel dysfonctionnel de Walter qu'il le nourrit, en tendant à Walter White un miroir sublimant : Walter White se complaît ainsi dans l'image du bon mentor, tout en se trouvant magnifié par le regard de l'enfant. L'aspect narcissique de l'amour du père, qui s'aime lui-même à travers son enfant, est donc bien sûr un troisième regard sur la paternité. Très vite il est entendu que le fils doit « tuer le père », ou l'élève dépasser le maître. L'aspect dysfonctionnel de la relation reparaît alors, lorsque Walter White fait assassiner ce fils prodigue… par Jesse Pinkman,.

Enfin, Holly White, qui n'est qu'un bébé, est l'enfant par excellence, elle est la seule de ses « enfants » pour laquelle Walter semble capable d'un amour à peu près fonctionnel : elle n'a pas de personnalité, pas d'opinion et, d'autre part, est une fille. Pour Walter elle ne représente pas la concurrence que ses autres enfants deviennent tous pour lui à leur façon. Walter White a sur elle tout pouvoir, et c'est le dernier point de vue que la série offre sur la paternité : celui du pouvoir du père sur ses enfants.

Jesse Pinkman, Flynn White, Gale Boeticcher et Holly White sont donc chacun une part du *personnage-réseau* « enfant de Walter White[10] », et ont avec le personnage du père symbolique (Walter White) une *relation* de filiation (qualifiée dans la série comme dysfonctionnelle).

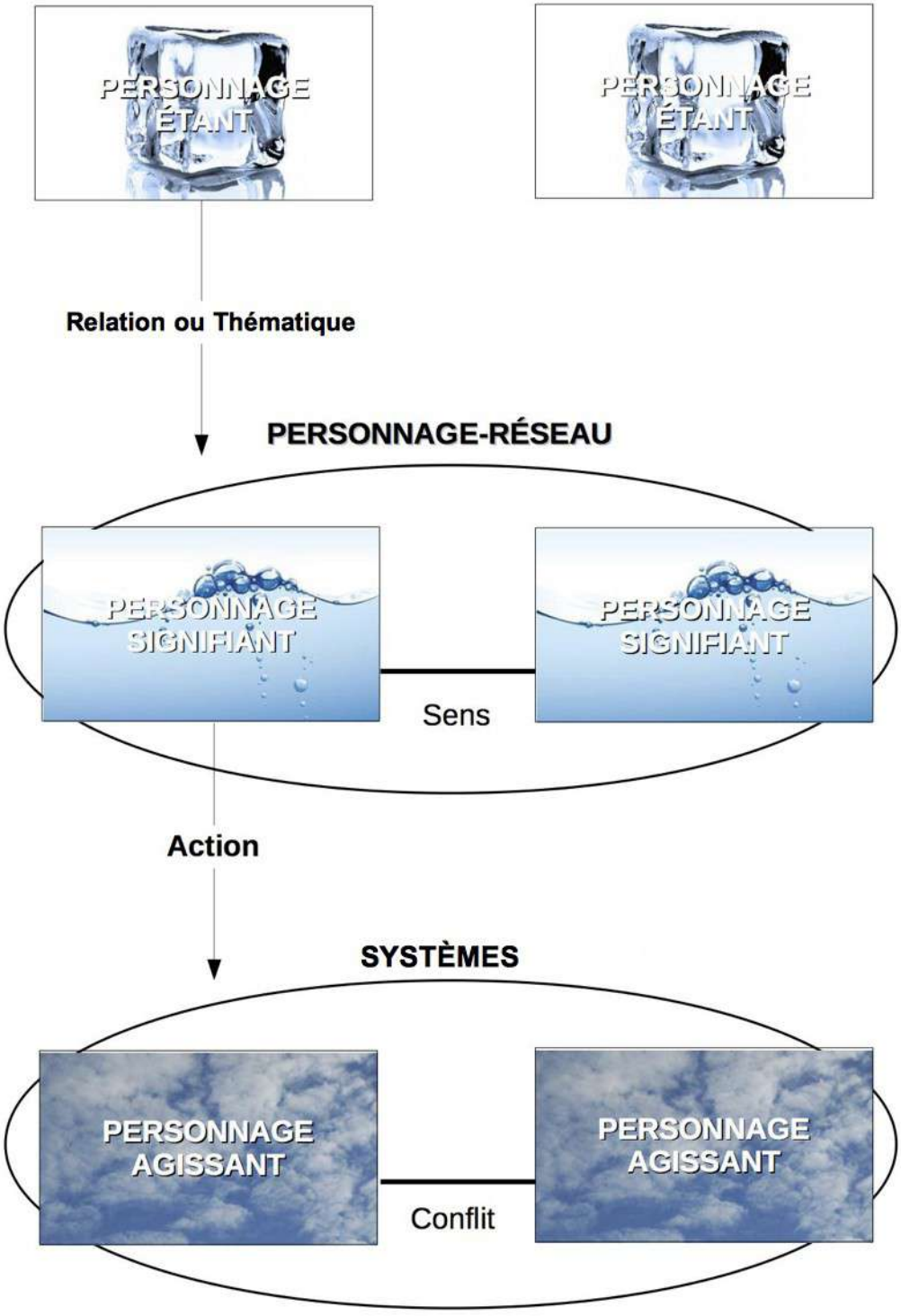


10 Les relations peuvent être de tout ordre : la relation « enfant de » est commune, mais on peut trouver bien d'autres types de relations : amants, victime-agresseur, amis, créancier-débiteur, infirmier-patient, maître-esclave, etc. Chacune de ces relations peut être entendue littéralement et/ou symboliquement.

On retrouve ce personnage-réseau « fils de » dans nombre de séries. C'est le cas par exemple dans *Six Feet Under*, où Nate Fisher Jr. et David Fisher (ou à un moindre degré Claire Fisher) sont deux modules du personnage-réseau « fils de Nathaniel Fisher ». L'un, Nate, tient son nom de son père, et refuse tant qu'il peut sa ressemblance avec la figure paternelle, au point de hurler au fantôme de son père un « *I'm not you*[11] ! » (« Je ne suis pas toi ! ») de déni. Au contraire David, fils homosexuel, droit et exigent, aimerait ressembler à ce père normé, fort et équilibré, en reprenant notamment l'entreprise familiale dans laquelle il a travaillé toute sa vie. Nate découvrira peu à peu qu'il ressemble fortement à son père, tandis que David devra accepter de ne pas être formé sur un modèle.

Le personnage-réseau permet de faire un pas vers l'interdépendance du personnage et de l'action dans les récits sériels, à condition de reprendre ici le concept de matrice sérielle développée par Guillaume Soulez. Celui-ci prend racine dans ces mises en réseau des personnages et définit différentes formes d'actions et d'interactions qui vont permettre de développer la thématique et les relations. L'action en série existe alors en tant qu'interaction entre les personnages « modules », qui les lie plus fortement entre eux et permet de créer, grâce à leurs contradictions, un système, un appareillage des personnages au sein de la matrice sérielle. Nous n'évoquons plus alors des personnages à l'état liquide, qui n'ont entre eux que des relations de sens et de thématiques, mais de personnages à l'état gazeux : ceux-ci, infusés dans le récit, développent alors entre eux des relations d'action, de réaction et d'interaction qui sont la base même de la notion de récit.

11 *Breaking Bad,* S03E04 « Green Light ».


PERSONNAGE ÉTANT
PERSONNAGE ÉTANT
Relation ou Thématique
PERSONNAGE-RÉSEAU
PERSONNAGE SIGNIFIANT
PERSONNAGE SIGNIFIANT
Sens
Action
SYSTÈMES
PERSONNAGE AGISSANT
PERSONNAGE AGISSANT
Conflit

L'identification du spectateur aux personnages, qui, nous l'avons vu, semble centrale pour les showrunners, ne se fait pas à un personnage en particulier, mais idéalement à tous les personnages tour à tour, grâce aux personnages-réseaux préalablement institués. L'identification a lieu parce que le spectateur, dans son ambivalence, peut se projeter en partie dans les personnages-réseaux qu'ils constituent. Tout individu est fils ou fille de quelqu'un, méchant à sa façon, bon à sa façon, et la plupart sont amants, parents, etc. Mais au-delà encore de cet effet d'identification, ces personnages-réseaux permettent de trouver un équilibre cathartique dans les paradoxes permanents qui nous déchirent. Nous tendons tout à la fois vers Nate et vers David Fisher, mais aucun personnage ne peut être Nate et David tout à la fois. Seuls les personnages-réseaux le peuvent.

Si les notions de personnages liquides, solides et gazeux sont transposables aux différents genres cinématographiques, celles de personnages-réseaux sont surtout valables en série télévisée, et plus discutables sur grand écran : dans le cinéma *mainstream*[12], le héros se suffit à lui-même pour opérer du sens, et ses contradictions internes décident alors de son chemin et de ses actions. En série, le personnage fait le plus souvent sens en réseau. Si l'on définit la longueur de la série comme son étendue dans le temps et que l'on définit sa profondeur comme la précision des caractérisations et des enjeux qu'elle porte, alors il faudrait y ajouter sa largeur : l'étendue de son réseau de sens et de personnages. Contrairement à l'idée reçue, la force des personnages dans la série tient moins de la longueur de celle-ci que de sa largeur et de sa profondeur. Certes, les séries ont une très longue durée mais, à bien y regarder, cette durée, lorsqu'elle est rapportée au nombre des personnages importants, n'est souvent pas bien plus « grande » que celle d'un film. Cette largeur en série a souvent une manifestation physique sous la forme de son « arène[13] ».

12 Pour Frédéric Martel, « *mainstream*, […] difficile à traduire, signifie littéralement "dominant ou "grand public", et s'emploie généralement pour un média, un programme de télévision ou produit culturel qui visent une large audience. » MARTEL, Frédéric. *Mainstream : enquête sur la guerre globale de la culture et des médias.* Paris : Flammarion, 2012. p. 19.

13 Comme nous l'avons vu (cf. Glossaire), le terme, largement employé par les scénaristes ou producteurs de séries télévisées (on le trouvera entre autres dans le manuel DE FALCHI, Karine. *Écrire une série télé : toutes les astuces pour rédiger une bible efficace*. Paris : Eyrolles, 2016.), concerne la situation et les limites géographiques et temporelles du récit sériel.

III.1.4.
L'Arène

III.1.4.1. L'arène comme construction de la largeur du récit sériel

Que dit-on lorsque l'on affirme que le personnage central de la série *The Wire* est la ville de Baltimore[1] ? Que disait HBO lorsque la chaîne demandait aux producteurs et scénaristes de *Sex and the City*[2] d'écrire autant de scènes en extérieur que possible, arguant que New York constituait un personnage à part entière[3] ? Bien sûr, New York ou Baltimore ne répondent à aucune des caractéristiques ontologiques que nous avons nommées jusqu'ici. Elles n'ont pas d'apparence d'humanité ni d'agentivité en elles-mêmes. Et pourtant les villes, et plus globalement les « arènes » des séries – c'est-à-dire le lieu et l'époque où se déroule principalement l'intrigue de chaque série – apparait avoir un lien très fort avec les personnages. Lorsque Colonna encore affirme que « ce qui va frapper d'abord le public, c'est ce qu'on appelle le sujet, l'idée générale, le thème narratif, qui repose sur la combinaison 'personnages+action principale' », il ne semble plus parler du tout de séries télévisées. Un coup œil aux premières lignes des articles Wikipédia des séries télévisées permet en partie de déterminer la façon dont le public conçoit et manipule l'objet série.

La première ligne de l'article Wikipédia sur *Lost*[4] (si l'on omet la présentation de la série elle-même : nombre d'épisodes et chaîne de diffusion) est :

It follows the survivors of the crash of a commercial passenger jet, flying between Sydney and Los Angeles, on a mysterious tropical island somewhere in the South Pacific Ocean[5].	La série suit les survivants du crash d'un avion de ligne, lequel reliait Sydney à Los Angeles, sur une île tropicale mystérieuse quelque part dans l'Océan Pacifique Sud.

Cette présentation nous indique donc rapidement les personnages et l'arène, bien avant de se lancer dans un long synopsis, épisode par épisode. L'article à propos de *Six Feet Under* commence, lui, par : « La série présente les membres de la famille Fisher, qui tiennent une maison funéraire à Los Angeles, ainsi que leurs amis et amants[6]. » Ce sont encore les

1 C'est ce qu'en dit, entre autres, Hervé Glevarec dans Hervé GLEVAREC. *La sériephilie : sociologie d'un attachement culturel et place de la fiction dans la vie des jeunes adultes*. Paris : Ellipses, 2012, p. 88.
2 *Sex and the City* (HBO, 1998-2004)
3 BLOT, Aurélie. *Héros en séries : et si c'était nous ?* Paris : Plon, 2013, p. 76.
4 *Lost* (ABC, 2004-2010)
5 « Lost » in *Wikipedia.* En ligne <https://en.wikipedia.org/wiki/Lost_(TV_series)> consulté le 18 août 2016.
6 « *The show depicts members of the Fisher family, who run their funeral home in Los Angeles, and their friends and lovers.* » « Six Feet Under » in *Wikipedia*. En ligne <https://en.wikipedia.org/wiki/Six_Feet_Under_(TV_series)> consulté le 18 août 2016.

personnages et l'arène qui y sont définis. Celui de *The Wire* annonce : « Chaque saison de *The Wire* introduit une différente institution dans la ville de Baltimore, ainsi que sa relation avec la loi et la police[7]. » *Mad Men* est présentée comme « commençant dans les années 1960, d'abord au cabinet fictif de l'agence de publicité Sterling Cooper, sur l'Avenue Madison à New York City, puis à la nouvelle firme[8]… ». Dans le cas de *Show me a Hero,* il s'agit justement d'une série sur une ville, dont les politiciens sont en conflit avec leurs électeurs. La liste est longue[9]. L'arène (en tant que lieu mais aussi, encore une fois, que temporalité) a donc visiblement une importance majeure en série télévisée, le plus souvent bien avant l'action. Ceci est aisément compréhensible si l'on considère encore une fois que la série évolue plus particulièrement en « largeur » qu'en « longueur », autrement dit plutôt dans l'espace que dans le temps. L'Arène est en effet la fondation-même de nombreux personnages-réseaux.

Au cinéma, l'arène se fait souvent le reflet d'un aspect ou un autre des personnages. Edgar Morin l'exprime bien lorsqu'il écrit que « les réalisateurs confient aux paysages le soin d'exprimer les états d'âme : la pluie joue la mélancolie, la tempête le tourment[10]. » D'ailleurs Nancy Herkness ne dit pas autre chose lorsqu'elle commente les décors de *Desperate Housewives*[11] : « La maison d'une femme au foyer et non ses yeux est le miroir de l'âme[12]. » Mais la maison d'une seule femme au foyer de Wisteria Lane ne sert pas d'arène à *Desperate Housewives* : ce sont les maisons de toutes les femmes au foyer de Wisteria Lane qui lui servent d'arène. En série, l'Arène dans son ensemble n'a donc pas qu'une fonction symbolique comme elle l'a souvent au cinéma[13], mais aussi une fonction de mise en réseau. Ce n'est pas pour rien que les personnages de *Lost* sont bloqués sur une même île, ceux de *The West Wing* dans la même aile de la maison blanche, ceux de *Firefly* dans le même vaisseau spatial, ou que les personnages de *Twin Peaks,* de *The Wire* ou de *True Detective* dépensent une énergie folle à s'éloigner d'une ville ou d'une région qu'ils ne peuvent jamais vraiment quitter. Ceci se traduit, dans *The Wire* surtout mais aussi dans *True Detective*, par un commentaire politique

7 « *Each season of The Wire introduces a different institution in the city of Baltimore and its relationship to law enforcement.* » « The Wire » in *Wikipedia.* En ligne <https://en.wikipedia.org/wiki/The_Wire> consulté le 18 août 2016.

8 « *set primarily in the 1960s, initially at the fictional Sterling Cooper advertising agency on Madison Avenue in New York City, and later at the newly created firm...* » « Mad Men » in *Wikipedia.* En ligne <https://en.wikipedia.org/wiki/Mad_Men> consulté le 18 août 2016.

9 C'est d'ailleurs sans compter les séries dont l'arène sert de titre à la série : *Twin Peaks*, *Firefly* (Fox, 2002-2003), *Downton Abbey* (ITV1, 2010-2015)*, Rome* (HBO, BBC Two, Rai 2, 2005-2007), etc.

10 MORIN, Edgar. *Le cinéma ou l'homme imaginaire.* Paris : Éditions Gonthier, 1958, p. 92.

11 *Desperate Housewives* (ABC, 2004-2012)

12 HERKNESS, Nancy. « Oh, Give Me a Home. Deconstructing the houses of *Desperate Housewives* », in WILSON, Leah (ed.), *Welcome to Wisteria Lane: On America's Favorite Desperate Housewives.* Dallas : Benbella Books, 2005, pp. 115-125.

13 Certains films utilisent également l'Arène pour sa fonction de mise en réseau, dont notamment les films de genre choral : c'est le cas de films tels que *La Règle du Jeu* (Jean Renoir, 1939), *Nashville* (Robert Altman, 1975), *Short Cuts* (Robert Altman, 1993), *Magnolia* (Paul Thomas Anderson, 1999) et bien d'autres.

sur l'absence et l'impossibilité de toute mobilité sociale. Changer d'arène est un objectif difficilement atteignable pour des personnages de classes pauvres comme les *white trash* (blancs pauvres) de *True Detective* ou les divers dealers et drogués de *The Wire*. Narrativement, cela signifie d'ailleurs également qu'ils ne peuvent pas quitter la formule de la série, qui est intrinsèquement liée à l'arène. Dans *Twin Peaks*, l'impossibilité des personnages à quitter l'arène crée une atmosphère particulière d'inceste et de congénitalité (à travers la folie des personnages, l'extrême ressemblance de Laura Palmer et sa cousine Maddy, les relations de Benjamin Horne avec Laura Palmer – qui est à la fois une camarade de sa propre fille et la baby-sitter de son fils attardé – ou le meurtre érotisé de Laura Palmer par son père). Mais que cette arène close soit incluse dans la diégèse et ait un effet sur elle ou non, il reste qu'en série, l'arène est la prison des personnages. Elle les symbolise donc moins qu'elle ne les détermine, mais surtout qu'elle ne détermine la relation qui les unit. C'est ce qui est magnifiquement travaillé dans *The Wire*, où policiers et dealers (par exemple, pour la première saison) sont presque entièrement définis par leur *place* dans l'Arène. C'est ce qui rapproche profondément la série de certaines tragédies classiques, où les personnages sont entièrement définis par leur rôle dans la société représentée : ils agissent en conformité avec leur statut ou leur rang, et le destin des personnages de ces tragédies vient justement du manque de souplesse d'un environnement qui détermine les comportements de chacun et leur lien entre eux. Le funeste destin de Roméo et de Juliette[14] ou le choix impossible de Chimène dans *Le Cid*[15] en sont des exemples célèbres. Les personnages de *The Wire* sont donc déterminés par leur place (côté policiers ou côté *dealers*, comme il y avait un côté Capulet et un côté Montaigu dans *Roméo et Juliette*) et leur rang (l'importance de la hiérarchie, qu'elle soit du côté des policiers, des *dealers* ou des politiciens, ne cesse d'être soulignée dans la série). Les personnages déroulent ensuite entre eux une mécanique huilée dont ils reconnaissent eux-mêmes qu'elle est inchangeable : il y aura toujours des policiers pour arrêter des *dealers*, toujours des *dealers* pour échapper aux policiers. Placer les personnages dans l'espace, c'est leur donner un rôle sur une sorte d'échiquier, et donc dans un réseau. Ils rejoignent ainsi les personnages-réseaux qui leur correspondent : « *dealers* » ou « policiers », « roi » ou « soldat » et, enfin, un personnage les contenant tous ou presque : « Baltimore ». De fait, lorsque les spectateurs décrivent Baltimore comme un personnage à part entière de *The Wire*, ils parlent moins métaphoriquement qu'ils ne reconnaissent une vérité globale : Baltimore est un personnage-réseau de *The Wire*. L'arène est presque systématiquement un personnage-réseau des séries actuelles. Elle permet de donner une unité à la série qui n'est pas uniquement pragmatique ou

14 SHAKESPEARE, William. *Romeo and Juliet*. London: Arden Shakespeare, 2012.
15 CORNEILLE, Pierre. *Le Cid*. Paris : Pocket, 2005.

restrictive (un lieu) mais porteuse de sens (une âme). Élie Abécéra, scénariste de série télévisée et formateur, disait de l'arène qu'elle était le corps qui charmait le spectateur (celui-ci veut voir « la série qui se passe sur une île déserte » ou « la série hospitalière ») mais que c'est lorsque ce dernier découvrait enfin les personnages qu'il tombait amoureux de la série : il découvrait en effet son esprit. Dans cette métaphore se trouve l'intuition d'un intérieur : l'esprit caché à l'intérieur du corps, les personnages contenus dans l'arène. Il n'y a donc pas de dualité entre les personnages et l'arène : l'arène est une dimension du personnage, une dimension de la série. Sa largeur.

III.1.4.2. Arène et harmonie

Revenons dans un premier temps sur l'essence anti-climactique de la série télévisée : la mise en scène du quotidien et de la banalité pourrait être entendue comme une ode à la médiocrité, or les séries que nous abordons ne traitent pas uniquement d'anti-héros au destin étriqué. Cependant, la manifestation de la valeur des personnages et de leur existence ne se fait par des formes d'absolu. Alors qu'au cinéma l'Amour pouvait exister, dans le baiser de fin, parfois retenu dans un « *Freeze Frame* » que le public pouvait emporter avec lui et savourer des jours durant ; alors que, dans les salles, le Bonheur pouvait exister, lorsque le héros grandi retrouvait sa famille pour ne plus la quitter, ne plus changer, de toute éternité ; alors que, devant la toile, la Méchanceté, aussi, existait, quoique souvent vaincue... En série, tous ces absolus disparaissent, la plupart du temps. Ils se dissolvent et s'hybrident. Le cinéma ne se fige pas nécessairement dans ces absolus, mais les séries, par leur longueur, ne peuvent que très rarement y accéder. C'est pourquoi la valeur du héros sériel ne se manifeste pas en général par sa grandeur ou son bonheur, mais par une forme d'harmonie avec ce qui l'entoure. En d'autres termes, c'est grâce à l'arène (aussi bien en tant que réseau qu'en tant qu'univers) que le héros sériel peut s'élever, être d'une certaine façon sublimé, dans certaines séries.

III.1.4.2.a. En harmonie avec les autres

Parce que cette harmonie repose sur la cohésion d'un réseau plutôt que sur la perfection d'un seul individu, elle prend parfois simplement la forme d'une musicalité, une harmonie du rythme de son existence et de la narration. Alan Ball explique : « J'écoute toujours de la musique quand j'écris. C'est difficile pour moi d'écrire dans le silence. Je fais des playlists spécifiques pour chaque projet sur lequel je travaille[16]. » Il cherche ainsi, sans

16 « *I always listen to music when I write. It's hard for me to write when it's silent. I make specific play lists for specific projects I'm working on*. » LITTLEFIELD, Kinney. « Life and Death, Drama and Humor, Join Hands » in *The Writer* 124, août 2011, n°8, reproduit dans FAHY, Thomas R. *Alan Ball: Conversations*. Jackson : University Press of Mississippi, 2013, pp. 97-104, p. 101.

doute, un certain rythme à ses scènes, une certaine atmosphère, mais aussi une harmonie difficile à concevoir autrement. C'est de cette harmonie musicale que nous rapprochons également les dialogues inspirés des *Screwball Comedies* américaines des personnages de *The West Wing* et de *The Newsroom*, les deux séries d'Aaron Sorkin : ces dialogues révèlent bien entendu l'intelligence de ces personnages mais sont aussi la preuve qu'ils ont atteint une forme d'harmonie *entre eux,* au sein de l'arène : ce ne sont pas leurs « phrases » qui sont harmonieuses et musicales, mais leurs échanges. C'est ce qui permet bien sûr à Carole Desbarats de rappeler la parenté de cette série avec les *Screwball Comedies* :

> Si nous avons déjà observé comment le savoir mobilisé par l'intelligence circule entre fiction et réception, nous ne nous sommes pas encore attardés sur le conducteur chimique qui permet l'opération, le langage : on combat, on ferraille, on argumente, on plaisante, on séduit par le verbe, avec sophistication et charme. C'est qu'il faut s'attacher à une référence implicite constante, la *screwball comedy.*

Stanley Cavell soulignait également en effet la musicalité des échanges, notamment dans *New York-Miami*[17]. Cet extrait de *The West Wing* exprime parfaitement la musicalité des échanges entre Josh et Donna, soulignée par leur rapidité et le mouvement constant et fluide des personnages au travers des bureaux de la Maison Blanche.

Donna: *We have a thirty-two billion dollar budget surplus for the first time in three decades.*	**Donna** : On a un surplus budgétaire de trente-deux millions de dollars pour la première fois depuis trente ans.
Josh: *Yes.*	**Josh** : Oui.
Donna: *Republicans and congress want to use this money for tax release, right?*	**Donna** : Les Républicains et le congrès veulent utiliser cet argent pour baisser les impôts, c'est ça ?
Josh: *Yes.*	**Josh** : Oui.
Donna*: Potentially what they're saying is: we want to get back the money.*	**Donna** : Globalement ce qu'ils veulent dire par là c'est : on veut rendre l'argent.
Josh*: Yes.*	**Josh** : Oui.
Donna*: Why don't we want to get back the money?*	**Donna** : Pourquoi on ne veut pas rendre l'argent ?
Josh*: Cause we're Democrats.*	**Josh** : Parce qu'on est Démocrates.
Donna*: It's not the government's money!*	**Donna** : Ce n'est pas l'argent du gouvernement !
Josh*: Sure it is. It's right there in our bank account.*	**Josh** : Bien sûr que si. Il est juste là, dans
Donna*: That's just because we collected*	

17 CAVELL, Stanley. *À la recherche du bonheur, Hollywood et la comédie du remariage.* Paris : Vrin, 2017. *New York-Miami*, Frank Capra, 1934.

more money than we ended up needing.

***Josh**: Isn't this great?*

***Donna**: I want my money back.*

***Josh**: Sorry.*

***Donna**: What's wrong with me getting my money back?*

***Josh**: You won't spend it right.*

***Donna**: What do you mean?*

***Josh**: Let's say your cut at the surplus is seven hundred dollars. I want to take your money, combine it with everybody else's money and use it to pay down the debt and further endow Social Security. What do you want to do with it?*

***Donna**: Buy a DVD player.*

***Josh**: See?*

notre compte en banque.

Donna : C'est seulement parce qu'on a collecté plus d'argent que ce dont on avait besoin.

Josh : N'est-ce pas merveilleux ?

Donna : Je veux mon argent.

Josh : Désolé.

Donna : Je veux mon argent. C'est quoi le problème avec ça ?

Josh : Tu ne le dépenseras pas bien.

Donna : Comment ça ?

Josh : Imaginons que ta part du surplus s'élève à sept cent dollars. Je veux prendre ton argent, le combiner avec l'argent de tout le monde et utiliser le tout pour rembourser une partie de la dette, remplir les caisses de la Sécurité Sociale. Qu'est-ce que toi, tu veux en faire ?

Donna : M'acheter un lecteur DVD.

Josh : Tu vois ?

Leur harmonie dépasse cette simple musicalité, puisque même les conflits se dissolvent dans la douceur amicale d'un réseau fonctionnel. Josh Lyman et Dale Cooper ont d'ailleurs beaucoup en commun dans leur bonhommie enfantine qui les rendent estimables dès le premier abord. Leur équilibre psychique semble se manifester par contagion chez ceux qui les entourent, qu'il s'agisse du sheriff Truman (*Twin Peaks*) ou de l'amusante Donna Moss (*The West Wing*). La raison pour laquelle la plupart des personnages de *The West Wing* trouvent leur équilibre psychique et leur harmonie est qu'ils agissent chacun comme régulateur psychique des autres : le président Bartlett agit parfois comme un régulateur, sous une forme paternelle[18] – qui réprimande et parfois punit les fautifs sans haine ni colère – tandis que ses employés ne manquent pas de le rappeler à l'ordre lorsqu'il se laisse lui-même

18 Hélène Breda nous rappelle dans sa thèse que le pouvoir « paternel » du Président Bartlet peut être analysé à trois niveaux différents : « Il est tout d'abord homme privé, doté d'émotions et de convictions personnelles, époux et père de famille. Il est ensuite l'incarnation de la fonction présidentielle, et peut, de fait, être identifié comme « père de la nation ». Mais outre ces deux rôles que nous avions déjà recensés, Bartlet tient également lieu de père pour son équipe, les protagonistes de la série. » BREDA, Hélène. « " Tissage narratif " et ses enjeux socioculturels dans les séries télévisées américaines contemporaines. » Sciences de l'information et de la communication. Université Paris 3 – Sorbonne Nouvelle, 2015. Thèse, 665p., p. 313. C'est ce rapport paternel aux membres de son équipe qui permet ici une forme d'harmonie.

aller à des pulsions agressives. Lorsque dans l'épisode « *A Proportional Response*[19] » le président est confronté à une attaque terroriste et que ses conseillers commencent à mettre en place une « réponse proportionnelle », le président enrage de frustration, leur demandant « Quelle est la vertu d'une réponse proportionnelle – en quoi est-ce la meilleure option[20] ? », exprimant par là justement une difficulté à contenir ses pulsions agressives, une difficulté à « proportionner » sa propre réaction. C'est son *Chief of staff* et ami Leo McGarry qui lui sert de cadre pour le mener vers la « bonne » – mais frustrante – décision. Les personnages fonctionnant en réseau, leur système psychique se forme en réseau, certains agissant en fonction de pulsions et d'autres comme régulateurs. Il y a donc chez les personnages de série une externalisation du phénomène psychique : grâce à la construction d'une arène qui les englobe, les personnages sont rarement *constitués* de pulsions régulées par exemple par un Surmoi : ils *constituent* tour à tour ces pulsions, leur système de régulation et la part d'une psyché commune.

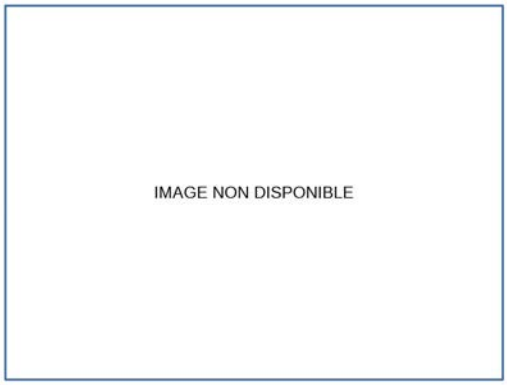
III.1.4.2.b. En harmonie avec son monde

L'arène n'est pas que l'outil de la mise en réseau du personnage, et sert également d'univers (spatial, naturel et temporel), avec lequel le personnage peut également trouver une harmonie. À titre d'exemple, le personnage au tempérament le plus harmonieux de notre corpus est apparemment Dale Cooper, jusqu'à la fin de la deuxième saison de *Twin Peaks*. Lorsque Audrey Horne dit de lui qu'il est « trop parfait », elle n'exprime pas une admiration liée à une grande générosité, une puissante créativité, un génie inégalé, une intelligence formidable, une beauté d'Épinal ou une force incommensurable : elle parle là d'un tempérament égal, d'une appréciation fine de toutes choses, d'une tenue, d'une simplicité, d'une facilité… en d'autres termes, d'une harmonie. Certes, Dale Cooper représente par mains aspects David Lynch vu par Mark Frost, mais il est plus que ça, il est meilleur que ça : il propose un personnage qui n'est ni super-héros, ni anti-héros, ni réaliste ; un personnage en harmonie avec son monde.

Pacôme Thiellement souligne dans un texte sur les oiseaux de *Twin Peaks* que leur importance dans la série dépasse celle des seuls hiboux, et que « par 'langage des oiseaux', on entend l'accès de l'homme à une compréhension spirituelle plus étendue – l'accès au langage secret du monde[21] ». Le langage des oiseaux est donc celui que Dale Cooper doit parler pour déchiffrer l'univers dans lequel il se trouve. Nous ajoutons que le « langage » des oiseaux est

19 *The West Wing*, S01E03 « A Proportional Response ».
20 *« What is the virtue of a proportional response - why is it good »*, *Ibid.*
21 CHIARAMONTE, Johan. « Pacôme Thiellement et les secrets de Twin Peaks » in *Rockyrama*, février 2017, n° 10, pp. 14-21., p. 19.

un chant : une harmonie. Le langage secret du monde est celui qui lui construit son harmonie intrinsèque, parfois invisible. La grive à collier[22] qui apparaît lors du générique de la série paraît chanter elle-même l'étrange musique composée par Angelo Badalamenti ; sa gorge large et colorée nous donne d'ailleurs la sensation synesthésique de son chant.

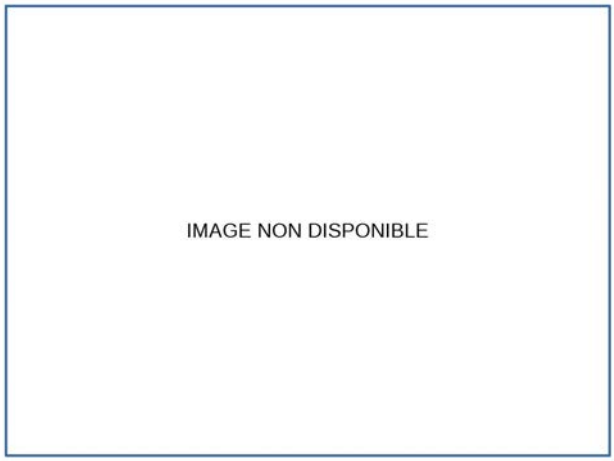


Générique de *Twin Peaks*

Dale Cooper semble dans un premier temps avoir accès à cette harmonie donnée et montrée par les oiseaux et leurs chants, jusqu'à l'apparition d'un oiseau étrange, différent, un oiseau qui ne chante pas mais hulule : le hibou. Selon la phrase consacrée et répétée dans la série « *The owls are not what they seem*[23] » (« Les hiboux ne sont pas ce qu'ils semblent être ») ; en d'autres termes, les hiboux ne sont pas des « oiseaux », du moins pas ce qui constitue un oiseau dans la série. Cet animal nocturne fait donc le lien avec l'autre côté, l'autre système, celui de la nuit, de la dis-harmonie où les êtres, comme « l'homme venu d'ailleurs » sont une infraction à la norme que l'on peut juger comme dis-harmonieuse – il est nain – et, surtout, parlent à l'envers, un envers qui s'entend à l'endroit, une langue de chaos, sens dessus dessous.

22 C'est aussi un oiseau qui apparaît à la toute fin de *Blue Velvet* (David Lynch, 1986), où la présence est là encore chargée de sens et ambivalent : si les personnages sont émerveillés de sa présence et de son chant, ils sont aussi rebuté par le fait que l'oiseau en question est en train d'avaler un insecte. L'oiseau est à l'image du monde qui les entoure, ce que souligne alors Sandy Williams dans le film « *It's a strange world, isn't it ?* » (« C'est un monde étrange, n'est-ce pas ? »)

23 Cette phrase a une profondeur symbolique certaine, dont nous ne développons ici qu'un des sens possible. Il s'agit également d'un commentaire presque métanarratif sur le masque, la persona, le dédoublement, et l'univers lynchéen, clivé entre le rêve et la réalité.



L'Homme venu d'ailleurs dans *Twin Peaks*

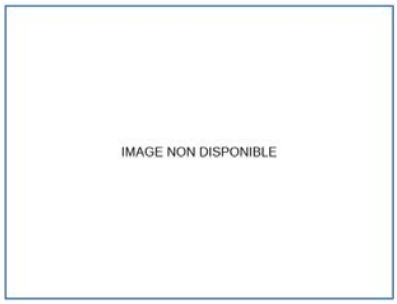
Cooper affirme au début de la série : « Je n'aime pas les oiseaux ». Pacôme Thiellement voit dans cette très étrange déclaration du détective l'annonce de l'échec de ce personnage à la toute fin[24], puisqu'il sera avalé par Bob. Dale Cooper ignore en effet le chant des oiseaux et concentre malheureusement son attention sur le sifflement des hiboux, abandonnant les lois de l'harmonie pour celles du chaos.

Si l'équilibre et l'harmonie sont le propre de héros souvent prométhéens (ce que nous avons étudié un peu plus tôt), d'autres héros sériels, sortes d'anges déchus, la perçoivent sans y accéder, comme c'est le cas par exemple de Rustin Cohle dans *True Detective* : il est capable de reconnaître le langage de la nature, de comprendre son harmonie... mais en demeure exclu. Grâce à des hallucinations supposément dues à des années de prise de drogues, il est capable de « toucher du doigt la vérité secrète de l'Univers[25] », selon ses propres dires. Comme les oiseaux de *Twin Peaks*, il a une appréciation synesthésique du monde ; son odorat est à nul autre pareil : « J'ai un sale goût dans la bouche, par ici… D'aluminium… De cendre… Comme si on pouvait sentir la psycho-sphère dans l'air[26]. » Il peut également voir dans le vol des oiseaux le symbole de la secte qu'il poursuit comme celui de la galaxie étrange qu'il observera lorsqu'il sera proche de la mort, des dizaines d'années plus tard.

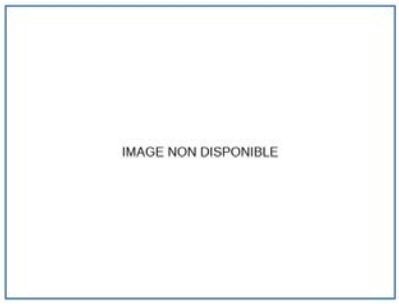
24 CHIARAMONTE, Johan. « Pacôme Thiellement et les secrets de Twin Peaks » *Op. Cit.*, p. 19.

25 *« mainlining the secret truth of the universe » True Detective*, S01E02 « Seeing Things ».

26 « *I get a bad taste in my mouth out here... aluminum... ash... like you can smell a psychosphere*. » *True Detective*, S01E01 « The Long Bright Dark ». La psychosphère est un concept de Science-Fiction de Roland C. Wagner développé dans *L'Odyssée de l'Espèce* en 1997 : il s'agit d'un inconscient collectif Jungien associé à une mémoire collective et qui aurait une réalité matérielle, un « lieu » d'existence. WAGNER, Roland C. *L'odyssée de l'espèce*. Paris : Fleuve noir, 1997.



True Detective, S01E02



True Detective, S01E08

Rustin Cohle *voit* l'harmonie – dans la Nature – et il la *traduit* mais ne peut pas y accéder, la mort de sa fille l'amenant à penser l'ordre naturel comme entièrement fermé à l'Homme (l'ordre naturel étant un ordre dans lequel les enfants ne meurent pas avant leurs géniteurs). L'Homme, pour lui, est une chose « qui, selon les lois de la Nature, ne devrait pas exister[27]. » Parce qu'il est une *erreur* de la Nature, l'Homme est à la fois naturel et grotesque, dans la Nature et hors de son harmonie. C'est pourquoi Cohle propose que l'Homme coupe les derniers ponts avec sa nature, sa « programmation », pour disparaître :

> *I think the honorable thing for our species to do is to deny our programming, stop reproducing, walk hand in hand into extinction*[28].
>
> Je pense que la meilleure chose que nous et toute notre espèce pouvons faire est d'aller à l'encontre de notre programmation naturelle, d'arrêter de nous reproduire et de marcher main dans la main vers notre propre extinction.

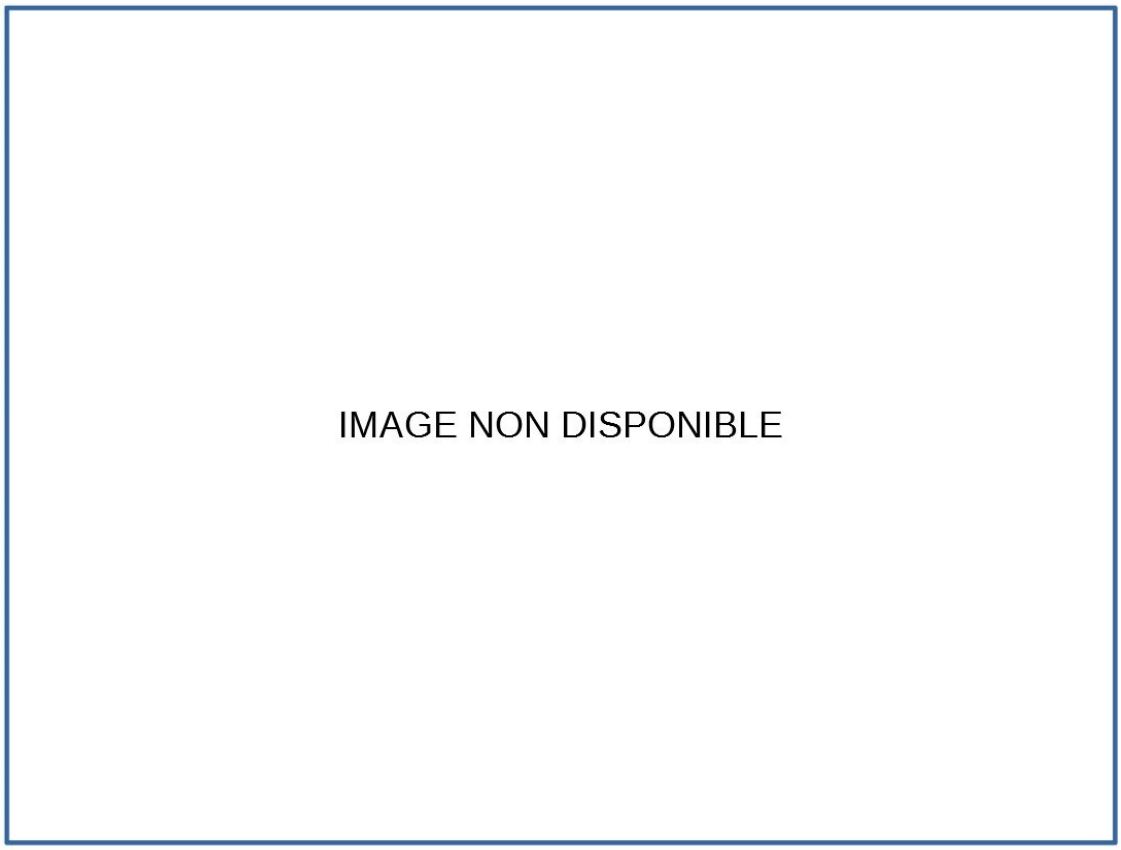
Rustin Cohle se représente ainsi l'Humanité dont il fait partie comme une fausse note dans l'harmonie naturelle, et de fait il se pense antagoniste à cette dernière. C'est d'ailleurs quelque chose qu'implique inconsciemment Martin Hart lorsqu'il dit que « Rust se bagarrerait avec le ciel lui-même s'il n'en aimait pas la teinte[29] ».

Bien sûr, tout le trajet de Rustin Cohle sera d'élargir encore sa notion de la Nature : plutôt que de ne voir la nature que dans le cadre spécifique de l'ordre biologique, il rejoint, grâce à son expérience de mort imminente, à la toute fin de la saison, une vision de la nature comme un « ordre cosmique ». En élargissant le cadre, l'arène, il reconnaît un équilibre dans lequel il peut lui-même se faire une place. Un équilibre qui n'est pas encore tout à fait en place mais qui commence à se trouver : dans la guerre que voit Rustin Cohle dans le ciel étoilé

27 « *that should not exist by natural law* » *True Detective*, S01E02 « Seeing Things »
28 *True Detective*, S01E02 « Seeing Things »
29 « *Rust would pick a fight with the sky if he didn't like its shade of blue.* » *True Detective*, S01E01 « The Long Bright Dark »

(« *light versus dark* », « la lumière contre l'obscurité ») Martin Hart voit le déséquilibre (« *it appears to me that the dark has a lot more territory*. », « J'ai bien l'impression que l'obscurité a beaucoup plus de terrain »), tandis que Rustin Cohle, pour la première fois, voit la possibilité d'un équilibre (« *once there was only dark. You ask me, the light's winning.* », « À une époque il n'y avait que l'obscurité. À mon avis, la lumière est en train de gagner »).

L'équilibre et l'harmonie avec l'arène sont donc la recherche, la valeur des personnages sériels, qui ne cessent d'avancer et de tanguer sur cette crête difficile. À bien des égards, les personnages cinématographiques sont souvent des alpinistes, à la recherche d'absolu « à la fin », tandis que les personnages sériels sont des funambules, qui privilégient la traversée, et l'équilibre.



David Simon par Romain Maillé (http://cargocollective.com/romainmaille)

III.1.5.
Être et rester soi dans le récit

III.1.5.1. Existentialisme

L'action est donc source de *longueur* puisqu'elle déroule les évènements et l' « arc » du personnage, notamment au cinéma[1], tout au long du temps. Nous avons vu qu'en série elle était source de *largeur* en ce qu'elle créait, par le conflit, des liens très forts entre les personnages, et entre les personnages et leurs situations. Nous allons enfin voir en quoi une optique existentialiste des personnages révèle le pouvoir de l'action sur la *profondeur* en série. Cette profondeur est nécessaire à l'existence tridimensionnelle du personnage.

De l'Homme, Sartre disait qu'il « n'est rien d'autre que son projet, [qu']il n'existe que dans la mesure où il se réalise, [qu']il n'est donc rien d'autre que l'ensemble de ses actes, rien d'autre que sa vie[2]. » C'est ce qui porte à considérer l'existence comme « l'unité de l'être et du paraître[3] » ; l'existence c'est l'être qui se montre. En définitive, l'existence est le personnage qu'est chaque personne.

Parler d'existentialisme du personnage nous paraît alors pertinent. Cependant, l'existentialisme sartrien prétend qu'il n'existe pas *a priori* d'essence à réaliser, mais que l'homme crée son essence par son existence :

> L'existentialisme athée, que je représente, […] déclare que si Dieu n'existe pas, il y a au moins un être chez qui l'existence précède l'essence, un être qui existe avant de pouvoir être défini par aucun concept et que cet être est l'homme ou, comme dit Heidegger, la réalité-humaine[4].

L'existentialisme sartrien repose donc sur l'absence d'un Dieu (donc d'un créateur). L'homme se crée par ses actes puisque personne ne crée l'homme. L'effet de l'absence de Dieu est que l'existence précède l'essence. Or, cette cause et son effet sont tous deux réfutés en fiction pour les personnages : tout d'abord il est indubitable qu'un créateur, le scénariste ou le showrunner, invente le personnage. En outre, nous avons vu que le personnage (en tant qu'être, donc essence) précède au moins en partie l'action (donc l'existence). C'est ce qui explique sans

1 C'est sur cette idée que reposent la plupart des manuels de scénario : John Truby écrit « *Character arc […] refers to the development of a character over the course of the story. It may be the most difficult but also the most important step in the entire writing process.* » (« L'arc du personnage […] se rapporte au développement du personnage au cours de l'histoire. C'est peut-être l'étape la plus difficile mais aussi la plus importante de tout le processus d'écriture. ») TRUBY, John. *The Anatomy of Story: 22 Steps to Becoming a Master Storyteller*. New York : Farrar, Straus and Giroux, 2008, p. 77.

2 SARTRE, Jean-Paul. *L'existentialisme est un humanisme*. Paris : Gallimard, 1996, p. 51.

3 COLETTE, Jacques. *L'existentialisme*. Paris : Presses universitaires de France, 2007, p. 18.

4 SARTRE, Jean-Paul. *L'existentialisme est un humanisme*. *Op. Cit.*, p. 29.

doute l'analyse que François Jost fait des personnages de *Breaking Bad*, dont il dit qu'ils ont une idée aristotélicienne de leur propre être, une idée selon laquelle leur essence précède l'existence, « qu'on devient ce que l'on est en puissance ou que l'on reste tel que l'on est[5] ». François Jost cite notamment l'épisode où Walter déclare à Gus, « Je ne suis pas un criminel, ce n'est pas moi[6] », et celui où Skyler confie à son avocate : « Je n'ai pas épousé un criminel[7]. ». Le showrunner Vince Gilligan utilise ses personnages pour faire un clin d'œil, encore une fois, à leur propre statut de personnage, d'une façon qui produit de l'ironie dramatique : les personnages ne savent pas sur eux-mêmes quelque chose que le spectateur sait. Ils ont quelque part raison, nous l'avons vu, sur le fait que leur essence de personnage précède au moins en partie leur existence, mais ils ont bien évidemment tort sur la nature de leur essence. Les images de promotion de la série – où l'on découvre Walter White avec une arme à la main – ainsi que les divers synopsis présentaient en effet Walter White comme un criminel à part entière (encore que l'ironie y soit pleinement exploitée).

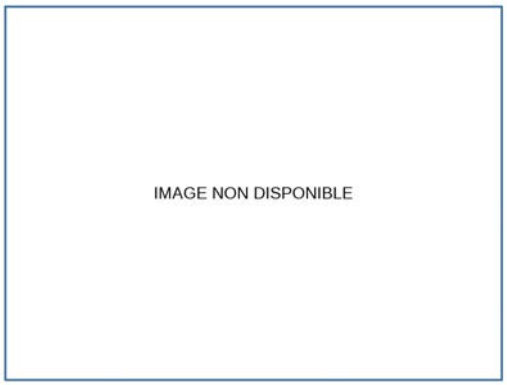


Image promotionnelle de la série *Breaking Bad*

Tous les spectateurs savent que le personnage va devenir un criminel : c'est ce qui est suggéré dès le titre, qui signifie en quelque sorte « sur la mauvaise pente ». Être criminel est donc l'essence de Walter White, qui devient au fil de la série ce qu'il est en puissance. Précisons encore que ce n'est pas l'essence de l'*homme* « Walter White » d'être criminel, c'est l'essence du *personnage «* Walter White », qui est créé par les auteurs dans l'objectif même de devenir un criminel. D'un point de vue intradiégétique, Walter White n'est pas encore un criminel au tout début de la série (il en a le potentiel, du fait de ses frustrations et de son narcissisme pathologique), mais d'un point de vue poïétique, dans le processus de création, il

5 JOST, François. *Les nouveaux méchants : quand les séries américaines font bouger les lignes du bien et du mal*. Montrouge : Bayard, 2015, p. 132.
6 *Breaking Bad,* S03E01 « No Mas ».
7 *Breaking Bad,* S03E05 « Mas ».

l'est déjà. Il est *déjà* un criminel *en devenir*. Aussi, comme dans leur vision aristotélicienne, l'action ne crée pas : elle révèle. C'est en quoi l'action révèle une « profondeur ». Mais *a priori* c'est une profondeur limitée par l'essence : le personnage ne peut se révéler au-delà de ce qui a déjà été inventé de lui. Cependant, en série, une partie du personnage est pré-existante tandis qu'une autre reste encore à développer, ce que fait le showrunner et ses scénaristes au fil du récit. Il y a donc un double mouvement : d'une part il y a création et, d'autre part, dévoilement. La création sous-entend un existentialisme (on ne peut produire qu'une existence), et le dévoilement un essentialisme (on ne peut rendre manifeste qu'une essence). Comment donc coïncident ces mouvements contraires ?

Les éléments du paradoxe sont conciliables si l'on admet qu'il est possible d'*ajouter à une profondeur* : la création ajoute simplement de la substance, que l'action donne à voir, à percevoir. Il y a donc bien développement du personnage, existentialisme, mais pas vers un changement ou la création d'un « autre » que soi. C'est au contraire un existentialisme sur soi, un existentialisme vers l'intérieur. Cette invention par l'action est l'invention d'une *profondeur*.

III.1.5.2. Ipséité

L'un des six personnages en quête d'auteur de Pirandello souligne une condition particulière de son existence :

> Le drame, selon moi, est tout entier là dedans, monsieur, dans la conscience que j'ai, qu'a chacun de nous d'être « un », alors qu'il est « cent », qu'il est « mille », qu'il est « autant de fois un » qu'il y a de possibilités en lui… […] Et cela, tout en gardant l'illusion de rester toujours le même pour tous […]. Alors que rien n'est plus faux[8] !

Sans doute cela est-il vrai aussi de l'homme, mais le *cogito* permet de nous « grouper » autour de notre propre pensée, de garder la connaissance de soi au travers de ce qui ne change pas de nous : le fait que nous nous sentons toujours 'nous'. Le personnage, au contraire, n'a pas le *cogito* pour lui donner cette ipséité et l'empêcher de se dissoudre dans le récit jusqu'à y disparaître. À l'état gazeux il n'est pas forcé de se tenir en nuage et peut tout aussi bien disparaître dans l'air : qu'est-ce qui lui permet alors de conserver son unité fondamentale au fil du récit ? La question est d'autant plus pressante en série, où chaque épisode peut être considéré comme un récit différent du précédent et chaque saison un macro-récit (un récit contenant les récits épisodiques) différent encore du précédent. Le showrunner invente-t-il alors un personnage ou plusieurs ? D'ailleurs, si l'on suit en cela l'étymologie de « feuillage » (groupement de feuilles), d'« outillage » (ensemble d'outils) ou de « pelage » (ensemble de

8 PIRANDELLO, Luigi. *Six personnages en quête d'auteur*. Paris : Gallimard, 1966, p. 36.

poils), le terme de « personnage » nous donne l'idée de considérer le personnage comme un « ensemble de personnes », d'identités.

François Jost en effet ne croit pas en l'unité du personnage : pour lui le personnage est un être pluriel pour lequel il distingue trois « masques[9] » : celui de l'identité professionnelle, celui de l'identité familiale, et enfin celui de sa personnalité « qui est une composition complexe, résultant à la fois de son caractère, de son système de valeurs et de son éthos […] ainsi que du but qu'il poursuit dans la société[10]. » Cependant, cette formule fait bien entendre la multiplicité du personnage, mais ne permet pas de comprendre son homogénéité : son identité professionnelle peut bien changer (à moins que Walter White, le professeur de chimie, ne soit en aucun cas Walter White, le *dealer* de drogue), sa situation familiale également (à moins que Betty Draper, la femme de Don Draper, ne soit en aucun cas Betty Francis, la femme de Henry Francis) et son caractère peut même se transformer d'une certaine façon (par exemple Rustin Cohle est un alcoolique à la fin de *True Detective*, mais ne l'est pas au début de la série) sans que le personnage ne disparaisse pour laisser la place à un autre.

L'incarnation du personnage par l'acteur (le plus souvent le même acteur) est une représentation de cette unité, mais n'en est pas la cause : le plus souvent, un personnage, lorsqu'il est représenté plus jeune ou plus vieux, est incarné par un tout autre acteur, mais est par convention accepté par les spectateurs comme étant le même personnage[11].

La proposition de Maria E. Reicher[12] est de considérer que chaque personnage (qu'elle appelle « *maximal character* ») contient d'autres personnages (les « *sub-maximal characters* ») qui eux-mêmes contiennent d'autres personnages, dont chacun correspond à une propriété interne du personnage[13]. Par exemple, un personnage maximal P tel que Don Draper contiendrait les personnages sub-maximaux p*1* « Don Draper dans l'épisode pilote » ou p*2* « Don Draper dans l'épisode final » qui eux-mêmes contiendraient un certain nombre de propriétés, parfois communes et parfois non, sur une liste telle que celle-ci.

p*a* : élégant

9 JOST, François. *Les nouveaux méchants : quand les séries américaines font bouger les lignes du bien et du mal*. *Op. Cit.*, p. 216.

10 *Ibid.*, p. 218.

11 On peut cependant noter que, souvent, malgré la pluralité des interprètes, un acteur « canonique » demeure associé au personnage dans la tête du spectateur.

12 REICHER, Maria E.. « The Ontology of Fictional Characters » *i n* EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. New York : De Gruyter, 2010, pp. 111-133.

13 Les propriétés internes selon Maria E. Reicher sont celles qui sont dans la diégèse, par exemple dans le cas de McNulty dans *The Wire* « séducteur », tandis que les propriétés externes sont extra-diégétiques, par exemple, toujours dans le cas de McNulty « est interprété par Dominic West ».

p*b* : séducteur

p*c* : publicitaire

p*d* : marié à Betty Draper

p*e* : marié à Megan Calvet…

Les épisodes de *Mad Men* représentent donc chacun un personnage *sub-maximal* p1, p2, p3, p4, etc. : ce qui permet d'unifier ces personnages a priori très différents est l'ensemble des indications dans l'épisode (un acteur, un nom, une marque de naissance, etc.) qui rapportent ces personnages p1, p2 ou p3 au personnage maximal P, « Don Draper ». En d'autres termes :

A character c1 of a work w1 (a story s1) is identical with a character c2 of a work w2 (a story s2) if, and only if : For every F : If c1 is determined as being F in w1 (s1), then c2 is determined as being F in w2 (s2) and vice-versa[14].	Un personnage p1 d'un travail t1 (un récit r1) est identique à un personnage p2 d'un travail t2 (un récit r2) si, et seulement si : Pour chaque F : Si p1 est déterminé comme étant F dans t1 (r1), alors p2 est déterminé comme étant F dans t2 (r2) et vice-versa.

De fait, Don Draper ne perd pas son homogénéité d'épisode en épisode : il s'enrichit de nouvelles caractéristiques. Il ne change pas non plus, mais gagne en cela des caractéristiques que l'on pourrait dire définies dans le temps. Par exemple, Walter White n'a pas la caractéristique d'avoir des cheveux *ou* la caractéristique de ne pas avoir de cheveux, il a la caractéristique d'avoir des cheveux au début de la série et de ne plus avoir de cheveux à la fin. Les deux éléments font partie du personnage et y coïncident. C'est ainsi nous l'avons vu que la part essentialiste et la part existentialiste du personnage se rejoignent.

L'aspect « poupée russe » de l'agencement des personnages en séries devient particulièrement frappant : chaque caractéristique d'un personnage est rattachée à un personnage sub-maximal, qui fait lui-même partie d'un personnage maximal, lui-même fraction d'un personnage-réseau, le plus souvent part lui-même du personnage-réseau-« série ». Ce fonctionnement en poupée russe, que nous appelons la largeur, est donc le fondement de toute l'exceptionnelle homogénéité d'un format qui risquait fortement la dilution. Parce que chaque élément d'un personnage de série est intégré à un autre, il résiste à la séparation, à la différenciation, à la dissolution. Les personnages de série sont des intérieurs.

14 REICHER, Maria E.. « The Ontology of Fictional Characters » *Op. Cit.*, p. 126.

III.2.

UN POINT DE DÉPART : LA BIBLE

III.2.1.
Constitution de la bible

La germination du personnage et les ingrédients de cette production restent dans l'ensemble dissimulés aux yeux du créateur-gestateur. Peut-être sent-il le personnage « grossir » et « grandir », mais il n'en voit pas réellement les cellules se multiplier ou la peau l'envelopper. Ce n'est qu'au moment de la « naissance » que le personnage apparaît enfin aux yeux de celui qui l'a conçu.

Cette naissance se fait, en série télévisée, de deux façons. Une forme de ce personnage est d'abord présentée hors du texte, à l'état solide, dans une « bible », où il ne sert qu'à présenter et vanter celui qui naîtra, pour sa part, dans le texte sériel proprement dit, si la série est produite et diffusée. C'est un travail conscient et consciencieux du showrunner, dont nous étudions ici les ressorts à partir, plus précisément, de la bible de *The Wire*.

La constitution des personnages en série n'est jamais un travail achevé : elle est nourrie et se perpétue, sans surprise, au fil des épisodes et au travers des actions, réactions et interactions des personnages. Cependant, un document particulier sert de pierre angulaire à sa constitution : grâce à la *bible*, un instantané du personnage est proposé avant que la série n'ait été tournée, voire écrite. Il y a dans la bible une définition essentielle du personnage. Comprendre d'abord comment le showrunner accorde à son personnage le plus de richesse et de potentiel possible dans ce document de quelques pages nous permettra ensuite d'analyser les différences, les développements mais aussi la fidélité des showrunners à cet étrange document au nom pour le moins grandiloquent.

La SACD donne une définition officielle de la bible de série télévisée en France :

> La bible est le document de référence original et fondateur d'une série ; elle détermine et décrit les éléments nécessaires à l'écriture, par des auteurs différents, des épisodes d'une œuvre télévisuelle. C'est l'outil qui donne aux auteurs qui collaborent ou collaboreront à l'œuvre les clés de son fonctionnement et de sa cohérence.
>
> La bible ne doit pas être confondue avec une simple idée de série, un concept général, un projet destiné à séduire un organisme acheteur, ou bien avec le cahier des charges défini par un producteur ou un diffuseur[1].

Cette définition est tout à fait juste également pour les bibles de séries Outre-Atlantique. Si la SACD insiste sur le fait que la bible n'est pas – uniquement – un objet qui ferait la promotion

1 SACD, « Définition et rémunération de la bible », 2013. En ligne <https://www.sacd.fr/sites/default/files/definition_remuneration_bible.pdf>

de la série auprès des producteurs et des diffuseurs, la réalité est plus vaste : la bible reste le seul document qui permet aux producteurs d'avoir une idée de ce à quoi la série va ressembler[2]. Sans elle, ils avanceraient des sommes considérables sans avoir d'indice sur l'aboutissement de cet investissement. La bible est donc autant un document de travail qu'un produit d'appel (en interne). Ce double objectif rend nécessaire une efficacité sur deux plans parfois difficilement conciliables : une grande précision d'une part (c'est son côté « cahier des charges ») et un aspect souvent ludique ou esthétique. Les bibles sont ainsi très souvent illustrées, par exemple, autant dans le souci de montrer ce que la série peut devenir que dans un souci d'attraction immédiate. Ce n'est pas le cas de la bible de *The Wire*, quoique la série précédente de David Simon, *The Corner*[3]*,* ait quelque peu servi d'argument de vente[4]. Les personnages, en particulier, voient couramment leurs descriptions accompagnées de dessins ou d'illustrations, ou encore de photographies des acteurs qui sont supposés les incarner. Parfois, afin de donner un aperçu des personnages le plus immédiat possible, les descriptions des personnages sont écrites en utilisant le vocabulaire ou le ton du personnage en question, dans un discours subjectif rapporté direct ou indirect plus ou moins assumé.

> La bible doit donner l'ensemble des éléments permanents indispensables au développement de la série : elle est le document écrit décrivant de façon détaillée le cadre général dans lequel évolueront les personnages principaux de la série : les éléments dramatiques communs, les lieux, les thèmes, la progression dramatique, la description détaillée des personnages principaux et de leurs relations. La bible doit également contenir des exemples de sujets à développer, ainsi que les synopsis de quelques épisodes[5].

Il est ici particulièrement intéressant de noter que tous les éléments de la bible tels qu'ils sont définis par la SACD concernent d'une certaine façon les personnages, puisqu'ils donnent le « cadre général » dans lequel ces derniers évolueront. Nous nous attendons donc à trouver des indices sur les personnages, d'une façon ou d'une autre, dans chacune des différentes parties du document. C'est pourquoi la section de la bible qui porte le plus directement sur les personnages n'est pas la seule qui nécessite une analyse pour définir de quelle façon les créateurs y intègrent ou y font le portrait de ces sujets, et chacune d'elle doit être observée à son tour. Ces différentes sections de la bible varient d'un auteur à l'autre

2 D'autant que la SACD définit ici la *bible de présentation*, qui permet de justifier l'autorité d'un créateur sur la série, et non la *bible de tournage*, plus technique, ou la bible en tant que *guide d'écriture*, plus précis et complet.

3 *The Corner* (HBO, 2000)

4 En effet, cette mini-série présentait déjà la vie quotidienne et le trafic de drogue dans un quartier défavorisé de Baltimore.

5 SACD, « Définition et rémunération de la bible », *Op. Cit.*

puisqu'il n'y a pas (encore) de forme fixe de bible, mais les producteurs s'attendent en général à trouver huit parties dans des proportions dans l'ensemble proches de celles que nous nous apprêtons à définir[6].

6 Les éléments de la bible sont déterminés ici en fonction de formations de scénario successives et des discussions avec des producteurs et scénaristes de séries, notamment au Festival International des Scénaristes de Valence. C'est une structure de bible admise dans le milieu et que l'on retrouve, sous une forme ou une autre, dans DE FALCHI, Karine. *Écrire une série télé : toutes les astuces pour rédiger une bible efficace*. Paris : Eyrolles, 2016. ou DOUGLAS, Pamela. *Writing the TV Drama Series: How to Succeed as a Professional Writer in TV*. Studio City CA : Michael Wiese Productions, 2005.

III.2.2.
Les sections de la bible

III.2.2.1. Le concept

III.2.2.1.a. Définition

La page de concept et la page de titre sont très liées dans leur signification. L'idée de toute bible n'est pas de donner linéairement les différents aspects de la série, mais de dessiner l'œuvre par couches de plus en plus précises et de plus en plus développées, chacune incluant les éléments donnés dans la précédente. Il y a une extrême redondance à l'exercice de la bible. À ce titre, la page de couverture de la bible est à la fois « large » et succincte. Y figurent en général :

- Le titre, qui donne – lorsqu'il est bien choisi – une image assez juste de la série.

- Le format, qui se présente sous la forme « nombre d'épisodes par saison x durée des épisodes ». C'est ainsi que *Six Feet Under* se présente comme un 13x55' ou *True Detective* comme un 8x60'

- Parfois une *tag line*[1] et, très souvent, une illustration.

Le titre est une source très fiable d'informations sur la série. Il indique par exemple le genre de la série (il est assez évident qu'une série comme *The Wire* sera une série d'espionnage, que *True Detective* sera une histoire de détectives ou encore que *Buffy The Vampire Slayer* sera une série fantastique). Il permet également souvent d'en deviner le thème ou l'optique, comme *Six Feet Under* qui commente évidemment notre rapport à la mort, ou *Lost* qui induit une quête : « se retrouver », dans tous les sens de l'expression. Une analyse plus poussée du titre d'une série nous permet souvent d'en comprendre plus précisément le concept. *The Wire* induit un lien entre celui qui écoute et celui qui est écouté, société binaire qui est celle sur laquelle repose la série. *Mad Men* utilise un jeu de mot qui explicite plusieurs niveaux de récit à l'aide de diverses dénotations et connotations possibles : la série portera sur les *Madison Men*, les hommes de Madison Square Garden à New York, où se tenaient tous les grands bureaux publicitaires des années 1960 ; elle nous fait aussi entendre ces « *ad men* », des hommes-publicités, hommes-publicitaires, dont on ne sait pas si leur talent tient à leur capacité à vendre des produits ou à se vendre eux-mêmes ; enfin bien sûr elle associe ce

1 La *tag line* ou *pitch tag line* est une phrase courte qui permet, de façon ludique ou percutante, à la façon d'un slogan, de donner des informations essentielles sur l'œuvre, dans l'optique de la commercialiser. Au cinéma, c'est en général ce qui accompagne l'affiche du film. Une *tag line* célèbre est celle du premier *Alien* (Ridley Scott, 1979) : « *In space, no one can hear you scream.* » (« Dans l'espace, personne ne vous entend crier. »)

monde de la publicité aux *mad men* au sens strict, des hommes fous dans un monde fou, et aux *mad men* (dans un sens différent), des hommes *en colère* – peut-être parce que la colère est la manifestation la plus immédiate et certainement plus virile de leur perte de contrôle, contrôle que récupèrent des femmes de plus en plus présentes et pressantes. Le titre de la série permet aussi d'avoir l'intuition que la masculinité – *men* –, par opposition à la féminité et dans son rapport à elle, aura un poids central dans la thématique de la série. Le titre d'une série, plus encore qu'un titre de film, contient souvent un indice du lien qui existe entre le sujet explicite de la série et son thème implicite. C'est le cas de *Lost*[2], comme nous venons de voir, dont le sujet (des gens perdus sur une île) renvoie au thème (des gens perdus dans leur existence, des gens en quête d'eux-mêmes), de *Six Feet Under* ou de *Mad Men*. C'est quelque chose qui est parfaitement représenté par le titre de la très récente série *I'm Dying Up Here*[3], titre qui pourrait être traduit par « Je vais crever, là » et qui laisse entendre le stress du comédien sur scène (sous-entendu par « *up here* ») en même temps qu'un certain rapport inquiet à la mort. La série traite justement du rapport à la mort d'un ensemble de comiques de *stand-up* des années 1970, entre humour, joie de vivre, peur et douleur.

La page de concept, selon le fonctionnement de l'ensemble du document, vient simplement développer un peu le titre pour faire une description plus détaillée ou plus explicite de l'œuvre proposée. Karine De Falchi dans son manuel *Écrire une série télé : toutes les astuces pour rédiger une bible efficace*[4] définit six points qui doivent figurer sur cette page de concept, laquelle doit rester extrêmement courte : le sujet, les thèmes, le contexte, le format, le genre et le ton. Ce n'est bien entendu qu'une proposition, qui peut être adaptée pour coller au mieux à ce que la série propose. Ce que Karine de Falchi nomme « contexte » peut également être appelé « arène » (spatiale et temporelle). Bien sûr, ces éléments sont souvent, pour beaucoup, induits par le titre. Il faut ici les exposer à un regard moins analytique, pour faire entendre l'originalité du projet et susciter l'intérêt. Le concept est le regroupement en une page du « qui », du « quoi » et du « comment » de la série. On y trouve d'ores et déjà un ou des sujets (et donc les personnages – le « qui »), ainsi que leur histoire ou leur quête succinctement exposée et l'arène dans laquelle ils évoluent (le « quoi »). S'y ajoute un indice relatif au genre de la série accompagné en effet, parfois, d'un rappel du format, ainsi que le ton et toute originalité spécifique non plus au récit lui-même mais à la façon de le raconter : c'est le « comment ». Le « qui » et le « quoi » fondent l'histoire, le

2 *Lost* (ABC, 2004-2010)
3 *I'm Dying Up Here* (Showtime, 2017-2018)
4 DE FALCHI, Karine. *Ecrire une série télé : toutes les astuces pour rédiger une bible efficace*. Paris : Eyrolles, 2016, p. 52.

« comment » fonde le récit et, en effet, toute la série se trouve ainsi réduite à un mouchoir de poche.

III.2.2.1.b. La partie « concept » dans la bible de *The Wire*

L'originalité de la bible de *The Wire*[5] est remarquable dès la première lecture : son absence d'illustration, de mise en page spécifique ou de discours ludique pourrait lui donner une apparence aride de prime abord. Selon un certain point de vue (rétrospectif, nous en convenons), cet aspect de la bible inspire le respect : nous avons là la proposition d'un individu assez certain de la qualité et de l'importance de son travail pour ne pas ressentir la nécessité de souscrire aux habitudes – érigées en règles – des autres scénaristes et des producteurs. C'est d'ailleurs quelque chose que soulève Brett Martin du travail de David Simon :

> *The show's seventy-nine-page bible was a concession to the reality that* The Wire *was not like other series – even those on HBO*[6].
>
> La bible de la série, qui faisait soixante-dix-neuf pages, était une concession à une vérité incontournable : *The Wire* ne ressemblait à aucune autre série – pas même à celles qui passaient sur HBO.

Le rapport de force, quelque part très politique en lui-même, entre le créateur et le producteur est ainsi maintenu en équilibre. Il faut alors admettre que le refus de David Simon de s'incliner ou d'enjoliver sa présentation devant ses producteurs et diffuseurs est à la fois à l'image de la résistance de son héros face à la « *chain of command* » (« voie hiérarchique ») mais également une position esthétique et narrative de l'auteur vis-à-vis de sa propre série qu'il veut résolument mature, (hyper-)réaliste et, surtout, sans apparat.

Cette volonté d'épure n'est pas la seule originalité du document de David Simon : elle est suivie, dans un même mouvement, par une quasi-absence des personnages de la série avant leur présentation respective précise : aucun d'eux n'est nommé dans les premières pages qui correspondent au concept et à l'arène.

Les personnages sont pourtant présents dans la page de concept de cette courte bible, mais toujours en tant que communautés. Dès la deuxième ligne, David Simon présente sa série comme une « *cops-and-players story*[7] » (« une histoire de gendarmes et de voleurs ») et insiste dès cette phrase d'accroche sur les communautés duelles que sont les policiers et les

5 Les premières pages de celle-ci se trouvent en annexe.
6 MARTIN, Brett. *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution: from The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad*. New York : Penguin, 2013, p. 136.
7 SIMON, David. *Bible: The Wire. A Dramatic series for HBO*. Septembre 2000, p. 2.

dealers de son récit. Il insiste ainsi sur son choix de laisser de côté les individualités autant que possible pour observer le réseau comme un ensemble aux éléments peu discernables. Le système est dévoilé par cette opposition / ressemblance, tandis que les relations à l'intérieur de ces communautés transparaissent d'ores et déjà : celles entre policiers, et celles entre hors-la-loi. La ressemblance entre ces deux grandes communautés de Baltimore – la ville n'est pourtant jamais nommée – apparaît encore, en germe, deux paragraphes plus loin :

> *It is a police story set amid the dysfunction and indifference of an urban department – […] one in which thinking cops, and thinking street players, must make their way independent of simple explanations*[8].
>
> C'est un récit policier qui se déroule au cœur des dysfonctionnements et de l'indifférence du département d'urbanisme – un milieu dans lequel les policiers qui réfléchissent et les dealers de rue qui réfléchissent doivent faire leur vie, sans qu'à leurs agissements soient données des explications simplistes.

Décrire les policiers et les dealers du récit de la même façon (comme des gens malins, « qui réfléchissent ») les inscrit au final dans une même logique d'existence. L'effet miroir qui caractérise la série est donc posé dès cet instant.

La partie « concept » de la série consiste alors à décrire le réseau de personnages qui la constitue, sans jamais les nommer individuellement. La dualité policiers/dealers est posée rapidement, pour être ensuite développée, David Simon insistant sur le fait que « *The Wire* étend l'univers du *drama* policier au-delà du simple 'c'est eux contre nous' de la série *NYPD Blue*[9].[10] »

Commencent à se dessiner alors dans le concept plusieurs formes d'interactions différentes entre le groupe des policiers et le groupe des dealers. La première, nous l'avons vu, insiste sur les ressemblances entre les deux groupes. David Simon les pose en miroir, insistant sur la porosité de la barrière qui les sépare. La seconde est une opposition, conforme au genre du « gendarme et du voleur » dans sa mise en récit : les mensonges des uns, les enquêtes des autres et les arrestations. La troisième de ces interactions vient du *wiretap*, de la mise sur écoute par les policiers des cabines téléphoniques puis des téléphones portables utilisés par les dealers.

8 *Ibid.*
9 *NYPD Blue* (ABC, 1993-2005)
10 « The Wire *extends the cop-drama universe beyond the us against them heroics of* NYPD Blue. » SIMON, David. *Bible: The Wire. A Dramatic series for HBO*. *Op. Cit.*, p. 2.

Each story arc ultimately gravitates toward one common feature, a prolonged wiretap/surveillance effort (hence the title) that reveals intricacies and connections in the urban landscape that would ordinarily pass as unseen to even the best street cops. And each wiretap ultimately proves as discomforting to the authorities as it does to those targeted. This is a world in which knowledge is always a double-edged sword[11].

Tous les arcs narratifs gravitent autour d'un élément commun : une mise sur écoute et une surveillance prolongée (d'où le titre) qui révèlent les subtilités de cet environnement urbain et les connections au sein de celui-ci, lesquelles passeraient normalement inaperçues aux yeux même des meilleurs policiers de terrain. Et chaque mise sur écoute se révèle aussi inconfortable pour les autorités que pour ceux qui sont visés par elles. C'est un monde dans lequel la connaissance est toujours une épée à deux tranchants.

Il y a alors une porosité créée par la mise sur écoute, une véritable interaction. La connaissance est associée, dans le texte, à une épée, donc une arme – l'objet agissant par excellence – mais elle est « à double tranchant ». C'est l'interaction exacte que propose David Simon : la connaissance comme une arme qui agit en va et vient permanent, forçant les personnages à réagir et à se réorganiser en permanence. C'est la forme d'interaction la plus dramatique de la série, celle qui mènera le récit. Enfin, la dernière forme d'intelligence entre les deux grands réseaux de personnages tient, comme souvent, à l'arène. Cette arène apparaît comme l'objet ultime de l'analyse de la série, qui demande à être reconnu comme force de mise en réseau. Ainsi :

W*ithin a brief span of time, the officers who undertake the pursuit are forced to acknowledge truths about their department, their role, the drug-war and the city as a whole*[12].

*A*u bout de peu de temps, les officiers qui ont entrepris cette poursuite sont forcés de reconnaître certaines vérités à propos de leur département, de leur rôle là-dedans, de la guerre contre la drogue et de la ville dans son ensemble.

Ils sont ainsi appelés à observer le réseau dont ils font partie. David Simon invite d'ailleurs le lecteur à élargir encore le tableau, à aller plus loin que les personnages. La ville n'est pas uniquement dans la série le *macrocosme* dans lequel se développe le récit complet. Elle est aussi un *microcosme*, symboliquement lié à une vérité plus grande, de l'ordre de la condition

11 *Ibid.*
12 *Ibid.,* p. 3.

humaine. Le créateur indique alors une autre forme de réseau, proposant de prendre les épisodes dans un ensemble supérieur à la somme de ses parties :

> *Each story arc must provide episodes that stand alone as dramatic television, but at the same time the whole must make a cogent argument about the national condition, using the streets and stories of one city as a microcosm*[13].
>
> Chaque arc narratif apporte des épisodes qui tiennent en tant que récit de télévision mais, en même temps, le tout doit permettre de donner une opinion convaincante sur la condition du pays, en utilisant les rues et les histoires d'une seule ville comme un microcosme.

Il reviendra d'ailleurs sur cette idée à la toute fin de son texte, donnant une ampleur non plus seulement géographique mais aussi historique à sa série, dont il choisit les premiers spectateurs en avançant que « la conclusion est quelque chose qu'Euripides ou O'Neill auraient sans doute reconnu : une Amérique en guerre contre elle-même à tous les niveaux[14]. »

Le réseau est donc considéré dans cette série comme largement supérieur à l'ensemble des personnages qui le composent. C'est quelque chose que David Simon applique également à sa propre lecture de la série *The Sopranos* et de la série *Oz*[15], toutes deux citées dans ce texte de présentation du concept.

Après quoi les deux courts paragraphes qui concernent les personnages eux-mêmes (non nommés) ont un ton curieusement désincarnés, chacun indiquant à sa manière que les personnages de la première saison n'apparaîtront pas nécessairement dans la seconde et, en tout état de cause, pas dans les mêmes proportions.

Si cette page de concept n'est pas suivie d'une note d'intention, l'aspect esthétique de la série est bel et bien traité dans cette page de présentation. Il est suivi d'une ligne sur le réalisme de la série, dont on pourrait s'attendre à trouver l'écho dans la caractérisation des personnages :

> *Nothing should happen on screen that hasn't in some fashion happened on the streets, and the show will utilize a series of veteran detectives and Baltimore street figures for story lines and technical*
>
> Rien ne devrait se passer à l'écran qui ne se soit pas déjà passé un jour, d'une façon ou d'une autre, dans les rues. La série emploiera donc un certain nombre de détectives expérimentés et de personnalités

13 *Ibid.,* p. 2.
14 « *the conclusion is something that Euripides or O'Neill might recognize : an America, at every level at war with itself*. » *Ibid.*, p. 3.
15 *Oz* (HBO, 1997-2003)

assistance[16].

des rues de Baltimore pour créer ses histoires et pour avoir une assistance technique.

David Simon est pourtant parvenu à proposer des personnages dramatisés, romantiques et tragiques et à les inclure dans ce récit quasi-documentaire. La série fait bel et bien le pont entre son esthétique hyper-réaliste et ses personnages issus, du propre aveu de David Simon dans ce texte, d'une tragédie grecque.

III.2.2.2. La note d'intention

La note d'intention en série ne ressemble que peu à ce qu'elle est au cinéma : en effet, en long et en court métrage, ces notes servent en général à définir les bases non plus du récit et du scénario mais de la *réalisation*. Elles permettent d'accoler au récit l'étape suivante, souvent jugée la plus importante de la création du film : l'esthétique visuelle. En série, par contre, la note d'intention est tournée vers le récit lui-même, encore qu'il soit possible d'exprimer ici certains éléments visuels, bien sûr, comme un tournage en noir et blanc ou en plan-séquences. Mais globalement la note d'intention donne la possibilité au créateur de définir ce qui fait l'originalité de sa série.

On parle de « note d'intention » de la série parce que l'originalité de la série est particulièrement liée ici à la subjectivité qui la fait naître. C'est donc là que le showrunner est appelé à expliquer son lien spécifique avec les personnages ou l'arène et pourquoi, de tous les projets possibles, c'est cette série qu'il vend et pas une autre. La note d'intention, encore une fois très courte, est la page la plus « poïétique » du document, faisant le lien entre l'œuvre (et ses personnages) et l'auteur par la « mise en œuvre ». C'est au final le pendant sensible du concept : la série, qui a d'abord été décrite sous sa forme conceptuelle, y gagne une mise en chair qui permet de la regarder différemment.

III.2.2.3. L'arène

III.2.2.3.a. Définition

Là encore, la grande liberté dont jouissent les créateurs pour « exprimer » ou décrire le-s décor-s de leur série rend impossible d'en donner une définition prescriptive. Il est cependant clair que, dans un premier temps, l'arène où se déroulera le récit sert de support

16 SIMON, David. *Bible: The Wire. A Dramatic series for HBO*. *Op. Cit.,* p. 2.

audiovisuel à la série, plus qu'elle n'entre en jeu dans la narration. C'est pourquoi il est relativement rare que cette arène soit donnée sans illustration.

Cependant, dans un second temps, l'arène doit faire sens aussi bien en raison de la thématique de la série (nous avons déjà vu en quoi l'île déserte de *Lost* est l'appui idéal à la recherche existentielle de ses nouveaux habitants) que dans une optique de mise en réseau. En effet, elle détermine la totalité du réseau de personnages et les lie entre eux (voire les compresse, les écrase les uns sur les autres, élevant la pression dans un univers souvent clos). Elle donne également, nécessairement, le genre – ou crée l'originalité en allant à l'encontre du genre, comme *House M.D.*[17], qui met en scène des récits d'enquête dans un cadre hospitalier, ou *True Detective,* inspirée des films noirs mais qui se déroule sous le soleil pesant et dans les contrées mystiques de l'État de Lousiane, dont les bayous sont pourtant plus familiers des vampires que des policiers.

Curieusement, lorsque l'arène est parfaitement déterminée, elle a déjà figuré auparavant dans une autre partie du document : si elle est essentielle au récit, en justifie le genre, le réseau et l'action, elle est présente dès le concept. Si elle est un outil d'originalité ou de contraste, elle apparaît dans la note d'intention. Si elle est un puissant personnage-réseau, les autres personnages en portent chacun un morceau en eux.

De fait, outre sa fonction de rappel, la description de l'arène a deux objectifs plus ou moins avoués : elle permet une visualisation efficace de la série dans son ensemble, et elle précise en partie le budget qui est attendu pour la série. Ce grand écart entre pragmatisme économique et vision d'ensemble esthétique et intuitive en rend l'équilibre difficile. Cependant c'est l'arène qui, sans doute aucun, permet à tous les personnages de coexister. À cette étape de la bible, les grands acteurs du récits sont présents à leur marqueur de départ. Mais la bible de s'arrête pas là, et doit également prouver que, à partir de ce marqueur de départ, un mouvement est possible.

III.2.2.3.b. La partie « arène » dans la bible de *The Wire*

La ville, voire l'Amérique dans son ensemble, étant ce qui sert de réseau global à la confrontation de plusieurs sous-réseaux (policiers, hors-la-loi et – dans les saisons suivantes – dockers, politiciens, éducateurs et journalistes) il n'est pas surprenant de voir la question des personnages soulevée dans la courte page de présentation de l'arène de la série.

17 *House M.D.* (Fox, 2004-2012)

C'est d'ailleurs une ville « de gens » que propose David Simon, plutôt qu'il n'en décrit véritablement l'architecture, l'histoire, le climat, les centres névralgiques ou la géographie. La première phrase du texte rend cet aspect particulièrement clair : l'arène de la série est :

An Eastern rust-belt city, majority black but with white ethnic elements still clinging to certain quadrants as well as parts of the power structure[18].	Une ville orientale de la *rust-belt*, majoritairement noire mais avec quelques éléments d'une ethnie blanche qui s'accroche à certains quartiers ainsi qu'à des rouages du système de pouvoir.

En parlant de la ville comme « majoritairement noire », David Simon utilise une synecdoque (parlant de la ville comme de sa population) qui fait des personnages la matière même de l'arène qu'ils composent. Le deuxième paragraphe utilise la même synecdoque entre la ville et ses habitants : « La ville est pauvre, sous-éduquée, et aux prises avec un énorme problème de cocaïne[19]. »

Bien sûr, les habitants de la ville dont il est question ici ne sont pas à proprement parler les personnages de la série, qui sont des individus spécifiques et n'agissent pas uniquement en fonction du cadre socio-économique associé à leur ville et à leur condition. Il y a là, de fait, des habitants-décor et des habitants-personnages. Cette omniprésence des *gens* dans la description de l'arène insiste quoi qu'il en soit sur la personnification de l'espace, sa considération non plus comme un décor mais comme un personnage – d'une certaine façon le personnage principal – : un personnage-réseau. Les critiques qui disent de la ville de Baltimore qu'elle est un personnage à part entière de *The Wire* n'ont donc pas tort, du moins à en croire le projet qui est à l'origine du travail de David Simon.

Ce sentiment *d'appartenance* transparaît au travers du dernier paragraphe de ce texte, puisque « quoiqu'ils ne l'expriment jamais, les habitants ressentent une profonde affection, certes étrange, pour cette ville[20]. » Ce chauvinisme discret est le ciment qui maintient ensemble les personnages comme les briques de la ville et, donc, maintient la ville comme personnage. Sans lui, la série court à tout moment le risque de connaître une hémorragie, une perte irrémédiable de ses forces vives. Pourtant, tout le talent d'un créateur dépend alors de sa capacité à montrer une affection que les personnages n'expriment jamais. C'est une des grandes réussites de cette série, maintenant acclamée de toutes parts.

18 SIMON, David. *Bible: The Wire. A Dramatic series for HBO*. *Op. Cit.*, p. 5.
19 « *The city is poor, under-educated and struggling with a huge cocaïne problem*. » *Ibid.*
20 « *there is a deep if peculiar affection for the city felt, though rarely expressed, by its residents.* » *Ibid*.

III.2.2.4. Les personnages

III.2.2.4.a. Définition

Ces quelques pages ont, sans surprise, une grande importance dans la bible, laquelle est reflétée par la longueur de la section : c'est une part de la bible qui occupe en général plusieurs pages. La mise en forme e n est assez précise : dans une série à héros multiple pyramidal, le ou les personnages principaux occupent la ou les premières pages de la section, à raison d'une page par personnage. Les personnages moins importants peuvent occuper entre la moitié et le quart d'une page de la bible tandis que les personnages de moindre envergure mais qui méritent de figurer dans le document sont croqués en quelques lignes. Dans une série à héros multiple, les personnages les plus importants occupent le plus souvent une demi-page ou un tiers de page chacun. Ce nombre de pages reflète donc assez intuitivement l'apparition proportionnelle des différents personnages dans la série. Cette simple mise en page permet de caractériser les aspects textuels du personnage.

Les personnages sont ensuite décrits le plus clairement possible. Le travail de caractérisation dans la bible ressemble en cela très fortement à celui que nous avons analysé dans l'écriture scénaristique : il s'agit de faire *comprendre*, de faire *ressentir* ou de faire *percevoir* les personnages au lecteur sans que ce dernier ait nécessairement à faire de cheminement raisonné de la description du personnage à sa figuration (en esprit).

Ces quelques pages ont cependant pour avantage, par rapport au scénario, de n'être pas entièrement subordonnées au récit. Il y a donc une très grande liberté dans l'expression des personnages, avec pour seule obligation de les rendre les plus immédiats possible et, idéalement, les plus audio-visuels possible. Les illustrations, les photos, la focalisation du texte (interne ou externe) peuvent jouer. Des extraits de dialogue sont parfois intégrés. Il n'est pas rare d'indiquer quelques actions futures du personnage, son intégration dans le récit ou son rapport/interaction avec d'autres personnages : ce procédé est d'ailleurs très courant en série feuilletonnante, particulièrement en séries *drama*. Cette expression plus symbolique que pragmatique des personnages peut se faire de façon encore plus poussée : Karine de Falchi propose par exemple de décrire les personnages comme les pièces d'une maison, si cela est cohérent avec le concept de la série : une pièce vide et sans meuble donnerait l'image d'un personnage bien différent de celui qui est associé à un salon luxueux et baroque. Quoi qu'il en soit, le panel de possible et d'expressivité est assez large pour permettre, quelle qu'en soit la manière, de faire surgir le personnage de la feuille en seulement quelques lignes.

L'aspect promotionnel et l'aspect technique de cette section de la bible entrent évidemment en conflit l'un avec l'autre dans la description des personnages : là encore, le showrunner est invité à donner une description métonymique du personnage. Il lui faut décrire les éléments les plus appréciables, percutants, ludiques ou efficaces de son personnage tout en ouvrant au travers de ces éléments la porte vers une complexité et une étrangeté qui ne pourront être développées que dans le récit lui-même.

Le risque que courent les créateurs est grand à l'écriture de cette section de la bible, puisqu'ils sont amenés ici à penser leurs personnages « en dehors » du reste du texte, ce qui n'arrive jamais au cinéma où la bible d'un film n'existe pas. Ainsi extraits des récits, des systèmes et des thématiques, les personnages sont présentés à l'état solide, « refroidis » pour être manipulés plus aisément par le lecteur (producteur ou diffuseur). D'ailleurs, quelques conseils régulièrement donnés aux scénaristes peuvent rapidement l'empêcher d'infuser correctement son personnage dans le récit par la suite : Karine de Falchi invite par exemple les auteurs « à créer un passé à votre héros, les producteurs aiment bien que la *backstory* soit racontée ! ». Ce conseil n'a pas une grande valeur en tant que tel, mais donne l'indice de la façon dont le regard des producteurs sur ces documents préparatoires transforme radicalement les séries télévisées, ce qui ferait l'objet d'une recherche à part entière. En l'occurrence, l'aspect promotionnel de la bible amène le scénariste à créer un personnage à l'état purement solide.

III.2.2.4.b. La partie « Personnages » dans la bible de *The Wire*

C'est dans cette section de la bible dédiée aux personnages de la série que, pour la première fois, des personnages individuels sont nommés et décrits. C'est donc là – très tard dans le document et très discrètement – qu'un véritable indice de la caractérisation des personnages dans l'œuvre va avoir sa place, comme pour relayer, par ce délai, la méfiance que le showrunner avait déjà envers ses personnages : nous avons dit que David Simon ne les considérait que comme un « Cheval de Troie » pour plaire au spectateur, mais qu'il craignait que ces personnalités à proprement parler « divertissantes » court-circuitent le message politique et sociologique de leur auteur.

Là encore, l'absence d'illustration rend la « rencontre » du lecteur avec ces individualités moins immédiate qu'elle ne l'est dans d'autres bibles. En lieu et place de ces photographies ou dessins, la mise en page de cette section relativement courte (deux pages et demi pour dix-sept personnages) rappelle une dernière fois la constitution en groupes et sous-

groupes de la série : les personnages sont rassemblés en trois parties : « la station de police[21] », « le tribunal[22] » et « la rue[23] ». Tous les personnages sont décrits avec un nombre de lignes équivalent, ce qui ne permet pas de définir d'ordre d'importance dans les personnages : tout au plus, le fait que McArdle (qui deviendra McNulty) soit le premier de la liste permet de lui supposer une certaine importance que n'ont pas les autres. Les groupes, par contre, sont de longueurs différentes : « la station de police » contient la description de neuf personnages, « la rue » en compte six et « le tribunal », seulement deux. Ce sont donc les groupes dans leur ensemble qui sont proportionnés en fonction de leur importance dans la narration, et non les personnages individuels, puisque ceux-ci seront amenés à changer de statut au fil des saisons : la série se présente donc évidemment comme un récit à héros multiple.

De manière intéressante d'ailleurs, la partie « Tribunal », plutôt que d'être reléguée à la fin de la section comme on s'y attendrait, est placée entre les policiers et les dealers comme pour mettre en exergue la mise en miroir des deux groupes qui se regardent en « chien de faïence » d'un côté et de l'autre de la Cour de justice.

L'apparition d'individualités définies permet toutefois, à l'intérieur même de ces groupes, une nouvelle mise en réseau : celle qui régit les relations interpersonnelles des personnages, à une échelle bien plus resserrée. En effet, si McArdle apparaît en haut de la pyramide, il est aussi présenté comme agissant de façon indépendante. Cependant, ses actions ont des retentissements sur les autres. Cette indépendance et ce retentissement se manifestent, d'un point de vue purement pratique, du fait que le nom d'aucun autre personnage n'apparaisse dans la description de McArdle, tandis que son nom apparaît, *a contrario*, dans les descriptions de Greggs, de Daniels, de Lester, de Bunk et de Santangelo. Il est également le seul des personnages à avoir son nom relayé dans les deux autres sections : il apparaît dans la description du Juge Watkins (partie « Le tribunal ») et dans celle de D'Angelo Barksdale et d'Omar (partie « La rue »). À contrario, Greggs et Daniels n'ont de répercussions qu'à l'intérieur du groupe de policiers, par exemple. Herc et Carver sont également liés par l'apparition du nom de Herc dans la description de Carver ; Daniel et Greggs de même. Se dessine ainsi instinctivement une forme de réseau entre les personnages, dont presque aucun ne reste confiné à sa propre description. Seul le *Deputy Commissioner* (« Commissaire adjoint », à qui l'auteur ne fait pas l'honneur de trouver un nom) n'a aucun lien avec ses

21 *Ibid.,* p. 7.
22 *Ibid.*, p. 8.
23 *Ibid.*

collègues, ce qui le présente d'une certaine façon comme un personnage auxiliaire, pour ne pas dire un simple *relief* comique[24] du récit.

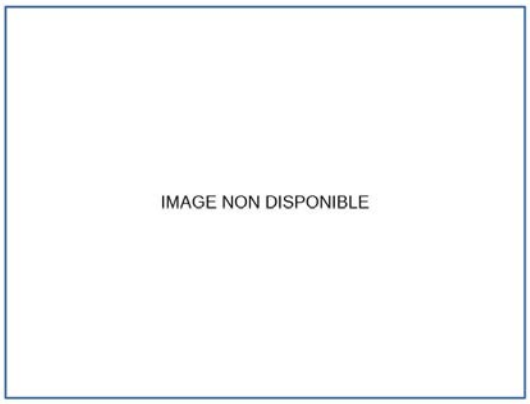
Les descriptions sont concises et précises. Peu d'éléments seront véritablement changés entre la bible et les épisodes tournés (comme c'est le cas du nom de McNulty) et, tout au plus, certains aspects qui paraissent avoir de l'importance dans ces résumés de cinq lignes seront gommés par la suite : c'est par exemple ce qu'il advient de l'attirance de McNulty pour Greggs (dont l'essentiel est transféré sur le personnage de Pearlman) ou encore de la maladie de Bubbles, dont il est dit dans la bible qu'il est atteint du SIDA et qu'il est« *slowly dying*[25] » (« qu'il meurt à petit feu »), alors que, dans la série, la possibilité d'être atteint de cette maladie est plutôt une inquiétude de Bubbles qu'un fait avéré. L'addiction à l'héroïne est, dans son cas, une cause largement suffisante de préoccupation, aussi bien pour sa santé que pour sa survie.

Des éléments de la description des personnages sont systématiquement mis en exergue comme des parts incontournables de leur caractérisation et, sans surprise, ces éléments ont une grande valeur sociologique bien plus que psychologique : c'est le cas par exemple de la couleur de peau des personnages, qui est donnée en premier dans chaque description (Judge Watkins est le seul personnage pour lequel cette information n'apparaît pas). Hormis ces indications ethniques et de larges tranches d'âges associées à chaque personnage, il n'y a que peu de caractérisation physique des personnages, là encore, sans doute, dans un souci de ne pas faire de ceux-ci le centre de la série. Les acteurs se chargeront d'ailleurs de donner spécificité et caractère au physique des personnages, sans doute à la grande inquiétude de David Simon. Sans surprise, les personnages dont l'aspect physique est le plus commenté sont Herc et Carver, c'est-à-dire les deux idiots, dont la description ne fait que confirmer l'archétype, puisque Herc est défini comme « muscular[26] » (« musculeux ») et « *an anabolic steroid addict*[27] » (« un accro aux stéroïdes anabolisantes »), ce qui ne fait que confirmer par son apparence son statut archétypal d'homme stupide et violent. Carver, moins bête, est aussi proportionnellement moins musclé. Il est seulement décrit comme « *short and stock*[28] » (« petit et trapu ») et comparé à une bouche d'incendie.

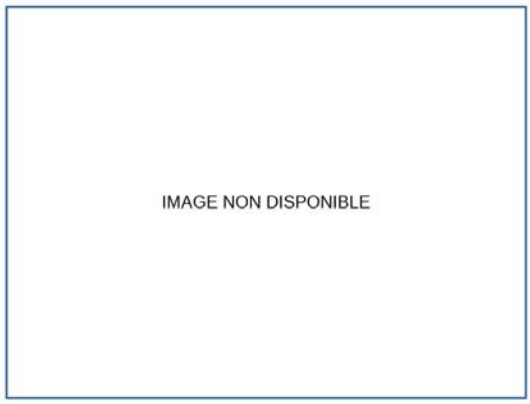
Le seul autre personnage à être décrit physiquement est aussi un policier : il s'agit de *The Bunk*, dont la taille et le poids ne dépendent pas de son archétype mais définissent cette

24 cf. Glossaire.
25 *Ibid.*, p. 9.
26 *Ibid.*, p. 7.
27 *Ibid.*
28 *Ibid.*

fois jusqu'à son surnom, qui pourrait être traduit par « La Baraque ». Or « la Baraque est ainsi nommé parce qu'il pèse près de 140 kgs, une crise cardiaque prête à l'emporter à tout moment[29]. » Il est amusant de remarquer que, si Bunk Moreland est loin d'être un poids léger, certaines de ses caractéristiques physiques les plus remarquables glisseront vers un autre personnage de la série : Jav Landsman.



Jay Landsman dans *The Wire*



Bunk Moreland dans *The Wire*

Les caractères et occupations des personnages sont assez simplement amenés, le plus souvent par quelques traits clairs, comme McArdle qui est décrit dès la première ligne comme « très bon dans ce qu'il fait, arrogant mais avec juste assez de charme pour se le permettre[30] ». Les descriptions sont directes et ne font appel à aucune imagerie ou symbolisme superflu. Curieusement, seul Omar se voit attribuer une *backstory*, c'est-à-dire des éléments narratifs qui auraient supposément eu lieu avant le début de la série. Il est dit en effet que : « Son courage, qui frise la bêtise, vient de ce qu'il a passé ces dix dernières années à dévaliser des dealers de drogue et est encore vivant pour en parler et continuer de le faire[31]. » Cette seule marque discrète de *backstory* donne à Omar un statut particulier : ayant par là un passé et un avenir, il porte également une forme de mystère, que la cicatrice de l'acteur qui l'incarne, Michael K. Williams, ne fera que nourrir. Ce personnage qui est intégré *dans le temps* dans un univers profondément *présent* jusqu'à l'absurde (comme en témoignent les politiques à la vue courte) est de fait un personnage d'un autre genre. Cette simple phrase témoigne, ou du moins présage, de la nature très étrange de ce cow-boy « hors de son genre ». L'origine de Lester, a

29 « *The Bunk is so named because he weighs close to 300 pounds, a heart attack waiting for the right moment* » *Ibid.*, p. 8.
30 « *very good at his job, arrogant but with just enough charm to carry it* » *Ibid.*, p. 7.
31 « *He is stupid fearless, having robbed dealers for the last ten years and lived to keep at it.* » *Ibid.*, p. 9.

contrario, est décrite dans le texte en tant que présent : c'est l'histoire de Lester que *découvrent au présent* Daniels et McArdle.

> *They regard him as fairly useless until he gradually and gently begins to show them that he is an extremely adept cop who has, for political reasons, been dumped into hibernation by the department – for once having attempted to do police work as McArdle is now trying*[32].
>
> Ils pensent qu'il leur est complètement inutile jusqu'à ce que, doucement, petit à petit, il commence à leur montrer qu'il est un policier extrêmement doué qui a été, pour des raisons politiques, enterré et mis en hibernation par le département, pour avoir à une époque tenté de faire un vrai travail d'enquêteur comme est en train d'essayer de le faire McArdle.

Lester est ainsi, par ailleurs, une version au passé du présent de McArdle, qui permet d'élever l'enjeu du travail de ce dernier.

Peu de personnages portent dans leur description la possibilité d'un passage à l'état « gazeux », d'une mise en récit efficace. Il y a dans la description des personnages différents degrés d'inclusion dans le récit : si la plupart sont purement à l'état solide, à une partie des personnages cependant est donné un arc global dans la saison. Quelques descriptions comportent de plus des actions précises de la première saison, qui intègrent les personnages le plus complètement possible dans le récit final.

Deux personnages, des policiers, voient ainsi leur arc global précisé : McArdle et Greggs, ce qui les définit encore une fois comme des pivots du récit (malgré le fait que Greggs, par exemple, n'occupe pas beaucoup plus l'écran que d'autres personnages). Il est dit de McArdle qu'« il défait le peu qu'il reste de sa carrière de policier au fur et à mesure de son enquête[33] » et de Greggs qu'« elle est entraînée dans l'orbite gravitationnelle de McArdle au fur et à mesure que l'enquête progresse[34]. » L'arc de Greggs étant purement relationnel, on retrouve ici l'idée que les interactions dans la série sont bien plus importantes que les réactions pures : les glissement relationnels sont la base même du récit. C'est d'ailleurs ce qui arrive, du côté de « la Rue », à D'Angelo, presque de la même façon que pour Greggs, puisque « doucement, presque par défaut, McArdle va devenir le centre de son monde, en lieu et place de son oncle[35]. »

32 *Ibid.*, p .7.
33 « *he unmakes what remains of his police career even as he builds the case* » *Ibid.*
34 « *She is drawn to McArdle's orbit as the case progresses* » *Ibid.*, p. 7.
35 *« slowly, almost by default, McArdle will become the center of his world, rather than his uncle.* » *Ibid.*, p. 8.

La fin du récit dans son ensemble est entraperçue au travers des arcs d'Omar et de Bodie, qui laissent supposer respectivement la fin du clan Barksdale et la chute de D'Angelo : Omar parce qu'« il sera au final le personnage clé qui se mettra en péril pour mener l'enquête jusqu'à la porte de Barksdale[36] » et Bodie puisqu'« il finira par surpasser et jusqu'à supplanter D'Angelo dans les HLM[37]. » Le fait que les personnages soient en mesure de donner eux-mêmes, par leur description, des indices de la fin du récit (telle qu'elle est prévue par David Simon), laquelle n'est indiquée nulle part ailleurs dans la bible (si ce n'est dans les derniers des synopsis, qui ne sont qu'au nombre de neuf), nous indique en quoi les deux sont intrinsèquement liés, ce qui est une part évidente du passage à l'état « gazeux » des personnages.

Étonnamment, à certains personnages il est même donné dans la description une action précise qui les lie au récit. McArdle se manifeste clairement comme notre porte d'entrée dans l'univers de *The Wire* lorsqu'il est dit de lui qu'« on commence notre voyage avec ses commentaires déplacés à un juge de la ville[38]. » Il réapparaît aussi, dans la description de Gregg, avec une action plus diffuse, puisqu'« il se débrouille pour l'entraîner avec lui[39]. » McArdle est le seul des policiers dont la description comporte de véritables actions. C'est un point qui permet de visualiser un autre aspect du récit de *The Wire*, au cœur de la thématique de David Simon : la frustration et l'incapacité des corps de police à réellement *faire* quelque chose. Les tribunaux et, surtout, les dealers, apparaissent étrangement actifs et efficaces tandis que le monde policier est nécrosé, et survit tant bien que mal grâce au souffle seul du très instable Jim McNulty.

Aussi, de façon presque cynique, l'entièreté de la description de Judge Watkins, dont on ne donne curieusement ni l'âge, ni la couleur de peau, est une action :

36 « *He will ultimately be the key player who risks himself to bring the case to Barskdale's doorstep.* » *Ibid.*, p. 9.
37 « *He will ultimately surpass and eventually supplant D'Angelo in the low-rises*. » *Ibid*.
38 « *His offhand comments to a city judge begin our journey* » *Ibid.*, p. 7.
39 « *He reaches out to bring her with him.* » *Ibid*.

Presiding over a murder trial that implodes when a West Baltimore drug crew succeeds in intimidating witnesses, Watkins makes inquiries of McArdle and then, of the police commissioner, that provoke this investigation. He plays at being McArdle's patron, but when the going gets tough, he will evaporate[40].	Alors qu'il préside un procès qui implose parce que la bande de dealers de Baltimore (Ouest) intimide le témoin, Watkins interroge McArdle puis le Commissaire de Police, ce qui lance cette enquête. Il se prend pour l'ange gardien de McArdle mais, quand ça commencera à sentir le roussi, il s'évaporera.

Ce juge qui n'est qu'une action et disparaît sans laisser de trace est l'anti-thèse absolue de ce que David Simon décrit de l'équipe des policiers de Daniels qui, pieds et poings liés, tentent en permanence l'action au péril de leurs carrières mais ne reviennent, la plupart du temps, qu'à un *statu quo*, à leur immobilisme forcé d'origine.

III.2.2.5. La mécanique narrative

La mécanique narrative est la partie de la bible qui concerne le moins le personnage, ce qui est sous-entendu par le terme « mécanique » qui, par opposition au personnage « organique », permet de structurer le récit sériel indépendamment de son humanité. La mécanique narrative permet de reconnaître à la série… sa sérialité, et donc de nommer les récurrences stylistiques qui lui serviront de signature : Y a-t-il une voix *off* ? Si oui, apparaît-elle chaque fois en début d'épisode ? En fin d'épisode ? Est-ce toujours la même ? Est-ce que l'épisode commence toujours par un pré-générique ? Quelle forme prend-il ? C'est ce que Karine De Falchi entend lorsqu'elle définit la mécanique narrative d'une série télévisée comme étant « La structure type des épisodes[41]. » Certaines mécaniques de séries concernent des éléments plus spécifiques à la série elle-même : *Six Feet Under* débute tous ses épisodes avec la mort d'un personnage, *House M.D.* avec une personne contractant soudain une maladie violente et incompréhensible. *Lost* change de point de vue (subjectif) d'épisode en épisode. *Better Call Saul* commence chacun de ses épisodes par un aperçu de l'avenir du personnage après son rôle dans *Breaking Bad* (cette série *spin-off* se déroule pourtant avant), en noir et blanc. Ce même noir et blanc est utilisé au début de chaque épisode de *Breaking Bad*, au travers de visions beaucoup plus cryptiques d'un avenir incertain et chaotique. Les récurrences de lieu, déjà présentes dans la section de la bible concernant les arènes, peuvent apparaître ici : *The Wire* termine la plupart de ses saisons dans le bar que fréquentent tous les policiers du district, très souvent autour d'un mort posé sur la table de billard et au milieu de

40 *Ibid.*, p. 8.
41 DE FALCHI, Karine. *Ecrire une série télé : toutes les astuces pour rédiger une bible efficace*. *Op. Cit*, p. 74.

beuveries indécentes. Autant d'éléments qui peuvent, s'ils ont été décidés avant le tournage et l'écriture *in extenso* de la série, apparaître dans la bible.

La conception de la mécanique de la série a une dimension ludique, souvent rapidement gratifiante. Elle peut être déterminante pour les personnages qui s'y intègrent. Alors que ces derniers semblent bien plus difficiles à créer, à se figurer et à apprécier en tant qu'éléments narratif, la mécanique reste un point d'accroche important.

III.2.2.6. Synopsis

III.2.2.6.a. Définition

La bible est une promesse. Elle permet au producteur d'avoir entre les mains toutes les preuves que la série peut fonctionner, et aux auteurs d'avoir une confiance suffisante en leur projet pour se consacrer à ce travail. Le synopsis est simplement, conformément à sa définition générale, un « résumé bref (quelques pages au maximum) d'un scénario[42] », ici, du scénario de chaque épisode. Les synopsis ont donc pour ambition de définir bien plus précisément ce qui va se passer dans la série, en se plaçant cette fois à hauteur d'épisode plutôt qu'en adoptant un regard général sur la série entière. Le scénariste développe sa série en épisodes séparés, sans écrire encore le scénario définitif (qui peut prendre des mois) de chaque épisode.

III.2.2.6.b. La partie « synopsis » dans la bible de *The Wire*

La présentation des personnages n'ajoute pas – ou très peu – d'éléments à ce qui sera dit d'eux dans les synopsis : là encore, la formation de la bible en poupée russe fait que cette présentation est chaque fois incluse dans les synopsis. Dans l'ensemble, le synopsis rend encore plus précise au contraire la caractérisation de certains personnages, comme c'est le cas du Juge Clifford Watkins, ici enfin décrit comme « *black, middle-aged, vaguely wearied*[43] » (« noir, d'âge moyen, pris d'un vague ennui »), description à laquelle il n'avait paradoxalement pas eu droit dans la section spécifique sur les personnages. Ces développements tiennent au fait que le synopsis est la part de la bible qui par excellence doit se suffire à elle-même : les pages précédentes ne sont là que pour mettre en appétit le lecteur qui, s'il est habitué à lire des scénarios, trouvera toutes les informations qu'il recherche dans les synopsis.

42 « Synopsis » in AUMONT, Jacques et Michel MARIE. *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*. Paris : Armand Collin, 2016, p. 264.

43 SIMON, David. *Bible: The Wire. A Dramatic series for HBO*. *Op. Cit.* p. 11.

Comme promis dans la présentation des personnages, c'est avec McArdle que le spectateur entrera dans l'œuvre, en le suivant de tribunaux en morgues et bureaux de police. C'est donc lui qui est le plus rapidement et le plus extensivement caractérisé. La présentation de McArdle est paradoxale : c'est à la fois lui qui *agit*, le plus souvent contre la volonté de ses supérieurs, et lui qui « s'en fout », contrairement à ces mêmes supérieurs. Il est donc à la fois détaché et omniprésent, ce que l'épisode pilote s'efforcera de caractériser autant que possible chez lui, laissant la question de son alcoolisme, de sa famille voire de son talent d'enquêteur pour les épisodes suivants.

Son détachement est clairement visible du fait qu'au cours des premières pages, Jim McArdle n'est appelé que « *The Irishman*[44] » (« L'Irlandais »). Lorsque « *The Irishman* » est ainsi nommé un grand nombre de fois, il devient « *our Irish soul*[45] » (« notre Irlandais »). Finalement, David Simon laisse échapper un nom, presque à contre-cœur, lorsqu'à la fin de la deuxième page il concède un « *call him Jimmy McArdle*[46] » (« disons qu'il s'appelle Jimmy McArdle »). Jimmy, toujours passif et empreint de nonchalance, est d'ailleurs toujours assis dans les premières séquences, même dans des cas déroutants puisque, lorsqu'un témoin se rétracte à la faveur d'un accusé que toutes les preuves pointaient du doigt, « l'Irlandais reste assis à regarder le tumulte, l'air à moitié perplexe [47] » : par cette formulation il semble que même la perplexité n'est pas un sentiment auquel Jim McArdle/McNulty s'abandonne complètement. Il est tout d'abord décrit comme impassible, il soupire dès le deuxième paragraphe et, par deux fois dans la seule première page du synopsis, il hausse les épaules. Finalement, lorsqu'on lui demande pourquoi tout ceci l'intéresse alors que ce n'est pas son enquête, il répond sérieusement : « Qui a dit que j'en avais quelque chose à faire[48] ? » Ainsi, le synopsis, comme nous l'avons vu plutôt du scénario, exprime aussi bien le personnage par ce qui se déroule dans le récit que par les termes et les expressions qui sont utilisés pour le raconter. Pourtant, toute cette nonchalance et cette passivité, qui se résumeront par la suite dans la seule « *catch phrase* » du personnage « *The fuck did* I *do?* » (« Ben quoi, qu'est-ce que j'ai fait ? ») trouve une réponse dans la réplique prémonitoire d'un de ses supérieurs hiérarchiques : « Tu as fait un truc, à un moment[49]. »

C'est donc dans le synopsis que la boucle caractérisation/action se clôture et se relance : Jimmy McNulty est par excellence un homme de caractérisation : sa passivité et sa

44 *Ibid.*, p. 11 et 12.
45 *Ibid.*, p. 12.
46 *Ibid.*
47 « *the Irishman sits watching the uproar, sort of half bemused* » *Ibid*, p. 11.
48 « *Who said I did ?* » *Ibid.*, p. 12.
49 « *You did something*, *somewhere* » *Ibid.*, p. 13.

nonchalance en font l'anti-récit et il est relativement difficile dans sa présentation d'en définir véritablement la part agissante. Cependant, dès le synopsis, le détective est si complètement sublimé (au sens d'un passage immédiat à l'état « gazeux ») que ses actions sont rendues *invisibles* pour les autres personnages. Sa présence seule devient déclencheur d'action. Comme c'est indiqué dans la page de concept, le seul fait de révéler un fait, de donner une connaissance (ici à un juge) suffit à lancer une action interminable qui va mener à la constitution d'une équipe et, au final, à l'arrestation du clan Barksdale (pour ne s'arrêter qu'à la fin de la première saison). Sa caractérisation d'homme pensant voire d'homme « qui n'en pense pas moins » est donc sa part agissante à l'état pur : si sa pensée transparaît d'une façon ou d'une autre, tout l'échiquier de cette bataille contre la drogue est réordonné. Bien sûr, jusqu'à ce qu'à la dernière saison McNulty se taise et se mette à agir – sans le dire à personne, il fait passer des morts accidentelles pour l'oeuvre d'un tueur en série, afin d'obtenir suffisamment de fonds pour mener sa propre enquête en parallèle – il devient réputé pour son incapacité à se taire. Contourner une autorité pour venir parler à l'oreille de la suivante est même son passe-temps préféré. Dans un monde de morts, de chantages, d'emprisonnements, d'arrestations, de cambriolages et de trafics de drogue, c'est paradoxalement celui qui ne fait rien d'autre que « dire » qui est le personnage le plus agissant, celui qui entraîne le récit vers l'avant. Il entre ainsi dans une tradition de la parole performative dans le théâtre tragique, notamment chez Racine[50].

III.2.2.7. Scénario d'un épisode

La SACD termine sa définition de la bible (au sens de document qui ouvre des droits d'auteur à son créateur) par ces mots :

> La bible ne sera reconnue comme telle que si elle est validée par un épisode complet et dialogué, qui exploite l'ensemble des éléments définis ci-dessus et apporte le rythme et le ton, auquel tout auteur appelé ultérieurement à collaborer à la série pourra se référer. Cet épisode sera le premier épisode écrit, et non obligatoirement produit[51].

Ce premier scénario écrit est, le plus souvent, l'épisode pilote. S'il n'apparaît pas toujours dans les textes sur la constitution de la bible, c'est qu'il est souvent, en pratique, envoyé indépendamment de la bible puisqu'il correspond à une œuvre à part entière. Ce scénario d'épisode pilote se présente donc comme une concrétisation de la bible, mais il a pourtant un aspect contradictoire : il est certes la preuve que la série peut fonctionner mais a également

50 GOODKIN, Richard. « La Lettre performative. Quand dire, c'est faire chez Racine. » in *Études littéraires* vol. 25, n°1-2, été-automne 1992, « La pragmatique : discours et action », pp. 23-36.

51 SACD, « Définition et rémunération de la bible », 2013. En ligne <https://www.sacd.fr/sites/default/files/definition_remuneration_bible.pdf>

tendance à se présenter comme une sorte de téléfilm unitaire, presque indépendant du reste du texte. Les personnages courent le risque, dans ces scénarios, de se voir attribuer une forme de clôture qui ne fait pas toujours sens avec le reste de la série et de sa mécanique globale. Ce scénario n'est pourtant pas la preuve d'une promesse tenue : il n'est qu'un aperçu de ce que cette promesse peut enclencher en termes de rythme, de narration, de réflexion ou de style. Il n'est pas nécessairement judicieux de tenir toutes les promesses de la bible dans le seul épisode pilote, par exemple.

Cet effet de clôture parfois prématuré est d'autant plus problématique que l'épisode pilote n'est pas un épisode de développement des personnages et des intrigues, mais un épisode d'introduction. Terminer une introduction sur une clôture est ainsi contradictoire, cet épisode pilote devenant dès lors un hybride du film (bouclé, déterminé, univoque) et du *drama* télévisuel (feuilletonnant, explosif, feuilleté). La tentation de créer un scénario d'épisode pilote qui soit également une œuvre achevée se manifeste souvent par deux traits symptomatiques. Le premier consiste à faire appel à des réalisateurs de cinéma extrêmement reconnus dans leur domaine pour réaliser l'épisode : lorsque le réalisateur en question n'est mobilisé que sur l'épisode pilote, cela peut amener le pilote à devenir un unitaire, à rester distinct du reste de la série – tout au plus une œuvre promotionnelle au service de ce qui s'y passera plus tard. Les personnages deviennent alors inconsistants de cet épisode au suivant, et subissent un traitement très inégal. À une moindre échelle, le simple fait de donner aux épisodes pilotes un budget presque systématiquement plus élevé que les épisodes suivant en est déjà révélateur. L'autre symptôme récurrent de ces épisodes pilotes « unitarisés » est leur durée, qui s'approche souvent de la durée des films de cinéma. Cette volonté montre à la fois le besoin de présenter les personnages le plus précisément et exhaustivement possible, de « boucler » la présentation des personnages – ce qui est un contre-sens par rapport à la caractérisation du personnage de série, qui se révèle par ses actions et interactions successives – et une envie, encore une fois, de faire de l'épisode en question une œuvre filmique à part entière. Le pilote porte alors la marque de ce pêché d'orgueil du scénariste, qui crée un épisode dont le rapport au reste de la saison est tout à fait déséquilibré : tous les autres épisodes ont besoin de l'épisode pilote pour avoir un sens, mais l'épisode pilote tient sans les épisodes suivants. Les personnages subissent ce saut, cette saute, d'un épisode à l'autre : ils sont riches de caractérisation dès le tout début, pour ensuite s'évaporer peu à peu et, forcément, décevoir.

C'est – toute proportion gardée – ce qui peut sans mal être reproché à l'épisode pilote de la série *Vinyl*[52], créée par Mick Jagger, Martin Scorsese, Rich Cohen et Terrence Winter. La série HBO – que le nom de ses créateurs rendaient pour le moins prometteuse – a consisté tout d'abord en un pilote de 112 minutes (soit près de deux fois la durée des autres épisodes de la série) réalisé par Martin Scorsese. L'épisode, dense et généreux, a incité la chaîne, juste après la diffusion de ce premier opus, à annoncer le renouvellement de la série pour une seconde saison[53]. Quatre mois plus tard, alors que la série complète avait été diffusée, le renouvellement fut annulé[54]. D'une façon symbolique, à la limite de l'acte manqué, les créateurs avaient fait se terminer leur épisode pilote par une destruction quasi-apocalyptique d'un bâtiment, engloutissant tout le public qui s'y trouvait, y compris le personnage principal. Si celui-ci se sort miraculeusement des décombres, le message reste clair : le pilote détruit lui-même ce qu'il a construit, enterre ses personnages, et ne laisse au reste de la série que des ruines.

Il n'y a heureusement pas de façon pré-définie d'introduire les personnages de la série dans ce premier épisode. Le choix qui est fait le plus souvent consiste à présenter trois dimensions du personnage, qui seront toutes trois développées par la suite : l'importance relative des personnages les uns par rapport aux autres (ce qui permet de constituer la pyramide ou la structure en personnage multiple de la série), leur relation entre eux – du moins la part de cette relation qui est, intra-diégétiquement, la plus ouverte et la plus claire – et la ou les premières intrigues dans lesquelles les personnages vont se trouver. L'épisode peut donner beaucoup plus (les réseaux de symboles, les thèmes principaux, une idée du développement des intrigues, voire un aperçu des réactions paradoxales ou complexes des personnages) mais il faut noter cependant que l'épisode pilote est celui qui permet la gratification la plus grande : tout y est nouveau, tout y est inattendu et tout y a le ludisme des premières expériences. Le reste de la série devra maintenir l'intérêt du spectateur sans avoir le luxe de cette nouveauté et devra tirer les ficelles bien plus fragiles de la familiarité, de la redondance ou de l'évolution.

Cependant, cet effet de nouveauté et d'introduction donne également à l'épisode pilote une responsabilité que n'ont pas les autres épisodes de la série : il faut que tout ce qui y est dit et montré ait un sens dans le reste du récit. Les intrigues secondaires sont donc dangereuses à cette étape, et peuvent rendre la série incohérente pour les spectateurs qui s'attendent à en

52 *Vinyl* (HBO, 2016)
53 ANDREEVA, Nellie. « 'Vinyl' Renewed For Season 2 By HBO » in Deadline, 18 Février 2016. En ligne <http://deadline.com/2016/02/vinyl-renewed-for-season-2-by-hbo-1201705325/>
54 *Ibid.*

faire un thème récurrent de l'œuvre. Pour en donner un exemple évident : dans l'épisode pilote de *Buffy the Vampire Slayer*, Buffy combat des *vampires*. Au cours de la saison elle se confrontera à des mantes religieuses géantes, une meute de lycéens devenus hyènes, une jeune femme transparente ou une marionnette de ventriloque. Mais ces intrigues bouclées répondent à des thématiques secondaires : ce sont les vampires et les lycéens (les uns fonctionnant comme révélateurs du fonctionnement des autres) qui portent l'intrigue principale de la série. Ce sont donc eux qui occupent l'entièreté de l'épisode pilote. De même, (mais de façon moins évidente et visible) les autre *dramas* utilisent l'épisode pilote pour donner à leurs personnages leurs traits premiers et leurs thématiques ou intrigues principales.

La bible de la série a donc, dans le cadre du processus de création du personnage de série, une ambivalence évidente : d'une part, sa constitution précise permet au scénariste de construire son personnage à l'état solide avec une précision et une complétude certaines. D'autre part cependant, elle est profondément réductrice, et rend difficilement visible l'âme des personnages, la dynamique qui sous-tend leurs relations ou encore l'importance des images et des sons dans une œuvre pourtant audio-visuelle. De plus, parce qu'elle est un document qui s'adresse en premier lieu aux instances de production et de distribution, elle constitue un rempart entre la création et son public, amenant le personnage à cette double naissance parfois contre-nature.

En tant que telle, la bible est le symptôme de la complexité de l'infusion du personnage dans le récit, de son passage à l'état « gazeux ». En « arrêtant » le temps et en figeant la définition et la caractérisation des personnages de la série, elle fait retomber le souffle qui permet à chaque élément narratif d'animer les autres et de leur donner sens.

III.3.

INFUSION DANS LE RÉCIT

III.3.1.
L'action comme outil d'infusion dans le récit

Pour mieux comprendre comment le showrunner travaille et développe son personnage, comment il lui donne forme et vie, quels choix il est amené à faire à son propos et quel savoir-faire est le sien, nous avons dû jusqu'ici ôter le personnage du monde dans lequel il évolue. Nous l'avons extirpé de son univers sériel et en avons observé les traits et les organes à l'état solide, inerte.

Cependant connaître le corps du personnage n'est pas véritablement le connaître car, nous l'avons vu, le personnage gagne une grande partie de sa substance, il devient paradoxalement « plus lourd », lorsqu'il est amené à l'état « gazeux », lorsqu'il est infusé dans le texte, dans la série télévisée, où il dévoile une partie de son sens, symbolique et narratif. Cette incorporation est essentielle au personnage *en tant que personnage*.

III.3.1.1. Le conflit comme diffraction

« Toutes les familles heureuses se ressemblent, mais chaque famille malheureuse l'est à sa façon[1] » écrivait Léon Tolstoï au tout début d'*Anna Karénine*. C'est peut-être l'explication première à cette évidence : les personnages de séries sont le plus souvent caractérisés comme des êtres malheureux, frustrés. Malheureux les héros de *The Leftovers* depuis la disparition de près de 2% de l'Humanité, dont de nombreux membres de leur famille ou leur enfant à naître. Malheureuse la famille Fisher qui ne sait plus comment vivre, toute contrainte qu'elle est à rester au milieu des cadavres. Malheureux le grand Tony que sa mère hante, vivante comme morte. Frustrés Walter White ou Saul Goodman dont l'entourage n'a pas su reconnaître la valeur. Malheureuse la ville de Twin Peaks depuis la mort de Laura. Malheureux Rustin Cohle et Martin Hart qui se battent contre eux-mêmes dans une Louisiane moribonde. Frustré Jimmy McNulty qui noie dans l'alcool son incapacité à être un bon enquêteur tout en suivant les lois drastiques et aberrantes de la « *chain of command* » (« chaîne hiérarchique »). Frustré Don Draper qui aimerait comprendre pourquoi. Frustrés les héros de la Maison Blanche, qui luttent en permanence pour une plus grande justice sociale et ne parviennent au mieux, chaque jour, qu'à éviter le pire. Frustrée enfin Buffy qui ne voulait qu'une vie d'adolescente normale, ce qui n'existe pas. Alors, pour citer la technique de construction de personnages de Violaine Bellet : « C'est quoi [leur] problème[2] ? »

1 TOLSTOÏ, Léon. *Anna Karénine* (1877, trad. Henri Mongault), Paris : Gallimard, coll. « Folio Classique », 1952, t. 1, p. 3.

2 La Scénaristerie. « Partie 1 : Table ronde scénaristes acteurs : comment créer un personnage ? » Online video clip. *Youtube*, 5 février 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=VSVVF4ZafUE>

Pour Raphael Baroni comme pour Violaine Bellet le malheur, surtout lorsqu'il est partagé par tous les personnages, crée du potentiel narratif. Au point qu'il paraphrase presque Léon Tolstoï lorsqu'il écrit :

> On peut supposer que lorsque le créateur d'une série invente un monde, il ne se préoccupe pas seulement de la qualité mimétique des personnages ou du décor, même si l'attachement du public à ces « existants » est essentiel, mais il lui faut aussi tenir compte du potentiel narratif de cet univers : les familles dysfonctionnelles et recelant des secrets représentent ainsi un bien meilleur terreau pour la fiction que les familles heureuses, à l'instar des milieux professionnels confrontés à des urgences, des crimes ou des mystères[3].

Pourtant – Anna Karénine en est l'exemple – le malheur, surtout s'il confine au désespoir, est une forme d'abandon qui peut aller jusqu'à la mort. Dans certains cas le personnage malheureux pourrait ne pas être à proprement parler un personnage ; il ne serait plus qu'*objet*, dénué et de volonté et d'instinct, ce qui n'est bien entendu pas le cas ici. Car ce que nous entendons en l'occurrence par « malheur » n'est pas sa dimension dépressive ou languissante, mais au contraire une combattivité, une difficile survie, une faille, une blessure.

De fait, la combattivité, la frustration ou même le mal-être sont à la fois effets et révélateurs de cette notion centrale dans l'analyse de toute forme de narration : le conflit, que le schéma actantiel de Greimas, par les concepts d'« adjuvants » et d'« opposants », reconnaît déjà, comme nous avons pu l'analyser plus tôt. C'est heureux, puisque « le conflit est une activité que l'on retrouve partout[4]. » C'est en effet la source des livres d'histoire, des séances de psychanalyse, des discours politiques, économiques, des classements biologiques ou des frontières géographiques.

Cependant le conflit ne se réduit pas ici à l'affrontement, ou l'antagonisme, qui en est seulement l'une des expressions possibles. Dans le cadre de cette étude poïétique, nous reprendrons le terme de conflit tel qu'il mobilisé par les manuels d'écriture dramaturgique. Le terme comprend alors un ensemble de situations et de sentiments : « des luttes, des épreuves, des difficultés, des problèmes divers, comme des dangers, des échecs, des malheurs ou de la misère[5]. » Cette notion de conflit englobe mais ne se limite donc pas aux approches proposées par Tomachevsky et à sa suite Raphaël Baroni. Pour ce dernier, « le *Conflit* peut aussi bien

3 BARONI, Raphaël. « Intrigues et personnages des séries évolutives » in François JOST. *Repenser le récit avec les séries télévisées*. Paris : CNRS Editions, 2016, pp. 31-48, p. 35.

4 « *conflict is an activity that is found almost everywhere* » BOULDING, Kenneth E.. *Conflict and Defense: A General Theory*. New York : Harper, 1962, p. 1.

5 LAVANDIER, Yves. *La dramaturgie : les mécanismes du récit : cinéma, théâtre, opéra, radio, télévision, bande dessinée*. Cergy : Le Clown & l'enfant, 2011. p. 31.

caractériser l'antagonisme entre deux individus convaincus de leur bon droit, ou encore définir l'opposition entre des animaux mus par des 'volontés antagonistes' [...] et se montrant incapables d'établir un cadre normatif pour leurs actions[6] ». L'antagonisme n'est au contraire, dans son acception plus 'poïétique', qu'une forme possible du conflit, qui a de multiples manifestations.

L'affrontement, plus particulièrement, est parfois considéré comme un excellent procédé qui évite d'avoir des personnages « inanimés », sans épaisseur, chose que Alan Ball reproche à la plupart des séries télévisées de l'époque de *Six Feet Under* :

> *Removing subtext and making everybody nicer, removing conflict – where's the drama? It's flat. Watch most American TV and that's the way it is*[7].
>
> Enlever le sous-texte et rendre tout le monde plus gentil, enlever le conflit… en quoi est-ce du récit ? C'est plat. Regardez la plupart des chaînes de télé américaines et vous verrez que c'est exactement ce qui se passe.

A contrario, Vincent Colonna regrette que l'affrontement, qu'il nomme conflit, devienne un ressort artificiel qui « peut même se révéler contre-productif, enliser l'action et les personnages, quand il devient un procédé gratuit[8]. » Que l'affrontement soit ou non narrativement nécessaire, le conflit est, lui, essentiel au récit. C'est pourquoi Vincent Colonna préconise d'en faire un « dilemme intérieur[9] », d'intérioriser le conflit trop manifeste et artificiel. C'est ce qu'il appelle « muscler le personnage », ce qui suggère que le personnage dont la faille est interne est plus complexe et a plus de potentialité qu'un personnage cohérent, dont la logique est externe et visible.

Si le conflit est inhérent à toute narration il n'est pas tout à fait utile de se concentrer sur lui pour la création d'un personnage. Il viendra tôt ou tard, quoiqu'en mode mineur si l'optique est plus naturaliste. Il est d'ailleurs souvent plus discret en série, et se montre sous plusieurs visages. Le film s'enroule comme un serpent autour d'un conflit essentiel qui lui résiste, jusqu'à ce qu'enfin l'un ou l'autre cède, ce qui marque la fin aussi bien de l'un que de l'autre. La série par contre est obligée, pour tenir la durée, de faire durer ses conflits sur le long terme, et donc de remplacer ceux qui sont apaisés par d'autres ou de donner des

6 BARONI, Raphaël. *La tension narrative : suspense, curiosité et surprise*. Paris : Éditions du Seuil, 2007, p. 205.

7 CARUGATI, Anna. « Alan Ball: *Six Feet Under* » in *Worldscreen*, 2004. Reproduit dans FAHY, Thomas R. *Alan Ball: Conversations*. Jackson : University Press of Mississippi, 2013, pp. 46-49, p. 49. S'il fait une généralisation, le propos d'Alan Ball n'en demeure pas moins signifiant quant à une certaine tendance.

8 COLONNA, Vincent. *L' art des séries télé*. Paris : Payot, 2010, p .91.

9 *Ibid.*, p. 95.

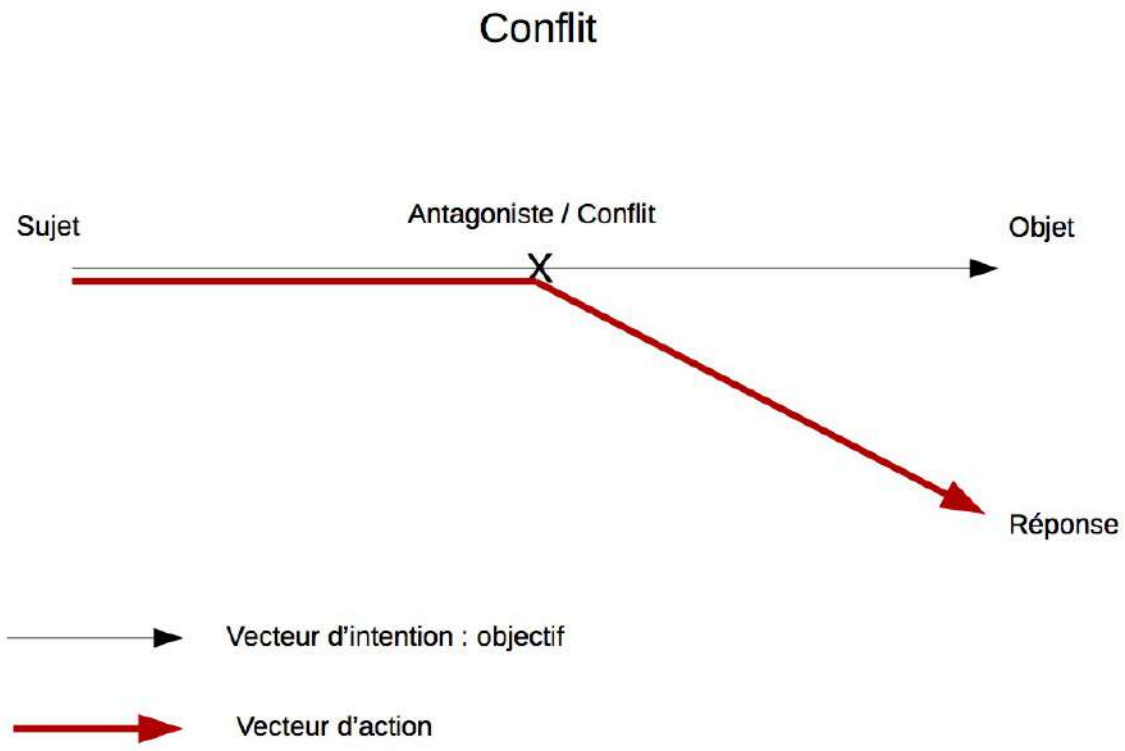
manifestations diverses à un conflit discret, comme l'athéisme désespéré du néanmoins mystique Rustin Cohle que l'on découvre au travers de son enquête, de ses relations avec les femmes, de son amitié avec Martin Hart ou de ses relations conflictuelles avec ses supérieurs : tous ces conflits ne sont que des illustrations de l'impossibilité de Rustin Cohle d'accéder à la sublimation des choses de l'existence – l'Amour, la Mort, l'Amitié, la Peur ou même le Pouvoir –, sublimation qui lui est nécessaire pour faire le deuil de son enfant (et de son père), entrer dans une véritable généalogie et, finalement, ne pas courir à l'auto-destruction. En d'autres termes, il faut que les conflits qui surgissent au cours de la série complexifient et développent les problématiques posées par les conflits précédents. Cela entre parfaitement en écho avec la logique « matricielle » de Guillaume Soulez qui permet la continuation infinie de la série malgré sa *structure* parfois répétitive : « Si un feuilleton peut avoir une fin, une matrice sérielle demeure toujours : le questionnement qui fait de la répétition une raison d'être, lui, ne connaît pas d'aboutissement[10]. » Ce questionnement se manifeste par le conflit.

Créer un conflit (interne ou externe, micro ou macro) de toutes pièces plutôt que de le laisser émerger du personnage lui-même fait courir le risque d'artificialiser quelque chose de naturel et d'organique. C'est transformer le conflit fondamental, dans sa simplicité et sa discrétion, en un conflit rituel, une mise en scène automate d'une opposition véritable. C'est pourquoi idéalement le conflit ne devrait pas être à l'origine de la dilution du personnage dans le récit, mais sa conséquence. Dès lors que le personnage est *confronté* à une situation, il y a conflit.

Vincent Colonna propose ainsi de « considérer le conflit comme une forme d'obstacle parmi d'autres à la réalisation d'un but ; et non comme la clef du récit dramatique[11]. » De son côté, Yves Belaubre parle, s'agissant du conflit, d'une structure de « stimulus/réponse ». Il est possible d'associer ces deux opinions sur le conflit pour en faire un système qui fonctionnerait *du point de vue du personnage*. Le conflit de ce point de vue est alors un stimulus externe qui crée une diffraction du vecteur d'intention du personnage. Ce vecteur d'intention, qui va d'un sujet à un objet (et est donc un objectif), doit se réadapter du fait de la présence d'un antagoniste, ou d'un conflit au sens plus large. En effet la première définition que fait CNRTL de la notion de conflit est « Choc, heurt se produisant lorsque des éléments, des forces antagonistes entrent en contact et cherchent à s'évincer réciproquement[12]. » Ce contact, ce

10 SOULEZ, Guillaume. « La double répétition : structure et matrice des séries télévisées » in *Mise au Point, Cahiers de l'AFECCAV*, 2011, vol. 3. En ligne <http://journals.openedition.org/map/979> p. 19.
11 COLONNA, Vincent. *L' art des séries télé*. *Op. Cit*, p. 92.
12 *Ibid.*

heurt, comme celui des boules de billard, a l'intérêt premier de transformer les vecteurs d'intention, et donc les vecteurs d'action, des personnages :



Le conflit n'est pas nécessairement caractérisant en tant que tel (il émerge de la caractérisation) mais cette diffraction, elle, en dit long sur le personnage puisqu'elle intègre les trois accroches du personnage dans le récit : ses motivations, ses choix et ses actions, qui sont les différentes phases de la diffraction.

III.3.1.2. Cause du conflit : motivation du personnage

Syd Field écrit, selon sa logique prescriptive : « Sans conflit il ne peut y avoir d'action. Sans action, il n'y a pas de personnage[13]. » Si l'archétype est parfois le cœur, la première phase de la construction du personnage lorsqu'il est pensé à l'état « solide » (hors du texte), la motivation est au cœur de la création du personnage à l'état « gazeux », lorsqu'il est intégré au texte et pensé pour lui.

> *Motivations in many cases are the core of the personality of fictional beings, particularly in their interaction with other characters, so that the basic motivations of*
>
> Les motivations sont souvent au cœur de la personnalité des êtres fictionnels, particulièrement dans leur interaction avec les autres personnages, de sorte que les

13 FIELD, Syd. S*cénario.* Paris : Merlin, 1990, p. 34.

characters are a major element of their evaluation and interpretation[14].

motivations basiques des personnages sont un élément majeur de ce qui permettra de les évaluer ou de les interpréter.

C'est aussi ce qui permettra de les *créer*.

Mais, de même que le conflit n'est parfois considéré que comme l'affrontement visible entre deux parties adverses, la motivation est généralement résumée dans les textes prescriptifs en un système téléologique : le personnage penche vers un but externe selon une relation logique qui fonctionne par moyens, par médiums. Il y a donc une pensée conceptuelle du but et la mise en place d'un plan. Ce type de motivation est aisé à composer : il est possible de le démanteler pour construire chaque pièce du rouage et assembler le tout en un système cohérent. Il se résume dans l'équation : désir + objet (du désir) = action. C'est ce qu'explique Doležel :

The cognitive system of motivation harks back to the ancient idea of practical reasoning. It was formalized in Aristotle's practical syllogism, a deductive schema with major premise expressing the person's desire, the minor one stating the presence of the desired object : the conclusion leads to (or is) an action[15].

Le système cognitif de la motivation remonte à l'idée ancienne du raisonnement pratique. Celle-ci a été conceptualisée par le « syllogisme pratique » d'Aristote, un schéma déductif composé d'une prémisse majeure exprimant le désir de la personne et une prémisse mineure déclarant la présence de l'objet désiré : la conclusion mène à (ou est) une action.

C'est une façon de construire la motivation du personnage *à l'envers* du personnage : on construit alors ce lien entre le personnage et le récit en partant du récit (de l'extérieur) pour revenir au personnage. La constitution téléologique est centrée sur le *but*. Celui-ci caractérise parfois très profondément le personnage mais tient sa source du récit.

Cependant les motivations des personnages, d'après Doležel, peuvent être d'autres sortes. Le type de motivation qui provient le plus directement et le plus clairement du personnage lui-même est ce que les Nord-Américains, de même que Doležel, appellent les *drives* (« les pulsions », mais aussi l' « énergie » qui les accompagne : c'est, comme son nom l'indique, un principe dynamique, de mouvement). Doležel indique même qu'au vingtième

14 EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. « Introduction » in EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. New York : De Gruyter, 2010, pp. 3-64, p. 25.

15 DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1998, p. 64.

siècle certains courants influents de la psychologie réduisaient les facteurs motivationnels à ces pulsions[16]. Celles-ci relèvent de l'organique et comprennent la faim, la soif, les pulsions sexuelles, et l'évitement de la douleur. Ces systèmes réactifs et instinctifs sont immédiats, ne sont pas liés à l'émotion et sont également, par définition, irréfléchis. Ils reposent entièrement sur la cause et non sur le but, qui n'est que l'extinction de la cause : ne pas avoir faim, ne pas avoir soif, assouvir sa pulsion sexuelle, ne pas avoir mal. Ils sont pour autant très peu caractérisants car ils sont universels. Décrire les motivations du personnage par ces quelques pulsions c'est le décrire tout au plus comme humain, voire simplement animal.

Nous avons donc pour le moment deux systèmes de motivation dont l'un est caractérisant pour le personnage mais provient du texte et l'autre n'est presque pas caractérisant pour le personnage mais provient de lui. Il existe un troisième système motivationnel pour Doležel : l'émotion. Caroll Izard fait même de ce sytème « le système motivationnel principal des êtres humains au cours de leur vie[17]. » L'émotion est un domaine complexe où se mêlent une part de spontanéité (ce qui approche l'émotion d'une pulsion) et de contrôle (ce qui la rend intentionnelle, donc proche d'un système téléologique). Doležel résume et résout ainsi la controverse entre des émotions « intentionnelles » et des émotions « pulsionnelles » :

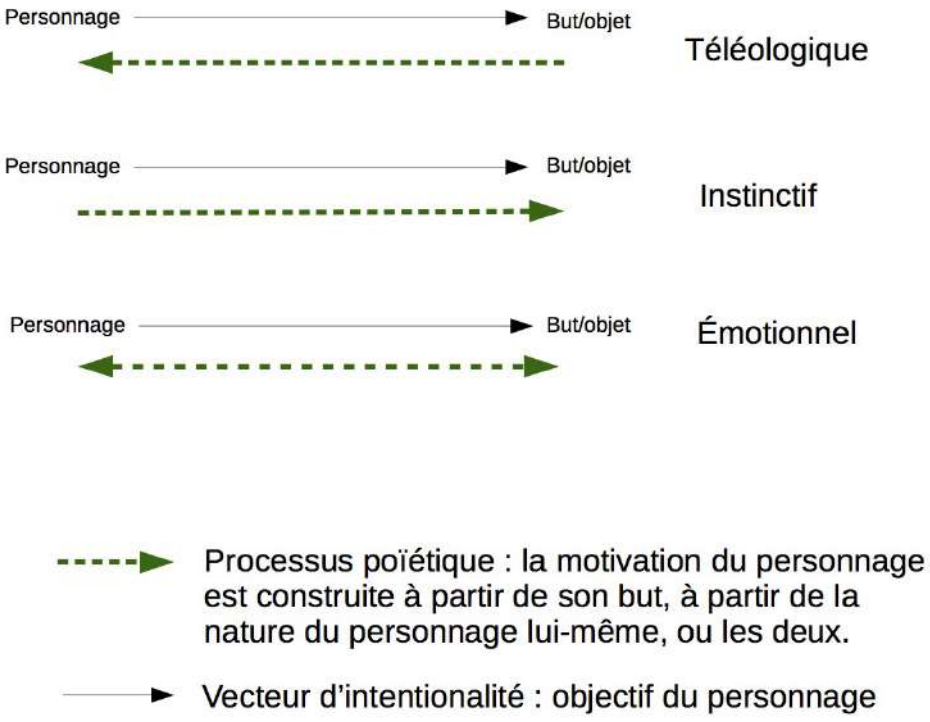
> *Such a dynamic solution – emotionality is a mental domain where spontaneity and control clash – is necessary for fictional semantics. Fictional persons experience both intentionally cultivated and spontaneously arising emotions, often alternating with dramatic fluidity*[18].
>
> Une solution dynamique telle que celle proposée ici – considérer l'émotivité comme un domaine mental où spontanéité et contrôle entrent en collision – est nécessaire pour la sémantique fictionnelle. Les personnes fictionnelles ont l'expérience d'émotions qui peuvent d'une part être cultivées intentionnellement et d'autre part surgir spontanément, les deux alternant souvent, avec une certaine fluidité dramatique.

16 *Ibid.*, p. 64.

17 « *the primary motivational system for human beings over the life span.* » IZARD, Caroll E.. « Emotions as motivations: Approaches to the study of emotions as related to stress and coping. » In DIENSTBIER, R.A. (Éd.). *Nebraska Symposiumon motivation: Human Emotion*, ed., 163-200. Lincoln : University of Nebraska Press, 1978, p. 167.

18 DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds. Op. Cit.,* p. 67.

L'émotion est donc au croisement entre intentionnalité et pulsion, et provient – poïétiquement – à la fois du but et de la source. Elle caractérise de fait très efficacement le personnage.



Cette typologie des systèmes motivationnels ne doit pas rendre l'un ou l'autre de ces systèmes caduques. C'est même, pour Doležel, la première source de conflits tels que nous les analysons ici :

> *Motivational systems – drives, emo-tions, cognitive factors – can be isolated in theory, but in the practice of living they operate jointly, in clusters. […] If the cluster includes contradictions, motiva-tional conflicts arise. The person is pulled in opposite directions, and a serious disruption of acting ensues*[19].
>
> Les différents systèmes motivationnels – pulsions, émotions, facteurs cognitifs – peuvent être isolés en théorie mais, en pratique, dans la vie, ils opèrent conjoin-tement, ensemble. […] Si l'ensemble inclut des contradictions, des conflits motiva-tionnels en émergent. La personne est tirée dans des directions opposées, et cela entraîne de sérieuses perturbations dans la façon d'agir.

19 *Ibid.*, p. 69.

Le conflit entre les motivations, qui provoque ces perturbations dans la façon d'agir est, nous l'avons vu, garant de la complexité du personnage. Même l'opposition entre l'individu et son environment social est un conflit motivationnel et repose sur l'opposition de deux systèmes. En effet, la conscience sociale ne peut fonctionner comme vecteur d'intention que quand elle est intégrée à l'individu, qui en fait sa volonté propre :

> *The dialectic of social consciousness and private mind provides a flexible model for understanding motivation in the multi-person world : the pressure of the group enforces social factors, but they have to be « internalized », appropriated by the indivi-dual mind, in order to motivate the person's acting*[20].
>
> La dialectique de la conscience sociale et de la pensée privée apporte un modèle flexible qui permet de comprendre comment la motivation fonctionne dans un monde à plusieurs personnes : la pression du groupe impose des facteurs sociaux, mais ils doivent être « internalisés », une pensée individuelle doit se les approprier, pour motiver l'action de quelqu'un.

En réalité, des conflits dans un même système motivationnel, s'ils sont possibles, ne sont le plus souvent utilisés en fiction que pour des fables symboliques ou conceptuelles, comme l'âne de Buridan[21], qui avait également faim et soif, meurt de l'un et de l'autre faute d'être capable de choisir s'il doit commencer par boire ou manger.

Le conflit motivationnel le plus régulièrement présenté comme nécessaire en narration est celui qui sert d'écart entre le *désir* du personnage et le *besoin* du personnage[22]. Un exemple pourrait être celui de l'alcoolique dont le *désir* est de s'acheter un whisky et dont le *besoin* est d'arrêter de boire. Il y a un risque que ce genre de conception du personnage devienne moralisateur, mais cela n'arrête heureusement pas les auteurs : le désir de David Fisher de maintenir secrète sa vie privée va à l'encontre de son *besoin* d'assumer publiquement son identité sexuelle ; le désir de voir l'espèce humaine être annihilée de Rustin Cohle entre en contradiction avec son besoin de retrouver foi en sa nature ; le désir d'être aimé et reconnu de Don Draper n'est pas toujours compatible avec son besoin de se retrouver, de faire face à lui-même, etc.

Une façon de résoudre l'aspect moralisateur de ce fonctionnement est de considérer que l'on appelle ici *besoin* un désir extérieur : le désir que le créateur/spectateur prête au

20 *Ibid.*, p. 102.

21 DUPLESSIS, M.G. *La fleur des proverbes français (recueillis et annotés par)*, Paris : Passard, 1851.

22 Violaine Bellet insiste en expliquant que « cette faille entre le désir et le besoin, elle peut être complètement en lien avec le thème du film. » La Scénaristerie. « Partie 1 : Table ronde scénaristes acteurs : comment créer un personnage ? » *Op. Cit.*.

personnage. Ce n'est pas un désir conscient ni même inconscient du personnage, c'est un désir dont la source ne provient pas de lui-même mais du spectateur, qui le lui rend. Le spectateur sert de vecteur motivationnel au personnage. En tant que système motivationnel à part entière, le *besoin* peut entrer en conflit avec tous les autres systèmes motivationnels et provoquer ainsi le conflit motivationnel recherché. Créer un personnage c'est souvent, directement ou indirectement, *vouloir* pour lui.

III.3.1.3. Manifestation du conflit : choix ou réaction du personnage

Cet échange entre Sherlock Holmes et Mme Mackenzie dans *Sherlock* exprime beaucoup plus de choses qu'il n'y paraît sur la façon dont un personnage s'intègre et se diffuse dans le texte de façon *caractérisante*. Sherlock Holmes s'adresse ainsi à une vieille dame :

Sherlock *: Miss Mackenzie, you're in charge of pupil welfare, yet you left this place wide open last night! What are you? An idiot, a drunk or a criminal?! Now quickly! Tell me!*

Miss Mackenzie *: All the doors and windows were properly bolted. No one—not even me—went into their room last night. You have to believe me!*

Sherlock *: I do. I just wanted you to speak quickly. [to the policemen] Miss Mackenzie will need to breathe into a bag now*[23].

Sherlock : Mme Mackenzie, vous étiez en charge des enfants, et pourtant vous avez laissé l'endroit grand ouvert la nuit dernière ! Qu'êtes-vous ? Une idiote, une ivrogne ou une criminelle ? Allez, vite ! Dites-moi !

Mme Mackenzie : Toutes les portes et les fenêtres étaient bien verrouillées ! Personne n'est entré dans leur chambre la nuit dernière, pas même moi. Vous devez me croire !

Sherlock : Je vous crois. J'avais juste besoin que vous répondiez rapidement. [aux policiers] Mme Mackenzie va avoir besoin de respirer dans un sac en papier,

23 *Sherlock* (BBC One, 2010-en production), S02E03 « The Reichenbach Fall ».

maintenant.

Sherlock agit ici comme si la vérité la plus immédiate et sans fard était celle qui se fait sous pression. Mm e Mckenzie ne peut pas mentir, tergiverser, enjoliver, transformer... toutes choses qui demandent un temps de réflexion, un traitement, quel qu'il soit, de l'information. Elle ne peut que dire ce qui *est* puisque ce qui *est* est immédiatement entendu. La pression est le détecteur de mensonge ultime, qui ne permet pas le mensonge ni la mauvaise foi. En d'autres termes : *l'action* qui en dit le plus sur le personnage est la *réaction*. Diane English, scénariste de séries américaines telles que *Murphy Brown*[24] ou *Love and War*[25] ne dit pas autre chose :

> *I think you define characters by putting them into situations that force them to open up a new dynamic. You can't put a character onstage and let her state what she's all about. That's externalizing. The more successful way of developing characters is actually to create a situation in which they have to react and the way they react is the way you get to know them*[26].
>
> Je pense qu'on caractérise un personnage en le mettant dans une situation qui provoque une nouvelle dynamique. On ne peut pas mettre un personnage sur scène et le laisser raconter tout ce qu'il y a à savoir sur lui. C'est de l'externalisation. Le moyen le plus efficace de développer des personnages est plutôt de créer une situation qui fait qu'ils doivent réagir, et la façon dont ils réagissent est celle qui nous permet de les connaître mieux.

La réaction est considérée comme une forme *pure* d'action. C'est le choix sans la manigance, c'est le fondement même de celui-ci. Mais c'est le choix *en général*, en ceci qu'il fait de toute action la responsabilité du personnage, qui le définit. Or, la responsabilité du personnage est essentielle : si le personnage n'est pas responsable de son action, elle n'est plus liée à lui et, qu'il la commette ou non, ne le caractérise plus. C'est ce que souligne John Sumser dans son livre *Morality and Social Order in Television Crime Drama*[27], rappelant que dans les années 1990, les personnages de séries policières étaient peu caractérisés et faibles parce qu'il ne leur était jamais demandé narrativement d'être les responsables de leurs actions. Sumser en fait d'ailleurs une conséquence de l'ère États-Unienne de Bill Clinton, au cours de laquelle l'Histoire (ou l'histoire) était considérée comme étant en faute, et non les personnes (ou les personnages). Doležel, quant à lui, explique que, lorsque les structures de pouvoir sont rigides

24 *Murphy Brown* (CBS, 1988-1998)
25 *Love and War* (CBS, 1992-1995)
26 SEGER, Linda. *Creating Unforgettable Characters*. New York: H. Holt, 1990., p. 61.
27 SUMSER, John. *Morality and Social Order in Television Crime Drama*. Jefferson, N.C. : McFarland, 1996.

et donc que les subordonnés (par exemple les soldats dans l'armée) sont les instruments du pouvoir, ils sont « *depersonalized* » (« dépersonnalisés »). L'action ne provient plus d'eux mais de leur supérieur (selon un mode d'attribution de la responsabilité très proche de celui relevé par l'expérience de Milgram[28]) : n'ayant pas le choix ils ne sont plus *responsables* mais, par la même occasion, ne sont plus des individus. Il ne s'agit pas cependant d'enlever leur responsabilité à tous ceux qui doivent obéir à des ordres et à des restrictions, puisque « dans des structures de pouvoir moins rigides, l'agent subordonné conserve le statut de personne, malgré les restrictions qui sont imposées à son intentionnalité[29]. »

C'est donc la responsabilité de ses actions qui caractérise le personnage à l'état « gazeux », plutôt que la caractérisation elle-même. De même que l'existentialisme veut qu'il n'y ait pas de gens « lâche » mais des gens qui se sont montrés coupables d'être lâches (responsables d'une lâcheté)[30], le personnage à l'état « solide » peut être écrit lâche mais il n'est, par définition, pas intégré au récit. Or, à l'état « gazeux », il ne peut plus que se montrer *coupable* d'être lâche. Plus sa lâcheté ou son courage seront immédiats (sous pression), moins ils seront une « action » et plus ils seront une « caractérisation ». Nous reprenons ici l'exemple existentialiste de Sartre dans *L'Existentialisme est un humanisme* :

> Il n'y a pas de tempérament lâche ; […] il y a du sang pauvre comme disent les bonnes gens […] ; mais l'homme qui a un sang pauvre n'est pas lâche pour autant, car ce qui fait sa lâcheté, c'est l'acte de renoncer ou de céder. […] Le lâche que nous présentons est coupable d'être lâche[31].

Le personnage se caractérise par ses choix, lesquels servent de membrane entre la caractérisation et l'action, le font passer de son état solide à l'état gazeux. Dans un monde sans choix, un monde de *destin*, le personnage est *dépersonnalisé,* subordonné à la structure de pouvoir la plus dure qui soit : celle de la création. D'ailleurs, l'importance du choix en série est mise en avant par Vincent Colonna, pour qui :

28 L'expérience consiste à demander à une personne temporairement désignée « professeur » d'administrer des décharges électriques de plus en plus forte à une personne désignée « élève » sous le regard d'une troisième désignée « expérimentateur » : l' « élève » devait réciter une liste de mots et recevoir une décharge lorsqu'il se trompait. Il était en fait interprété, au cours des expériences faites par Stanley Milgram, par un acteur. L'enquête permettait de révéler le degré d'obéissance d'un individu devant l'autorité. L'état d'obéissance serait alors très fortement lié à la perte du sens de la responsabilité lorsqu'une figure d'autorité jugée légitime est aux commandes. MILGRAM, Stanley. *Soumission à l'autorité*, Paris : Calmann-Lévy, 1974.

29 « *In less rigid power structure, the subordinate agent preserves the status of person, despite the restrictions imposed on his or her intentionality*. » DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*. *Op. Cit.*, p. 107.

30 Il n'y a donc pas de vérité fondatrice sur l'individu, comme l'explique Jean-Paul Sartre : « Ce que dit l'existentialiste, c'est que le lâche se fait lâche, que le héros se fait héros ; il y a toujours une possibilité pour le lâche de ne plus être lâche, et pour le héros de cesser d'être un héros. Ce qui compte, c'est l'engagement total, et ce n'est pas un cas particulier, une action particulière qui vous engage totalement. » SARTRE, Jean-Paul. *L'existentialisme et un humanisme*. Paris : Gallimard, 1996, p. 55-56.

31 *Ibid.*, p. 54-55.

> En fait, la plupart des séries télé, des histoires en général, ne cessent d'aborder cette question du choix, du bon et du mauvais choix, de ce qui le conditionne, et les conséquences qu'il a sur la vie des gens[32].

Nous en revenons à l'idée qu'en série, le personnage prend toute son ampleur parce qu'il n'a pas de fin (et donc pas vraiment de finalité rigide), pas de structure narrative qui lui sert de destin. De sorte que le titre de l'essai de Tristan Garcia sur *Six Feet Under*, « Nos vies sans destin », dont il développe la pensée en parlant « d'un monde sans destin, où l'existence des hommes trop chargée de sens s'efface devant les vies ordinaires d'individus en famille, qui travaillent, qui s'aiment et qui meurent – en cherchant un sens qui ne transformera jamais leur vie en destin[33] », est applicable à toutes les séries *drama* récentes ou presque : parce que les personnages de *drama* n'ont pas de destin, il s'agit toujours pour eux de chercher un sens hors de cette destinée, seule possibilité pour ceux-ci de ne pas être entièrement absurdes[34].

Le choix est par définition un conflit motivationnel. C'est donc parce qu'il est en conflit motivationnel permanent que le personnage est caractérisé. Alan Ball le confirme évidemment : « C'est bien plus dramatique d'être confronté à des choix et des défis. Si tout est prédéterminé et que tu suis juste le courant, il n'y a pas vraiment de drame[35]. » Il y a certainement cependant une possibilité du *tragique* qui se développe face à cette destinée, qui teinte certaines anthologies comme *Show Me a Hero* mais est opposé au système sériel non-clos. Si le conflit est au cœur du drame et la motivation au cœur du personnage, le conflit motivationnel fait le pont entre les deux, donnant à chacun l'espace de se développer et de se montrer. Le véritable « conflit » en série, où il ne saurait y avoir de drame sans personnage, n'est pas uniquement celui de chaque personnage contre les autres : c'est celui du soi contre soi.

III.3.1.4. Conséquence du conflit : l'action

Nous avons vu pour l'instant que la motivation donne le vecteur premier de déplacement du personnage, le conflit sert de point de « choc » (selon la définition de « conflit » par CNRTL), le choix détermine la direction du vecteur-réponse et c'est l'action qui met en branle le personnage dans la direction donnée (le choix devient instantané, invisible, se mue en action dans le cas d'une *réaction*). Nous avons vu que l'action n'a

32 COLONNA, Vincent. *L' art des séries télé*. *Op. Cit.*, p. 108.
33 GARCIA, Tristan. *Six feet under : nos vies sans destin*. Paris : Presses universitaires de France, 2012, p. 157.
34 « L'homme absurde est celui qui ne change jamais » prévenait Alfred de Musset. DE MUSSET, Alfred. *Revue des deux mondes*. 30 septembre 1832, p. 112.
35 « *It's much more dramatic to be faced with choices and challenges. If everything is predetermined, and you are just going through the motions, theres's not much drama here.* » CARUGATI, Anna. « Alan Ball: *Six Feet Under* » *Op. Cit.*, p. 48.

d'aspect caractérisant que dans le cas particulier où elle dépend d'un choix, où elle est de la responsabilité, consciente ou inconsciente, du personnage dans la fiction.

Qu'est alors l'action ? Sous sa forme la plus simple, c'est un geste déterminé, « l'application du mouvement à quelque chose[36] ». Revenir à l'action sous cette forme *a priori* peu narrative met en valeur une qualité de l'action dans tout récit : elle *dit* le plus souvent autre chose que ce qu'elle *est*. Elle ne se raconte donc pas seulement elle-même et déporte sa signification sur l'objet qui la commet ou celui qui la subit. La pantomime, par exemple, est uniquement un langage d'action. Charles Aubert en fait d'ailleurs cette description, rapportée par Peter Brooks :

> *He claims that pantomime is almost exclusively a langage of verbs, and so he provides, for instance, a table for the reinterpretation of adjectives as verbs. Nouns he considers unrepresentable […]. Pantomime is thus basically a langage of action and presence. It is emphatically incapable of expressing abstractions, hypotheses, preferential or optative situations. Aubert gives examples of sentences that cannot be articulated in pantomime, among them : « Formerly, I was virtuous. » « When my father became a widower, he resigned. » « My creditors are hard to deal with. » « My mother gave me an example of devotion and self-sacrifice. » « Art is difficult. »*[37]
>
> Il soutient que la pantomime est presque exclusivement un langage de verbes, et donc il fournit, par exemple, une table de réinterprétation des adjectifs en verbes. Pour lui, les noms sont irreprésentables […]. La pantomime est donc, au fond, un langage d'action et de présence. Elle est absolument incapable d'exprimer des abstractions, des hypothèses, des questions de préférence ou de choix. Aubert donne des exemples de phrases qui ne peuvent pas être traduites en pantomime, parmi lesquelles « Avant, j'étais vertueux. » « Quand mon père est devenu veuf, il a démissionné. » « Mes créanciers ne sont pas commodes. » « Ma mère a été un exemple de dévotion et de sacrifice personnel, pour moi. » « L'Art, c'est difficile. »

D'une part, donc, la pantomime semble se réduire à l'action seule. En tant que telle, elle a un intérêt limité, un intérêt d'*exercice* (une imitation d'une certaine partie de l'existence, montrée sans ses atours les plus conceptuels). Mais rapidement elle permet d'exprimer un panel bien

36 De Perthes, Jacques Boucher. *De la création : essai sur l'origine de la progression des êtres*. Strasbourg : Treuttel et Wurtz, 1841, p. 150.

37 Brooks, Peter. *The Melodramatic Imagination: Balzac, Henry James, Melodrama, and the Mode of Excess.* New Haven : Yale University Press, 1995, p. 69.

plus large de sujets, en ce qu'elle symbolise *tout*. Peter Brooks dit d'elle qu'elle a une « expressivité totale » :

> *We may already be struck by the seeming paradox that the total expressivity assigned to gesture is related to the ineffability of what is to be expressed. Gesture is read as containing such meanings because it is postulated as the metaphorical approach to what cannot be said*[38].
>
> Certains seront déjà frappé par ce qui apparaît comme un paradoxe : l'expressivité totale du geste est directement liée à l'incommunicabilité de ce qui est sensé être exprimé. Le geste est perçu comme contenant telle signification parce qu'on lui suppose une approche métaphorique de ce qui ne peut être dit.

L'action, dans un récit existentialiste centré sur le personnage, n'est donc pas ajoutée à celui-ci mais agit comme métaphore (voire métonymie, si l'on considère l'action comme étant part du personnage, ce qu'elle est à un certain degré) de celui-ci. Il nous faut alors prendre le « Tu n'es rien d'autre que ta vie[39] » selon un point de vue linguistique : reconnaître et utiliser la métonymie comme méthode de constitution du personnage, puisque le personnage se trouve dans ses actions.

Si cela ne semble être qu'une nouvelle façon d'exprimer comment actions et personnages se soutiennent mutuellement comme les pans d'un château de carte, cette façon de percevoir l'action permet également de définir la dualité de l'action, à la fois personnage et récit. En variant l'importance de l'action dans le récit structuré (en général fondé sur sa *fin*) on peut rendre le personnage plus ou moins riche en caractérisation et en signification. C'est ce qui amène le scénariste Dale Wasserman à trouver les personnages secondaires souvent paradoxalement plus intéressants que les personnages principaux dans les films :

> *Sometimes supporting characters are more interesting than major characters because the major characters have the burden of moving the story forward. But the supporting characters don't have that burden, and consequently can be more colorful*[40].
>
> Parfois les personnages secondaires sont plus intéressants que les personnages principaux parce que les personnages principaux ont la tâche de faire avancer l'histoire. Les personnages secondaires n'ont pas ce fardeau, et peuvent donc être hauts en couleurs.

38 *Ibid.*, p. 10-11.
39 SARTRE, Jean-Paul. *L'existentialisme est un humanisme*. *Op. Cit.*, p. 53.
40 SEGER, Linda. *Creating Unforgettable Characters*. *Op. Cit.*, p. 121.

Moins la prise en charge du récit par les personnages est importante, plus leur caractérisation peut-être développée, affinée (bien que ce ne soit pas toujours le cas). Or, en série, le personnage étant souvent multiple, le récit est porté par suffisamment de personnages pour n'être un « fardeau » pour aucun d'eux : l'action du personnage a donc avant tout une portée caractérisante.

Le mensonge devient à cet égard l'acte narratif sériel *par excellence* puisqu'il est une caractérisation qui se fait aux dépends du récit et non pas grâce à lui. Le mensonge est, au-delà d'un acte de langage, une action scénaristique à part entière : il agit sur son environnement et le transforme suffisamment pour compter comme une action majeure. Cependant il ne s'agit plus dans le cas du mensonge de faire avancer le récit mais de le faire « reculer », surtout lorsque le mensonge en question consiste pour le personnage, comme souvent, à nier une partie de son existence et non pas à en constituer une autre de toute pièce. Le personnage court-circuite en partie l'avancée du récit en le ré-écrivant, et affirme ainsi sa supériorité sur celui-ci (jusqu'à ce que la vérité soit rétablie). Le mensonge est une action qui *efface* l'action pour en faire une caractérisation. Lorsque Walter White, après une journée de hors-la-loi à « cuisiner » de la méthamphétamine avec son acolyte Jesse, prétend avoir déambulé nu dans la ville et avoir perdu la mémoire à cause de son cancer, il produit bien entendu une action qui fait avancer le récit (il ment). Il en fait une autre qui fait *reculer* le récit, selon un certain point de vue (il efface sa journée de truand). Il en fait enfin une qui lui sert de métaphore puisque le mensonge dissimule le récit et révèle la caractérisation : en se faisant passer pour cet homme faible et malade qui « erre », Walter White ne nous révèle-t-il pas que c'est ce qu'il est, au fond : un homme errant (au sens aussi bien de « l'errance » que de « l'erreur » – morale en l'occurrence) ? Bien sûr, l'ironie dramatique fait que tout le récit reste présent – caché aux yeux de certains mais non pas à ceux du spectateur – mais la symbolique de cette action particulière n'en est pas moins importante. Elle ne cesse d'ailleurs d'être utilisée en série, où le récit est subordonné à la caractérisation. Certes, comme le rappelle François Jost, le mensonge tient souvent son efficacité, en termes narratifs, du fait qu'il mette face à face « deux forces antagonistes exactement inversées : la quête de l'un est de cacher, de dissimuler ; celle de l'autre, de mettre au jour, de révéler[41]. » C'est bien entendu le cas dans les thrillers et les récits d'enquête. Souvent, cependant, les personnages de séries qui sont en charge de chercher la vérité le font sans conviction. Ainsi de Carmela Soprano, qui ferme les yeux sur les exactions et les tromperies de son mari, de Skyler White, qui ne s'offusque des mensonges que parce qu'ils se sont dissipés et qu'elle ne peut plus ignorer,

41 JOST, François. *Les nouveaux méchants : quand les séries américaines font bouger les lignes du bien et du mal*. Montrouge : Bayard, 2015, p. 163.

« effacer », le récit. La révélation de l'homosexualité de David Fisher n'en est une que pour lui-même. Dans cet antagonisme le désir de voir, de révéler, est celui du spectateur : c'est le désir de celui qui voit (spectateur) *sur* celui qui ne voit pas (personnage). Parce que, lors des spectacles de Guignol, le spectateur voit la matraque cachée derrière le dos du policier, cela signifie pour lui que, la verrait-il, le personnage ne prendrait pas de coup. Mais c'est l'inverse qui se passe dans les faits : c'est *lorsqu'il verra* la matraque que le coup sera inévitable pour le personnage. Le mensonge efface l'acte ou le suspend : ce dernier ne devient récit qu'à l'instant où le mensonge se dissipe. L'effet, comme un ressort, n'en est sans doute que plus puissant.

Diffuser un personnage dans le récit sériel c'est donc, par tous les moyens, lui faire exprimer ce qu'il est, aussi et surtout si ce qu'il est le mène à des désirs contradictoires, ou éventuellement à une confrontation externe quelle qu'elle soit. Une citation de *Breaking Bad* est une forme de reconnaissance de cet aspect métonymique de l'action en relation au personnage. Mike Ehrmantraut dit en effet au cours de la cinquième saison à Walter White « Juste parce que t'as tué Jesse James, ça fait pas de toi Jesse James[42]. » Quelque temps plus tard, Walter White cambriolera un convoi de train : le voilà devenu Jesse James. C'est donc dans ses choix, et son adaptation à l'environnement, que le personnage se manifestera le plus clairement. C'est lorsqu'il aura pris un chemin imprévu dans sa façon d'agir que ses actions deviendront véritablement lui-même. Plutôt que de promener un miroir le long du chemin, pourquoi ne pas faire du chemin le miroir de celui qui l'arpente ?

42 « *Just because you shot Jesse James don't make you Jesse James* » *Breaking Bad,* S05E03 « Hazard Pay ».

III.3.2.

Les réseaux de personnages comme outil d'infusion dans le récit

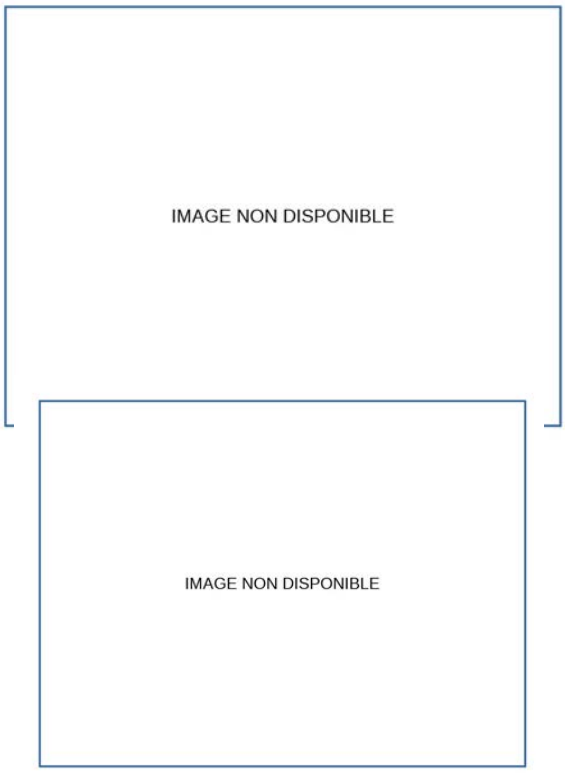
« Les personnages n'apparaissent pas seuls dans les récits. La plupart du temps, ils font partie d'une constellation d'au moins deux personnages, souvent beaucoup plus[1]. » Cette constellation de personnages est essentielle à tout récit, nécessaire pour l'amener à se développer et à évoluer. Bien entendu, en série, les personnages sont si nombreux que l'on peut compter dans *Six Feet Under* plusieurs centaines de personnages parlants. Mais l'importance de cette constellation, de cette multiplicité des personnages, prend une toute autre envergure en série télévisée que ce simple chiffre vertigineux : elle n'est plus uniquement à l'origine de la possibilité du récit, elle en définit la nature et la structure. Nous ne pouvons pas considérer les constellations de personnages comme la simple somme des personnages qui la constituent. Il faut aussi tenir compte de toutes les relations – réelles, symboliques, narratives, d'importance ou de valeur – qui sont tissées entre eux. Ce personnage multiple, ce personnage-réseau, nous l'avons vu, a une importance majeure en série, mais sa constitution suit des chemins très différents en fonction de la série que désirent produire ses créateurs.

S'il fallait donner un exemple parmi d'autres d'une structure particulière de constellation de personnages, nous pourrions prendre celui des personnages de *Buffy the Vampire Slayer*. Dans la série, Alexander Harris, acolyte de Buffy, lance à Cordelia Chase au cours de la deuxième saison : « Si tu veux être membre du Scooby Gang, va falloir être prête à être dérangée de temps à autres[2]. » L'expression reviendra plusieurs fois au cours de la série. Ce « Scooby Gang » est bien sûr une référence à une autre série, animée cette fois, *Scooby Doo*[3], dans laquelle une bande d'adolescents combat des entités (para)normales.

1 « *Characters do not tend to appear on their own in narratives. In most cases they are part of a constellation of least two, and frequently many more, characters.* » EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. « Introduction » in EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. New York : De Gruyter, 2010, pp. 3-64, p. 26.

2 « *If you wanna be a member of the Scooby Gang, you gotta be willing to be inconvenienced every now and then.* » *Buffy The Vampire Slayer*, S02E09 « What's My Line ? ».

3 *Scooby Doo* (CBS, 1969-1970)



Sur la photographie promotionnelle du premier scooby-gang whedonien, ce sont jusqu'aux couleurs de certains personnages qui ont été respectées, Willow Rosenberg se révélant être une version années 1990 de Velma et Cordelia une sorte de Daphne Blake, quoique moins intuitive. Bien sûr, les archétypes utilisés dans chacune de ces deux séries jouent un rôle prépondérant dans leur ressemblance, mais ils ne sont pas seuls à être en cause. Les deux séries utilisent d'une même façon cette notion de « gang », qui n'a presque de pendant que dans la paralittérature avec, pour exemple frappant, *Les Trois Mousquetaires*[4] (qui sont, nous le rappelons, au nombre de quatre). Il est évident que la constitution en *gang* de *Buffy the Vampire Slayer* n'a rien à voir avec celle des personnages éclatés de *Six Feet Under* ou le personnage principal unique de certains films. Il ne suffit donc pas de constituer les personnages en réseaux de sens mais de concevoir de bout en bout la structure qui soutiendra ces réseaux.

4 DUMAS, Alexandre. *Les trois mousquetaires*. Paris : Le livre de poche, 2011. Umberto Eco discute dans un article pour *Libération* l'appellation de « paralittérature » concernant les œuvres de Dumas : ECO, Umberto. « Dumas, la paralittérature mythique » in *Libération*, 30 juillet 2002. En ligne <http://www.liberation.fr/tribune/2002/07/30/dumas-la-paralitterature-mythique_411485>

III.3.2.1. Penser démocratiquement les personnages

Écrire un personnage-réseau, c'est partir du multiple pour n'en faire qu'un, ou du un pour le rendre multiple. Dans un cas comme dans l'autre, cela demande de considérer tous les nœuds du réseau en fonction les uns des autres. Or, ce placement se fait, d'après Hervé Glevarec, de façon démocratique, pour ne pas dire égalitaire : « La série télévisée contemporaine se caractérise par la démocratisation de ses personnages, leur équivalence, la multiplication des héros et l'effacement de la focalisation exclusive sur un seul d'entre eux[5]. » Le héros sériel est donc la plupart du temps choral[6]. C'est du moins ce que l'on reconnaît aisément aux séries *Six Feet Under* ou à certaines saisons de *The Wire*. L' « égalité » de traitement des subjectivités dans ces quelques séries en fait la modernité mais également la « justesse ». Tristan Garcia avance même de *Six Feet Under* :

> Cette série peut pourtant prétendre à un statut proche de celui de la *Recherche* proustienne – à ceci près que le « je » du narrateur aurait éclaté, s'ordonnant en une concaténation de subjectivités égales et négociant entre elles les conditions de leur éducation sentimentale […]. Somme proustienne d'une époque démocratique[7].

Ce « je » éclaté, qui inspire à Sarah Sepulchre le nom de « héro multiple[8] » en série (terme que nous nous approprions) plutôt que celui d'œuvre « chorale », a pourtant de quoi inquiéter. Si le « je » est éclaté en système ou en réseau, cela ne revient-il pas à dire que chaque personnage sériel est bien moins que son homologue cinématographique ? Qu'il n'est qu'une faible part d'une individualité et ne se distingue pas comme individu ?

Curieusement, cette division de la subjectivité a l'effet inverse. D'une part, elle exagère les réflexions et tentations métaphysiques des personnages, en permanence « en quête d'eux-mêmes parmi les autres[9] » pour reprendre encore les termes de Tristan Garcia à propos de *Six Feet Under*. L'*Autre* devient la condition de la constitution de soi pour les personnages, ce qui permet d'externaliser la quête la plus subjective et intérieure de l'individu : ses questionnements sur lui-même. Lorsque la quête de soi se fait plus pressante et plus violente,

5 GLEVAREC Hervé. *La sériephilie : sociologie d'un attachement culturel et place de la fiction dans la vie des jeunes adultes*. Paris : Ellipses, 2012, p. 100.

6 Le film choral « multiplie les protagonistes principaux à un point tel que la hiérarchie entre personnages principaux et secondaires est jetée à bas. » MOUREN, Yannick. « La veine chorale de Robert Altman », in ESTÈVE, Michel (dir.). *Robert Altman.* Paris : Lettres Modernes Minard, 1999, pp. 39-57, p. 40.

7 GARCIA, Tristan. *Six feet under : nos vies sans destin*. Paris : Presses universitaires de France, 2012, p. 12-13.

8 SEPULCHRE, Sarah. *Le héros multiple dans les fictions télévisuelles à épisodes : complexification du système des personnages et dilution des caractérisations*. Thèse de doctorat d'université. Louvain : Université catholique de Louvain, 2007, 365p.

9 GARCIA, Tristan. *Six feet under : nos vies sans destin*. *Op. Cit.*, p. 47.

les rapports du personnage aux autres en deviennent eux-mêmes plus violents. C'est le cas par exemple dans *Six Feet Under,* où :

> … chaque fois qu'un personnage semble se réaliser, parvenir à être lui-même, ou du moins à donner un sens à cette expression apparemment vide, c'est en blessant, en oubliant, en dépossédant un autre[10].

Cette dernière explication est de toute évidence valable également pour *Breaking Bad* ou *Better Call Saul*. Il y a dans toutes ces séries une négation de l'indépendance intrinsèque des individus, négation dont dépend la possibilité du récit à héros multiple. Le personnage se définit à l'intérieur de la structure de personnages qui est supportée par la narration :

> *A character occupies a specific position within the context of the narrative as a whole : only in relation to other characters in the narrative is her or his 'personality' brought out. In other words, identification with a character only becomes possible within the framework of the whole structure of the narrative*[11].
>
> Un personnage occupe une position spécifique dans le contexte du récit dans son ensemble : c'est seulement en relation avec les autres personnages du récit que sa personnalité ressort. En d'autres termes, l'identification au personnage ne devient possible que dans le cadre de toute la structure du récit.

De fait, la narration, parce qu'elle porte cette dépendance, devient nécessaire à l'identification du spectateur, autant voire plus que la caractérisation originelle des personnages.

Dans les cas de ce genre, il n'y a pas à craindre de simplification de la caractérisation, qui se développe, entre autres, au travers des interactions. Les éléments caractérisants sont moins nombreux, mais plus importants qu'ailleurs, comme le souligne Sarah Sepulchre :

> Doit-on dès lors parler de simplification de la caractérisation en ce qui concerne le héros multiple ? On en connaît moins sur la vie privée, les motivations, les croyances, le ressenti des personnages. En contre-partie, ce sont des personnages plus sociaux, insérés dans un système de relations complexes. Par conséquent, la qualification des personnages constituant les héros multiples s'appuie sur moins d'éléments, mais ces détails prennent une importance plus signifiante. La construction des personnages se fait donc par de plus petites touches pour le héros multiple que pour le personnage solitaire[12].

10 *Ibid.*, p. 48.

11 ANG, Ien. *Watching Dallas: Soap Opera and the Melodramatic Imagination*. Londres / New York : Methuen, 1985, p. 29.

12 SEPULCHRE, Sarah. *Le héros multiple dans les fictions télévisuelles à épisodes : complexification du système des personnages et dilution des caractérisations*. *Op. Cit.*, p. 219.

Dans les *drama* à héros multiple la focalisation quasi-exclusive sur la vie privée et intime des personnages finit de compenser l'absence de héros unique ou majeur. La répétition du même constitue par ailleurs une manière de rendre l'insignifiant signifiant : lorsque, dans *The Wire,* Kima Greggs rentre chez elle après une journée de travail, la scène qui dépeint cet instant est en soi insignifiante, d'autant plus que l'on ne connaît que peu sa vie privée. Cependant lorsque Kima rentre chez elle d'une façon identique à celle de Jim Mc Nulty, elle nous dit quelque chose de la détérioration de sa relation de couple, détérioration à laquelle Jim McNulty, dont la vie privée a été plus développée, nous a préparés. *A contrario*, lorsque Jim McNulty rentre à jeun et s'occupe des fils de sa compagne, il se place en contradiction avec ce qu'il était auparavant et ce que Kima est encore : chaque geste devient significatif dans une série à héros multiple, y compris ceux qui n'agissent pas en tant que mise en réseau ; plus encore, les gestes d'un personnage peuvent en caractériser *un autre*. Là où passer une porte n'indique rien d'autre que ce simple fait en récit à héros unique, les séries à héros multiple peuvent faire de ce geste un élément signifiant pour plusieurs personnages.

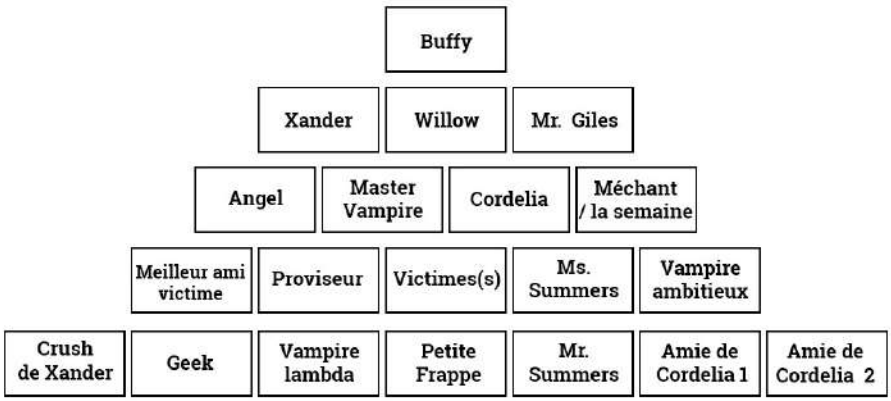
Les séries *drama* sont rarement à héros unique. Cependant, elle ne sont pas toujours pour autant purement à « héros multiples » comme *Six Feet Under*, d'autant que Sarah Sepulchre reconnaît par exemple qu'en séries policières « On remarque déjà que les figures de chef sont nécessaires dès que le nombre de personnages se multiplie[13] ». Il est évident que le chef (au sens intradiégétique) d'une équipe de policiers n'est pas nécessairement un personnage plus important dans le récit que ne le sont les autres mais, en tant qu'il sert d' « origine et de lieu de recoupement[14] » des intrigues, il sert souvent de « foyer narratif », terme que Lise Dumasy-Quéffelec utilise pour parler du héros de paralittérature du XIXème siècle. En tant que tel, le héros n'est pas strictement multiple ou strictement collectif : il répond alors à ce que Vincent Colonna appelle le « héros collectif indirect[15] ». Il s'agit, dans les séries qui utilisent un foyer narratif de cette sorte, de respecter l'aspect « démocratique » loué dans les séries à héros multiple, mais ce, jusqu'à constituer les héros de façon pyramidale pour en dégager un individu chargé de recentrer et réincarner le récit. C'est le rôle de Walter White, de Tony Soprano, de Buffy Summers, de l'agent Dale Cooper, etc. D'après Vincent Colonna, « cette formule permet de revenir au héros individuel, tout en conservant les mécanismes féconds impartis au héros choral : l'arborescence des histoires, le dialogisme[16]. »

13 *Ibid.*, p. 265.
14 DUMASY-QUEFFELEC, Lise. « Du roman-feuilleton au feuilleton télévisé : mythe et fiction » in MIGOZZI Jacques (dir.). *De l'écrit à l'écran - Les littératures populaires*. Limoges : Presses universitaires de Limoges, 2000, p. 844.
15 COLONNA, Vincent. *L' art des séries télé*. Paris : Payot, 2010, p. 163.
16 *Ibid.*, p. 164.

Cependant le héros principal va devenir un point de convergence de tous les systèmes, qui seront liés à lui soit parce qu'il sera la source de la relation-réseau (Walter White comme « père » de quatre personnages de la série *Breaking Bad*) soit parce qu'il sera lui-même part d'un personnage-réseau dont les autres personnages serviront de variante (Walter White, Gus Fring et Tuco sont trois versions différentes de la figure de « trafiquant de drogue »).

Il y a donc en série *drama* deux structures de mise en réseau : personnage multiple et personnage multiple pyramidal, qui penchent assez naturellement (mais pas exclusivement) sur l'une ou l'autre façon de construire cette multiplicité unifiée : du multiple vers l'unique, ou de l'unique vers le multiple.

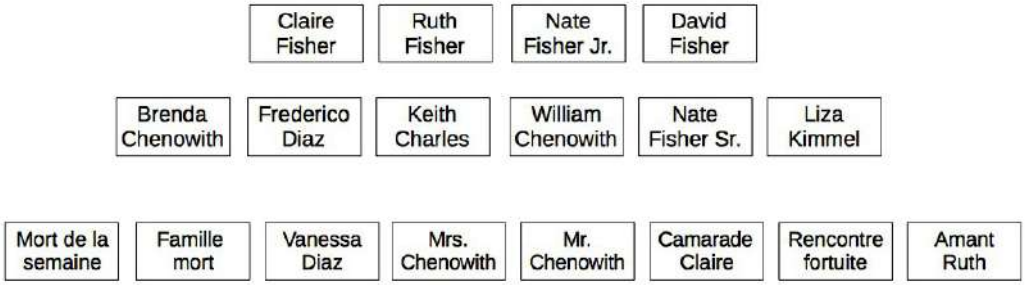
Le personnage multiple pyramidal se construira le plus souvent à partir de l'individu qui est au haut de la pyramide narrative, pour ensuite faire descendre les intrigues et les thèmes d'un personnage à l'autre, laissant les éléments de réflexion les plus anecdotiques pour les personnages au bas de la pyramide (créés pour l'occasion) tandis que les réflexions essentielles de la série seront, elles, portées par le ou les personnages qui constituent le haut de la pyramide.



Personnage multiple pyramidal dans *Buffy the Vampire Slayer*, Saison 1, dont l'importance est ici considérée à l'échelle de chaque épisode

A contrario, un héros purement multiple est souvent difficile à produire et à maintenir : il faut que la thématique principale de la série soit assez solide pour tenir unifiée une communauté à l'importance égale. C'est dans ce type de série que la famille ou l'arène unifiée, quand ce n'est pas le huis-clos, prend le plus d'importance, forçant les personnages en réseau puisqu'ils ne dépendent pas de ceux qui les « chapeautent » dans les constitutions pyramidales. Bien sûr, il y a tout de même différentes strates d'importance des personnages de la série, mais la porosité entre ces strates est souvent plus grande, et aucun personnage

particulier n'occupe réellement le haut de la pyramide tout au long du récit. Là, la création des personnages se fait le plus souvent à partir de ce qui détermine la communauté dans son ensemble.



Personnage multiple dans *Six Feet Under*

Il y a pour résumer deux façons de structurer en réseaux et en systèmes les constellations de personnages en série. D'une part, il s'agit de trouver, avant le personnage, la thématique et les premiers fondements d'une communauté (au sens de ce que les personnages ont en commun) puis, à l'intérieur de cette communauté, de créer les individus de façon à ce qu'ils la mettent en valeur et en soulignent les intérêts, les paradoxes, les questionnements divers. Il faut donc d'abord trouver la « matière » des personnages avant d'en opérer l'agrégation. D'autre part, il s'agit de partir d'un individu précis et de déterminer les personnages qui vont l'entourer par une sorte de parthénogenèse : l'individu donne naissance à ceux qui l'entourent au travers de jeux de miroir, de différences et de ressemblances.

III.3.2.2. Agrégation

Le sens le plus restreint de communauté est celui de la famille : cette forme de communauté entraîne un ensemble nécessaire de ressemblances entre les individus qui la composent (classe sociale, ville et communauté raciale d'appartenance voire, comme dans *Six Feet Under*, métier de référence : thanatopracteur) mais aussi quelques relations prédéfinies : les relations de l'aîné au cadet, des enfants aux parents, des garçons aux filles de la famille, etc. Si ces relations peuvent et doivent être déconstruites, c'est toujours de façon consciente et volontaire. À ce titre la famille sert d'une certaine façon d'archétype-réseau où le placement des personnages est prédéterminé mais muable.

La famille est d'autant plus importante dans les séries américaines qu'elle est la forme la plus resserrée de communauté, laquelle est aux États-Unis le fondement de la démocratie. C'est le sens de cette expression de Skyler White dans *Breaking Bad,* que relève François

Jost : « *We are a family, we get through these things together*[17]. » (« On forme une famille. Une famille ça se serre les coudes. ») En tant que noyau dur de toutes sortes de communautés, la famille a deux visages : le visage idéalisé que lui donne la quasi-propagande américaine, où les rôles sont confortablement définis, et la famille « réelle », en général déstructurée mais non moins « normale », dont les séries se plaisent à faire le portrait. Ce sont les familles divorcées de *Buffy*, de *The West Wing*, de *Breaking Bad* et de *The Sopranos*. Ce sont encore les familles endeuillées de *Six Feet Under, The Leftovers* ou *True Detective*. Les familles homo- et mono- parentales intéressent elles-mêmes de plus en plus. Déconstruire l'image d'Épinal de la famille, c'est laisser les individus prendre leur importance et se définir non plus seulement *par* leur situation dans leur famille mais *à l'encontre* de cette situation. C'est ainsi que Dexter[18], dont la mère a été assassinée et que son père a convaincu de devenir un meurtrier, se méfie de la structure familiale. D'autre part, parce que la famille est le réseau qui par excellence n'a pas été choisi par le personnage, les conflits motivationnels y sont nombreux.

Plus largement, la notion de famille peut laisser sa place à celle, moins solidement définie, de « groupe ». Là, la mise en réseau n'a pas d'archétype de référence, et les auteurs créent le groupe (en référence, le plus souvent, à des groupes réels) en fonction du thème de la série et des recherches qu'ils comptent mener. À noter que le groupe d'amis, particulièrement dans les sitcoms mais parfois en *drama*, remplace parfois trait pour trait celui de la famille. C'est évidemment le cas dans *The Sopranos* où la technique de constitution du groupe est assez transparente : les mafieux nomment en effet eux-mêmes leur groupe « la famille », ce qui sous-entend certaines structures communes. Comme c'est le cas de la famille, le groupe peut être fonctionnel ou dysfonctionnel. Lorsqu'il est fonctionnel, le groupe absorbe et régularise les défaillances des individus, faisant du groupe *dans son ensemble* un vecteur d'action. C'est ce qu'explique Sabine Chavon Demersay du groupe de médecins et d'infirmiers dans *E.R*[19]. (*Urgences*) :

> C'est le groupe qui prend en charge la garantie des objectifs fixés. C'est lui qui va racheter, rattraper, compenser voire aussi sanctionner les erreurs individuelles. Le groupe n'est pas seulement un collectif d'accompagnement, il est le soutien et le garant du respect des valeurs partagées et de l'efficacité de leur mise en œuvre. Tout l'édifice repose donc sur cette héroïsation qui n'est pas individuelle mais collective[20].

17 *Breaking Bad,* S01E04 « Cancer Man ».
18 *Dexter* (Showtime, 2006-2013)
19 *E.R.* (NBC, 1994-2009)
20 CHALVON-DEMERSAY, Sabine. « La confusion des conditions. Une enquête sur la série télévisée Urgences. » in *Réseaux*, vol. 17, n° 95, 1999 : Sciences, malades et espace public, pp. 235-283, p. 275.

Lorsque le groupe est dysfonctionnel, par contre, le récit devient explosif, les erreurs des individus étant pour la plupart amplifiées par le groupe pour donner lieu à des scènes en général comiques quand elles ne sont pas tragiques. Par exemple, les différents mafieux de *The Sopranos* sont incapables de redonner un équilibre (non pas en terme ici de moralité, mais d'efficacité dans le crime) aux choix déjà maladroits de ses membres, contribuant au pathétique de toute l'équipe. Globalement, un groupe fonctionnel est plus intéressant dans les séries bouclées ou semi-feuilletonnantes où le récit doit retomber en fin d'épisode sur un *statu quo*, mais c'est le groupe dysfonctionnel qui permet de lancer le récit sur de plus longs arcs narratifs.

Ce n'est pas seulement le rôle de l'individu dans la société et la communauté qui l'entoure qui se joue dans sa mise en réseau, mais également son identité. L'agrégation de traits collectifs permet ainsi de former l'individu même lorsqu'il est hors du collectif. C'est ainsi que Anselm Strauss définit l'identité :

> Les sociologues introduisent plus de structure sociale dans l'interaction : ils attachent de l'importance aux hommes en tant que membres de groupe et d'organisation sociale. Les hommes deviennent des acteurs de rôle plutôt que des individus[21].

Sabine Chavon-Demersay développe cette idée dans son analyse des personnages de *E.R.* :

> Comme chaque individu appartient simultanément à un certain nombre de collectifs, il dispose en quelque sorte d'une identité feuilletée et peut en fonction de la situation dans laquelle il se trouve et la manière dont il l'évalue utiliser un certain registre de réactions qui est déterminé par le type d'appartenance qu'il mobilise[22].

La notion d'« identité feuilletée » permet de comprendre en quoi la liberté du personnage (et donc du créateur sur le personnage) n'est pas entachée par son appartenance aux groupes, mais seulement guidée. C'est exactement la même réflexion que Tristan Garcia propose sur *Six Feet Under* : « Dévêtus des vérités, des croyances, des idéologies du siècle passé, ils nous apparaissent non pas comme des individus purs, mais traversés d'appartenances avec lesquelles ils tentent de se construire une identité[23]. »

Sarah Sepulchre précise que le modèle de Strauss a l'avantage d'être « dynamique[24] », et donc d'évoluer en même temps que le récit (ou l'Histoire). Construire les groupes avant de construire les individus-personnages est donc, dans certains cas, nécessaire à la constitution

21 STRAUSS, Anselm. *Miroirs et Masques*. Paris : Éditions Métaillié, 1992, p. 74.
22 CHALVON-DEMERSAY, Sabine. « La confusion des conditions. Une enquête sur la série télévisée Urgences. », *Op. Cit.,* p. 263-264.
23 GARCIA, Tristan. *Six feet under : nos vies sans destin*. *Op. Cit.*, p. 47.
24 SEPULCHRE, Sarah. *Le héros multiple dans les fictions télévisuelles à épisodes : complexification du système des personnages et dilution des caractérisations*. *Op. Cit.*, p. 268.

du récit, mais n'enchaîne en aucun cas le personnage : ni par une pré-destination sociale (l'individu conserve une identité propre) ni par figement de son caractère dans le temps.

III.3.2.3. Parthénogenèse

La parthénogenèse[25] au sens le plus large pourrait désigner toute constitution d'un individu complet à partir d'un autre et un seul autre. Ce que nous entendons ici par ce terme est la possibilité pour le créateur de concevoir son réseau de personnages à partir du premier d'entre eux plutôt qu'en s'appuyant sur les règles des communautés et des collectifs. Si le processus peut sembler chaotique, il s'avère extrêmement technique : les personnages qui se constituent autour du personnage premier, du personnage-source (souvent le personnage principal d'une construction pyramidale), ne sont pas génétiquement liés à lui : ils sont selon nous constitués par des effets « de négatif » et des effets de ventilation.

Les effets « de négatif » sont les plus évidents à analyser et certainement les plus aisés à constituer : il s'agit de trouver les personnages qui seront en mesure « d'activer » ou de révéler les faiblesses du personnage-source. Il faut ainsi produire le « négatif » du personnage-source sur les sujets exactement qui lui posent problème, de sorte à créer, encore une fois, une réaction. C'est ainsi que Tristan Garcia explique que « David [Fisher, dans *Six Feet Under*] est le négatif parfait de son aîné. Et comme Nate est un être en creux, David sera un homme plein – de devoir, de désir, d'amour[26]. » Bien sûr, parce que le personnage se constitue malgré tout en relation au récit qui le voit se développer, il faut que ces contradictions soient des « symétries et des oppositions dynamiques sur les axes thématiques de la série[27] » : rien dans le personnage-source ni dans les personnages-négatifs ne peut être entièrement gratuit ; récit et personnages se constituent ensemble. Linda Seger insiste sur l'importance de ces effets de contraste dans les récits sériels en particulier, qui multiplient les personnages[28]. On retrouve l'idée de cette importance du contraste à la télévision par la différenciation essentielle que font John Fiske et John Hartley entre le récit télévisuel et le récit écrit :

> *The written word (and particularly the printed word) works through and so promotes consistency, narrative development from cause to effect, universality*
>
> Le récit écrit (et particulièrement celui qui est imprimé) repose sur une certaine consistance et donc la promeut, de même qu'il promeut et repose sur le dévelop-

25 cf. Glossaire.
26 GARCIA, Tristan. *Six feet under : nos vies sans destin*. *Op. Cit.*, p. 36.
27 COLONNA, Vincent. *L' art des séries télé*. *Op. Cit.*, p. 173.
28 SEGER, Linda. *Creating Unforgettable Characters*. New York : H. Holt, 1990.

and abstraction, clarity, and a single tone of voice. Television, on the other hand, is ephemeral, episodic, specific, concrete and dramatic in mode. Its meanings are arrived at by contrasts and by the juxtaposition of seemingly contradictory signs its 'logic' is oral and visual[29].

pement narratif de la cause à l'effet, l'universalité, l'abstraction, la clarté, ou un ton de voix unique. La télévision, au contraire, repose sur l'éphémère, l'épisodique, le spécifique, le concret et le dramatique. Son sens nous vient par contraste et par la juxtaposition de signes a priori contradictoires ; sa « logique » est orale et visuelle.

Le récit télévisuel est donc par nature un récit qui parvient au sens par contraste et juxtaposition. Les personnages suivent naturellement la structure du récit dans son ensemble et font eux-mêmes sens par ces mêmes procédés, se caractérisant les uns dans leur relation aux autres. L'éclatement des personnages est également un éclatement du récit : là où Vincent Colonna commente ce qu'il appelle le « jeu » et le « contre-jeu »[30] (où le personnage principal est porteur du « jeu » et son environnement du « contre-jeu »), la subjectivité éclatée de la série nous oblige à varier dans la perception de ce qui est le jeu et à définir plusieurs contre-jeux. Ici également, l'arène joue un grand rôle dans la définition et la cohérence des contre-jeux : parce que les personnages sont regroupés dans un environnement et dans un milieu précis, les contre-jeux sont du moins unifiés par l'espace dont ils émergent, permettant de donner consistance et cohérence au récit polysémique.

Ces héros contrastés permettent également de jouer avec non plus seulement le point de vue du spectateur mais sa capacité à se projeter dans un personnage, ou tout au moins à le comprendre. Comme le précise un scénariste de *E.R.* :

> Ce qui est génial dans cette écriture de *soap* libre, c'est que les scénaristes peuvent fusiller un personnage et le racheter après. Comme tu as cinq personnages, il y en a un qui peut être un sale con pendant trois épisodes. Il y a des moments où on est exaspéré, on n'a aucune compassion. Et puis après, ça s'arrange. Les scénaristes sont conscients de tout ça[31].

Les scénaristes peuvent donc s'ils le souhaitent utiliser les contrastes pour placer le spectateur dans une situation spectatorielle inhabituelle, où ils sont amenés à changer de point de vue au

29 FISKE, John et John HARTLEY. *Reading Television.* Londres / New York : Methuen, 1978, p. 16.
30 COLONNA, Vincent. *L' art des séries télé*. *Op. Cit.,* p. 84.
31 CHALVON-DEMERSAY, Sabine. « La confusion des conditions. Une enquête sur la série télévisée Urgences. », *Op. Cit.*, p. 250.

cours du récit, s'identifiant à tel personnage à un moment donné du récit ou sur un sujet particulier.

L'autre constitution parthénogénétique du personnage que nous proposons ne se fait pas par système d'opposition et de contraste sur des thèmes donnés, mais par ventilation. Celle-ci facilitera les personnages-réseaux en séries. La ventilation consiste ici à répartir les attributs d'un personnage donné sur plusieurs personnages ou plusieurs groupes. Le personnage-source n'existe donc pas nécessairement de façon concomitante avec les personnages issus de lui, mais il existe en eux. Cela permet bien entendu de « résoudre » les contradictions ou les sentiments partagés d'un personnage en les faisant exister dans des personnages différents, de façon encore une fois à externaliser les conflits internes. Mais cela permet également de créer un super-personnage qui recouperait toutes les possibilités données de sentiments et de comportements dans une situation donnée, et de les faire vivre au travers des diverses figures de la fiction télévisuelle. Comme l'indique Sarah Sepulchre, « le héros multiple canalise l'infinie possibilité de comportements, de caractérisations, d'identifications[32]. »

C'est cette ventilation d'un super-personnage dans les différents personnages de la série qui favorise la perception des personnages comme relevant d'archétypes « taxinomiques », selon notre propre catégorisation d'archétypes. C'est parce qu'ils représentent chacun une face d'un même polygone comportemental que le spectateur, pour reprendre l'analyse de Jean-Pierre Esquenazi, « n'a pas de personnage 'préféré' mais se sert de chacun d'entre eux, particulièrement de leurs faiblesses respectives, pour élaborer une sorte de typologie des tempéraments[33]. » Les personnages-sources sont par ailleurs, lorsqu'ils sont représentés dans le récit, plus faibles que leurs congénères, subissant un affaiblissement lié à l'extériorisation de leur complexité dans d'autres personnages, comme ce put être le cas de Ted Mosby dans *How I Met Your Mother*, par exemple.

Nous voyons par ailleurs sans mal comment la construction parthénogénétique des personnages découle d'une pensée de la série en personnages-réseaux et en systèmes fonctionnels : parce que les personnages sont pensés comme diverses réponses aux mêmes questions, ils sont nécessairement pensés les uns en fonction des autres, et ne sont pas produits individuellement pour être jetés ensuite sans raison apparente dans une même arène. Ce type de construction produit et soutient les réseaux de la série, qui eux-mêmes assurent la

32 SEPULCHRE, Sarah. *Le héros multiple dans les fictions télévisuelles à épisodes : complexification du système des personnages et dilution des caractérisations*. *Op. Cit.*, p. 222.

33 ESQUENAZI, Jean-Pierre. *Mythologie des séries télé*. Paris : le Cavalier bleu, 2009, p. 17.

cohérence de sa série et son renouvellement sur la base, comme nous l'avons vu, de la matrice sérielle.

III.3.2.4. Interactions

Le réseau de personnages une fois fondé, l'interaction entre ceux-ci peut sembler n'être que le symptôme ou le révélateur de leur caractérisation, d'une part, ou un vecteur d'action dramatique, d'autre part. Mais cette interaction a pourtant de nombreuses facettes, pour la plupart caractérisantes. De la même façon que le réseau représente plus que la somme de ses personnages, la narration représente plus que la somme des personnages et des actions : *l'interaction* est alors la valeur ajoutée à l'ensemble.

Pour reprendre l'image des boules de billards, l'interaction est en outre la forme de conflit la plus évidente dans une arène close : chaque boule, représentant un personnage, suit le trajet de sa motivation première avant d'être forcée, par la petitesse de l'arène, d'entrer en conflit avec d'autres boules/personnages aux trajets contraires et donc de *réagir* et de changer de trajet vectoriel.

L'interaction n'est pas uniquement une rencontre de trajectoires, cependant. L'interaction peut être et est le plus souvent le trajet motivationnel même du personnage : vouloir rencontrer quelqu'un, devenir lui, lui faire du mal, etc. C'est que, pour reprendre l'analyse qu'en fait Lubomir Doležel, l'interaction n'est pas seulement la réponse aux facteurs motivationnels individuels que nous avons d'ores et déjà analysés : les pulsions, les émotions ou les motivations cognitives. Elle répond aussi aux impulsions motivationnelles dépendantes du réseau dans son ensemble, qui sont donc absentes des mondes fictionnels à un seul personnage. Doležel compte quatre types d'interactions.

La première est ce que Doležel appelle « *interpersonal relations*[34] » (« relations interpersonnelles »). Ces relations interpersonnelles sont associées à d'autres facteurs motivationnels. Lorsqu'elles sont associées aux motivations cognitives, elles deviennent des *relations cognitives*, dont Doležel souligne l'importance :

> *Cognitive relations – the knowledge and beliefs of each person about other members of the agential constellation – play a major rôle in the agents' decision making, plans and strategies*[35].
>
> Les relations cognitives – la connaissance et les croyances que toute personne a à propos des autres membres de la constellation de personnages agissants – joue un rôle majeur dans la prise de décision, les

34 DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1998, p. 101.

plans et les stratégies du personnage-agent.

Lorsque ces relations interpersonnelles sont couplées non plus aux motivations cognitives mais aux motivations émotionnelles, les relations émotionnelles qui en découlent servent de support à de nombreuses œuvres narratives. Ces émotions sont non seulement changeantes, mais peuvent être également réciproques ou non, ce qui élargit exponentiellement le champ possible de la narration. Enfin, ces mêmes relations émotionnelles peuvent être couplées à des *pulsions* qui viennent ajouter à l'émotion une urgence qui est celle de la relation de *passion* émotionnelle, donnant au récit son envergure.

La deuxième des motivations spécifiques à l'interaction est ce que Doležel nomme cette fois les « *social representations*[36] » (« représentations sociales[37] »). Il s'agit alors d'une conscience collective qui intègre le langage, les croyances religieuses, les idéologies ou les connaissances scientifiques, etc. Déjà « le déterminant principal de la condition humaine[38] », cet environnement cognitif collectif voit son effet démultiplié lorsqu'il est associé à des *émotions collectives* comme la haine raciale ou la ferveur religieuse. Ce deuxième type de motivations collectives devient d'autant plus intéressant qu'il entre en conflit motivationnel avec des motivations individuelles parfois de même nature :

> *The pressure of social representations does not have an equal impact on all persons; the effect depends on the character of the appropriating mind, typically described in such dichotomies as « acquiescent » versus « independent » (« resistent »), dogmatic (or manipulated) versus critical*[39].
>
> La pression des représentations sociales n'a pas un impact égal sur tout le monde ; leurs effets dépendent du caractère de l'esprit qui se les approprie, ce que l'on décrit généralement par des dichotomies de l'ordre de « consentant » *versus* « indépendant » (« résistant ») ou de « dogmatique » (ou manipulé) *versus* critique.

Ce type de motivations collectives, donc d'interaction, est une source majeure de conflit motivationnel.

35 *Ibid.*, p. 101.
36 *Ibid.*
37 En France, les représentations sociales sont présentées par Denise Jodelet comme « une forme de connaissance, socialement élaborée et partagée, ayant une visée pratique et concourant à la construction d'une réalité commune à un ensemble social » JODELET, Denise (dir.). *Les représentations sociales.* Paris : Presse universitaires de France, 1989, p. 53.
38 « *the most important determinant of the human condition* » RAPOPORT, Anatol. *Conflict in Man-Made Environment*. Harmondsworth : Penguin, 1974, p. 51.
39 DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*. *Op. Cit.*, p. 102-103.

La troisième de ces motivations et interactions concerne tout ce qui a rapport au pouvoir. Là où les relations interpersonnelles et les représentations sociales étaient des pendants collectifs de systèmes motivationnels individuels, les relations de pouvoir sont spécifiques aux mondes à plusieurs personnes, et là où les représentations sociales avaient une forte valeur cohésive sur le réseau, le système de pouvoir est plus spécifiquement structurant. Il dessine la mise en réseau des personnages en même temps qu'il leur sert de structure motivationnelle :

> *Power is a means whereby one person – the power holder – controls the intentions and acting of another – the subordinate. The introduction of power brings about a rearrangement of the agential constellation, transforming it into an asymmetrical hierarchy*[40].
>
> Le pouvoir est le moyen par lequel un individu – celui qui a le pouvoir – contrôle les intentions et les agissements d'un autre – le subordonné. L'introduction du pouvoir entraîne une réorganisation de la constellation agissante, la transformant en une hiérarchie asymétrique.

Doležel détermine alors trois formes de pouvoir : le pouvoir physique (par le corps ou les armes), le pouvoir mental (par l'information et la persuasion) et le pouvoir social (par un système de hiérarchie ou de privilège de classes). Enfin, Doležel précise que le pouvoir est un facteur motivationnel applicable de personne à personne, de personne à groupe, ou de groupe à groupe. Le réseau de pouvoir est rarement concomitant avec le réseau dramatique des personnages en séries (un personnage « principal », nous l'avons vu, sera rarement le personnage qui a le plus de pouvoir sur les autres), mais il n'en détermine pas moins l'organisation du réseau à l'intérieur de la narration.

Enfin, le dernier de ces systèmes motivationnels collectifs est ce que Doležel nomme « *erotics* » (« l'érotisme »). L'érotisme est moins un système motivationnel à part entière qu'un point de convergence de tout système motivationnel : ainsi, il peut appartenir à tous et en détourner le sens. Doležel l'explique de cette façon :

> *All the motivational factors of the multiperson worlds – drives, emotional and cognitive relationships, social representations, power – are involved in erotic acting. The factor of sexual drive gives erotic activity the character of a need, similar to hunger and thirst. The emotional*
>
> Tous les facteurs motivationnels des mondes à plusieurs personnes – pulsions, relations émotionnelles ou cognitives, représentations sociales, pouvoir – sont impliqués dans l'action érotique. Le facteur de pulsion sexuelle donne à l'activité érotique le caractère d'un besoin, similaire à

40 *Ibid.*, p. 103.

constituent – love – unites eros with the grand passions of mind. The power factor in its « assertion of mastery[41] » over the partner links erotics to the activities of domination, especially politics. The cognitive constituent of the cluster introduces into erotic acting practical reasoning, plans, designs, and strategies, often articulated in social scripts of courtship, bonding and so forth. Social representations restrict or stimulate erotic activity by rejecting or justifying it and by offering culturally based ideologies or philosophies of love. Because of all these motivational factors and links, erotics is the crux of interaction[42].

la faim ou la soif. L'élément constitutif émotionnel – l'amour – unit eros avec les grandes passions de l'esprit. Le facteur de pouvoir sous sa forme d' « affirmation de domination » de l'individu sur son partenaire lie l'érotisme à d'autres activités de domination, surtout la politique. Le constituent cognitif de l'ensemble introduit dans l'action érotique un raisonnement pratique, des plans, des dessins et des stratégies, souvent articulés en scénario sociaux tels que les façons de faire la cour, de créer du lien, etc. Les représentations sociales restreignent ou stimulent l'activité érotique en la rejetant ou la justifiant par des idéologies culturelles et des philosophies de l'amour. À cause de tous ces facteurs motivationnels, l'érotisme est le nœud de toute forme d'interaction.

La popularité des histoires érotiques dans les fictions narratives tient en partie à ce foisonnement de possibilités motivationnelles. Mais ce qui les rend d'autant plus importantes, notamment en série, est la capacité de ce groupe motivationnel à changer et à se transformer, par le ré-ordonnancement permanent des différents systèmes du groupe motivationnel de base : « les déplacements hiérarchiques à l'intérieur du groupe [de systèmes motivationnels] rend l'action érotique extrêmement diversifiée et changeante[43]. »

De fait, l'importance extrême de la mise en réseau en série fait de toutes ces formes d'interactions les systèmes motivationnels les plus nécessaires (mêmes s'ils engagent également des systèmes motivationnels individuels) et les plus riches. Ce sont ces systèmes motivationnels qui, lorsque le personnage est caractérisé à l'intérieur d'un réseau et par ce réseau, permettent réellement la constitution dudit réseau en *personnage-réseau*. Ils en permettent l'ordonnancement, la cohésion et l'évolution. *L'interaction* est la caractérisation ultime du personnage-réseau, et le flux qui en alimente tous les membres. C'est lorsque celle-ci est enfin déterminée que le personnage sériel peut être enfin considéré comme terminé.

41 MILLET, Kate. *Sexual Politics.* Garden City, N.Y. : Doubleday, 1970, p. 249.
42 DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*. *Op. Cit.*, p. 104.
43 « *hierarchic shifts within the cluster make erotic acting highly diversified and changeable.* » *Ibid.*

Ironiquement, l'interaction est à la fois changeante et instable : le personnage n'arrive à sa fin que lorsqu'il cesse d'y avoir interaction.

III.4.

ÉVOLUTIONS

III.4.1.
À quelle(s) fin(s) ?

Platon considère la poïesis comme « tout ce qui est cause du passage du non-être vers l'être pour quoi que ce soit[1] ». En étudiant l'ADN du personnage aussi bien du côté du showrunner que de sa créature et en étudiant la façon dont le personnage est amené dans le récit (ou laissé en suspens hors de celui-ci, enfermé dans une bible préparatoire), nous avons semble-t-il fait le tour de ce qui permet au personnage ne passer du non-être à l'être.

Cependant le personnage sériel ne se crée pas au seul moment de son invention : poursuivi par son auteur au fil de la création, il continue d'être créé, produit, mis au monde par celui-ci au fil des années, dans une forme d'inclusion au récit qui est spécifique à la sérialité. Cette spécificité fait de la poïétique sérielle l'étude d'un processus long, qui se continue en parallèle de la temporalité de l'œuvre elle-même. Le processus de création du personnage, mais également la nature de ce dernier, est transformé par cette différence poïétique.

Il nous revient donc d'étudier cette deuxième phase de la création du personnage, c'est-à-dire la *continuation* du personnage, jusqu'à la fin, que celle-ci dépende de la mort du personnage ou de la fin de la série.

Faire la gestation du personnage, le caractériser et en accoucher au travers d'une bible forcément réductrice sont des actions qui, même si elles dépendent fortement, nous l'avons vu, du format sériel, sont possiblement adaptables et transposables au cinéma, par exemple. Par ses voies d'expression, la série se rapproche du septième art ; les auteurs de personnages sériels, à cette étape préparatoire, empruntent aux auteurs du grand écran beaucoup de leurs techniques et beaucoup de leur expérience.

Il va cependant de soi que le personnage de série, une fois mis au monde ou « mis en œuvre », s'y développera d'une façon qui n'a que peu de lien avec le développement d'un personnage de cinéma. Toute la temporalité de la série, certes très variable, force le personnage à exister dans un temps non seulement plus long, mais organisé différemment de celui dans lequel existe son lointain grand frère. C'est souvent plus dans le *développement* des personnages de séries que dans leur *création* qu'une grande part de la singularité du travail poïétique des showrunners et scénaristes se manifeste. Lorsque l'on demande à Joss Whedon quel est le pire aspect des séries télévisées, il répond simplement : « *It never ends* » (« Ça ne

1 PLATON. *Le Banquet* (trad. Luc Brisson). Paris : Flammarion, 2007, 205 b, p. 146.

finit jamais »). Quand on lui demande alors quel en est le meilleur aspect, sa réponse est toute aussi claire : « *It's immediate* » (« C'est immédiat »). Main dans la main, la finalité et la « temporalité » de ce support définissent la série télévisée, pour le meilleur et, donc, pour le pire.

III.4.1.1. Temps et temporalité en série

La notion de temps est particulièrement difficile d'approche. Dans *La Critique de la raison pure,* Kant souligne ainsi que « le temps n'est qu'une condition subjective de notre (humaine) condition et il n'est rien en soi en dehors du sujet[2]. » Le temps apparaît ainsi avant tout comme une expérience singulière de la durée. Dans le cadre de notre étude, nous distinguerons deux temporalités : le temps vécu par les scénaristes et les spectateurs et le temps diégétique, vécu par les personnages dans le monde sériel. C'est en confrontant l'un à l'autre que nous pouvons percevoir certains des outils du travail du showrunner sur son personnage.

Pour commencer, Éric Dufour explique dans son essai sur *David Lynch : Matière, temps et image*, le trajet de cet artiste de la peinture vers le cinéma :

> On sait que David Lynch, peintre de formation, est venu au cinéma parce qu'au cinéma « il y a le son et l'image, et le temps[3]. » Si, par définition, la peinture est l'art de l'immobilité, de l'espace et de la forme, le cinéma est l'art du mouvement, du temps et du devenir dans lequel la forme se dissout[4].

Nous pourrions aller plus loin dans cette séparation des arts, pour cette fois justifier comment David Lynch en est venu, du cinéma, à la série télévisée : il est probable que la grande nouveauté, la nouvelle matière que le cinéma offrait à Lynch, était en effet le « mouvement » – comme temps court et défini. La télévision permet, elle, le « devenir » – un temps long et indéfini. Aussi, la forme se poursuit dans le mouvement et le mouvement se poursuit dans le devenir. Ce qui ne signifie pas par ailleurs que la série *contienne* l'art narratif cinématographique ni que le cinéma *contienne* l'art pictural. Ils ne font qu'en englober les modalités.

Le consensus veut que la série soit placée dans un temps semblable au nôtre, notre temps du devenir, et que nous regardions les personnages comme nous nous voyons, nous-

2 KANT, Emmanuel. *Critique de la raison pure*. trad. A. Tremsaygues et B. Pacaud. Paris : Presses Universitaires de France, 1963. p. 64.
3 KROHN, Bill. « *Eraserhead* : créer des sons, entretien avec David Lynch » in *Cahiers du cinéma*, n° 482, juillet-août 1994, pp. 14-17.
4 DUFOUR, Éric. *David Lynch : matière, temps et image*. Paris : J. Vrin, 2008, p. 84.

mêmes, changer. Les artifices temporels sont peut-être moins nombreux en série qu'au cinéma, et ce dispositif profite de sa liberté temporelle pour présenter son récit sans pléthore d'effets narratifs. Jacqueline Naccache explique par exemple que la temporalité de la série, plus proche du temps réel, se libère entre autres de la nécessité cinématographique de l'ellipse, du moins en partie[5]. Les sentiments, surtout, nous apparaissent alors dans une tournure nouvelle, moins représentés que présentés ; ils tiennent moins du récit (mis en temps) que de l'histoire (linéaire). Goetschel, Jost et Tsikounas insistent là-dessus dans leur article « La promesse d'une fin » : « Au lieu d'appartenir à une temporalité autonome, celle du film ou du roman, les héros de ces histoires qui se continuent sur des semaines, des mois, voire des années, vivent, vieillissent, aiment et souffrent dans la même temporalité que nous[6]. » Aimer et souffrir apparaissent ici comme des émotions auxquelles seul le temps peut rendre justice, un temps long : ces sentiments que nous connaissons bien nous apparaissent donc plus purs, quelque part plus *figuratifs*, lorsqu'ils ne sont pas condensés, troués ou épurés. C'est certes un effet narratif, mais il est lié à la temporalité de la série, proche de notre temps C'est cette opinion exactement qui est explicité par John Wells à propos de son travail sur *E.R*[7]. :

> *We didn't do a single episode about Benton's mother's death. Benton's mother's death takes eleven episodes, because that's the way things really happen. They're painful and slow, and one day's good and one day's bad, and those things in our lives take a very long time. We didn't do an episode about Greene's marriage falling apart, because marriages don't fall apart in a day… we use the reality of the medicine to carry through the reality of the personal stories. We follow the characters as they live their lives in real time, and I think that heightens the sense of realism on the show*[8].

> Nous n'avons pas fait un seul épisode sur la mort de la mère de Benton. La mort de la mère de Benton occupe onze épisodes, parce que c'est comme ça que ça se passe en réalité. C'est douloureux et c'est lent, il y a des jours avec et des jours sans, et ces choses de notre vie prennent vraiment très longtemps. Nous n'avons pas fait un seul épisode sur le mariage de Greene qui tombe en morceaux, parce que les mariages ne s'effondrent pas un jour… on utilise la réalité du monde médical pour nous transporter au cœur de la réalité de leurs histoires personnelles. Nous suivons les personnages tandis qu'ils vivent leurs vies en temps réel, et je pense que ça exacerbe

5 NACACHE, Jacqueline. *Hollywood, l'ellipse et l'infilmé.* Paris : L'Harmattan, 2001.
6 GOETSCHEL, Pascale, François JOST et Myriam TSIKOUNAS. « La promesse d'une fin » in *Société et représentations,* n°39, 2015, p. 9.
7 *E.R.* (NBC, 1994-2009)
8 POURROY, Janine. *Behind the Scenes at ER.* Londres : Ebury Press, 1996.

Le « réalisme », encore une fois, n'est certes pas le « réel » : la temporalité de la série, proche de celle dans laquelle nous évoluons, permet une *construction* de la référence au réel pour aider à produire l'émotion. La série britannique *Ashes to Ashes*[9] utilise la temporalité pour justement montrer au spectateur à quel point le rêve de l'héroïne – qui est plongée dans un profond coma – est plus *vrai* que sa réalité, malgré le fait qu'il soit une construction inconsciente. En effet, le temps dans le monde onirique est dilaté : alors que son rêve se déroule sur plusieurs années, son coma au contraire ne dure que quelques semaines. Narrativement, cette utilisation du temps nous amène à nous attacher au rêve comme étant la vérité, la réalité narrative, puisque c'est lui dont la temporalité est la plus proche de la nôtre. C'est pourquoi les « réveils » des personnages de *Ashes to ashes* (et de *Life on Mars*[10]) ne font pas l'effet d'un « *it never happened* » (« ce n'est jamais arrivé »), procédé qui consiste à rayer toute la narration en expliquant que, *en réalité*, rien de tout ça ne s'est jamais déroulé (parce que c'était un rêve, un espoir, un conte, etc.). Ici, la réalité est retournée comme forme de fiction et le rêve devient « réalité » diégétique. Cette utilisation narrative du temps nous pousse également à considérer notre attention au temps en série comme nécessairement issue d'une construction : de la même façon qu'un rêve peut ne durer que quelques secondes dans nos pensées pour plusieurs heures ressenties, la série – et donc le cinéma – ne font qu'utiliser le temps imparti pour en faire ressentir *un autre*, celui de la narration.

Cela va à l'encontre d'une tradition sérielle bien connue – mais pas toujours respectée – qui consiste à faire coïncider certains épisodes d'une série (même feuilletonnante) avec le calendrier du monde réel voire, dans certains cas, à faire d'un évènement réel un axe de la série : le 11 septembre a notamment transformé le générique des *Sopranos*, a amené un épisode spécifique de *The West Wing*, etc. C'est ainsi que nous retrouvons régulièrement en série des épisodes de Noël, de la Saint Valentin, etc. Glevarec y voit en effet une preuve de la superposition du temps sériel au temps réel :

> Du point de vue des récepteurs nationaux qui suivent en première diffusion les séries, leur organisation en saisons, qui renvoient aux saisons du calendrier, leurs épisodes de Noël ou de Thanksgiving aux dates de Noël et du Thanksgiving, est un élément de cette homologie des temps fictionnels et des temps sociaux[11].

9 *Ashes to Ashes* (BBC One, 2008-2010)
10 *Life on Mars* (BBC One, 2006-2007)
11 GLEVAREC, Hervé. *La sériephilie : sociologie d'un attachement culturel et place de la fiction dans la vie des jeunes adultes*. Paris : Ellipses, 2012, p. 86.

Cette réception particulière (nationale et en première diffusion) ne cesse de se faire plus marginale au fur et à mesure que les séries deviennent populaires et se font une place sur des supports différents. Un consommateur français de séries américaines n'aura par exemple presque jamais l'occasion de regarder un épisode « spécial[12] » aux alentours de la fête qu'il concerne. Ces épisodes représentent en outre une preuve que la temporalité sérielle n'est *pas* la même que le temps réel : si cela avait été le cas, ces épisodes n'auraient en réalité rien de « spéciaux ». Ils le sont parce que, même lorsqu'ils sont feuilletonnants et introduisent des éléments narratifs importants de la suite de la diégèse, ils apparaissent comme un « cadeau » plutôt que comme partie prenante de la série. Ce « cadeau » est censé être tendu au spectateur, faire irruption dans l'existence du spectateur, mais n'est en aucun cas le révélateur d'une pratique habituelle. Noël dans *The Sopranos*, Thanksgiving dans *Six Feet Under* ou Halloween dans *Buffy the Vampire Slayer* sont des fêtes incroyablement hors du temps : personne ne s'y prépare jamais et, au final, personne ne range jamais les décorations. Ces fêtes sont un point *irréel* de la série justement parce qu'elles sont un point *réel* de notre vie.

Cela nous amène à reconsidérer l'éternel débat sur le *Binge-watching*[13], activité qui est violemment rejetée par une partie du public tandis qu'une autre la pratique intensément. Outre la possibilité de saturation, qui est trop subjective pour que l'on puisse en juger, les arguments de ceux qui luttent contre le *binge-watching* sont de deux sortes : cette façon de regarder les séries les dénaturerait parce qu'il n'y a plus d'attente, et parce que *le temps de la série en serait altéré*. On retrouve cette opinion dans un article de Pierre Langlais justement intitulé « *House of Cards*[14] : Non au binge-watching » :

> Une série n'est pas un film avec des coupures (ses génériques de début et de fin) pour vous permettre d'aller grignoter dans la cuisine ou de passer aux toilettes. Une série est une histoire découpée en chapitres plus ou moins indépendants, qui demandent un peu de patience. […] L'attente, le doute, l'inconnu ne font-ils par partie de l'expérience[15] ?

L'un – l'attente – est d'ailleurs lié à l'autre – le temps – : si l'on part du principe que la temporalité de la réception influe grandement sur la temporalité de la narration, cela signifie que la narration n'invente pas sa temporalité, ne la propose pas au spectateur, mais la tire de lui. Pierre Langlais fait sans doute ici de l'attente un plaisir *en sus* de la série, plaisir qu'il compare tour à tour à l'acte sexuel et à la lecture de roman, et non une obligation intrinsèque à

12 cf. Glossaire.
13 cf. Glossaire.
14 *House of Cards* (Netflix, 2013-2018)
15 LANGLAIS, Pierre. « "House of Cards" : non au "binge watching" » in *Télérama*, 22 février 2014. En ligne <http://www.telerama.fr/series-tv/non-au-binge-watching,109014.php>

la sérialité. Car la série est bel est bien un art du temps, ce qui signifie que – si elle doit mener le spectateur et non être menée par lui – c'est aussi un art de *maîtriser* le temps (ou, du moins, sa propre temporalité). Pour reprendre ici les termes de Jean-Pierre Esquenazi, « les producteurs d'univers fictionnels sériels sont constitutivement conduits à transformer le temps de la diffusion en temporalités fictionnelles subtiles[16]. »

Aussi, lorsque la temporalité des séries n'est pas comparée au temps réel, elle est comparée au temps du roman (et particulièrement au roman-feuilleton). Celui-ci, par sa longueur, par les pauses que le lecteur peut et parfois doit faire dans sa lecture, se présente en effet sous une forme temporelle longue et découpée ou heurtée qui ressemble particulièrement à celle de la série télévisée. Les personnages, par la même occasion, sont constitués et « évolués » d'une façon très proche de celle de leurs comparses romanesques, comme le souligne lui-même Alan Ball lorsqu'il est amené à comparer sa pratique d'écrivain de théâtre, de scénariste de cinéma et de scénariste de télévision :

> *Well, theater is more langage-oriented – you can luxuriate in words, in rhythm, in music and poetry of langage. Film is like a dream – you can tell a story visually, with really beautiful images and symbols and subconscious currents and mythic moments. TV for me is like a novel because you can continue to develop a story over hours and hours and hours. You can really get to know the characters and be with them and grow with them*[17].
>
> Eh bien, le théâtre est plutôt tourné vers le langage : tu peux t'adonner aux mots, au rythme, à la musique et à la poésie de la langue. Le film, c'est comme un rêve : tu peux y raconter une histoire visuellement, avec de très belles images, des symboles, des courants subconscients et moments mythiques. La télévision, pour moi, c'est comme un roman parce que tu peux continuer à développer une même histoire sur des heures et des heures et des heures. Tu peux vraiment te permettre de connaître les personnages, d'être avec eux et de grandir avec eux.

Il nous faut préciser pourtant que l'auteur de roman ne développe pas à proprement parler son histoire sur « des heures et des heures et des heures » comme le dit Alan Ball, mais bien sur « des pages et des pages et des pages ». Le fait que le lecteur convertisse par sa lecture ces pages en heures n'est encore une fois qu'un effet subsidiaire de la lecture : il se pourrait qu'un roman de six cent pages se déroule dans les mêmes trois minutes de temps. Le temps passé

16 ESQUENAZI, Jean-Pierre. *Les séries télévisées : l'avenir du cinéma*. Paris : A. Colin, 2010, p. 135.
17 FAHY, Thomas R. *Alan Ball: Conversations*. Jackson : University Press of Mississippi, 2013, p. XI.

par le lecteur n'est pas le temps de la narration et, de même, le temps passé devant la télévision ne correspond pas nécessairement au temps que les personnages passent dans la narration. C'est le principe de la mise en récit que de choisir la temporalité du récit. La conversion n'est pas mathématique : ni égale, ni proportionnelle. Il n'y a transcription que dans le choix que font les créateurs.

De fait, ce que le roman et la série télévisée ont en commun n'est pas tant leur temporalité, hautement variable, que la possibilité de leur *durée*. Ce n'est que parce que l'un et l'autre (et l'existence réelle, comparativement au cinéma du moins) sont *longs* qu'ils sont liés ; c'est aussi parce que la série est longue que, pour la scénariste et réalisatrice Josée Dayan, seule la télévision peut adapter de façon cohérente et intéressante un roman comme les *Misérables* puisque « pour traduire le souffle romanesque, la durée est indispensable[18] ». La série télévisée se présente alors comme le support idéal d'un « romanesque audiovisuel ».

Ce romanesque audiovisuel ou télévisuel suppose que les personnages qui occupent les romans comme les séries télévisées subissent le même type de changement : le plus souvent une évolution, lente et linéaire, d'un état à un autre. C'est d'ailleurs le sens de cette remarque de Joss Whedon, pour qui :

> You know, the only equivalent to what you can do with soap opera to me is what Dickens was doing, and he happens to be my favorite novelist, the idea that you can get invested in a character for so long and see it go through so many permutations[19].
>
> Vous savez, le seul équivalent à ce qu'il est possible de faire avec du *soap opera*, c'est ce que Dickens faisait (et il se trouve que c'est mon romancier préféré) : l'idée que l'on peut être investi dans un personnage pendant tellement longtemps, et le voir traverser tant de changements.

C'est ce qui amène sans doute également Sarah Hatchuel à dire des personnages de *Lost*[20] qu'ils « évoluent progressivement au cours des six saisons sur le mode du *Bildungsroman*[21]. » Par sa durée, la série s'approche spécifiquement de ce genre particulier du roman d'apprentissage, en ce que les personnages sont amenés à vieillir dans l'un comme dans l'autre et, donc, à grandir, à se transformer et à évoluer.

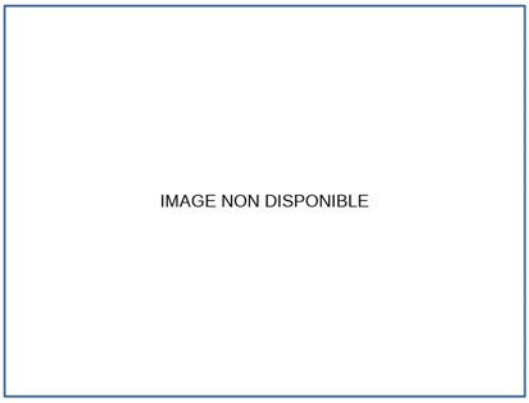
18 DAYAN, Josée. *Mini-série Les Misérables : Dossier de presse*. 2000.
19 BIANCULI, David. « Fresh Air TV Critic David Bianculli talks with Joss Whedon » Online audio clip. *Fresh Air*, 9 mai 2000. <http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=1111146>
20 *Lost* (ABC, 2004-2010)
21 HATCHUEL, Sarah. *Lost : fiction vitale*. Paris : Presses universitaires de France, 2013, p. 19.

Mais ce traitement linéaire de la temporalité, qui tire le plus grand parti de la durée (ou de la longueur, dans le cas du roman) de l'œuvre et l'utilise de la façon la plus limpide, n'est pas nécessairement le choix opéré dans les œuvres télévisuelles. Le traitement du temps y est souvent plus complexe et plus fin. Ce n'est d'ailleurs pas sur cette linéarité proche du roman d'apprentissage qu'insiste Sarah Hatchuel à propos de *Lost*, mais sur la « contiguïté temporelle » des éléments du récit :

> Les *flashbacks* opèrent sur le mode du parallèle, respecté ou bien transformé : les personnages se retrouvent sur l'île face à un dilemme similaire à ce qu'ils ont déjà vécu et prennent la même décision controversée. […] Les traumatismes s'incarnent littéralement sur l'île : le cheval noir, vu dans le passé de Kate, y apparaît, tout comme le père de Jack et celui de Locke. […] La contiguïté temporelle appelle et produit une cohérence des personnages[22].

Rien n'y est jamais véritablement *fini*. C'est sur cette réalité temporelle de la série que nous devons nous concentrer : non pas tant sur sa durée ni même sur sa temporalité, mais sur le traitement du temps comme une matière abstraite dont les scénaristes se servent pour, non plus faire évoluer leur personnage (et donc les décrire à un moment *a*, à un moment *b* puis à un moment *c*), mais pour en donner une idée générale, l'idée globale qui inclut ces moments. La série est un art du temps qui se lit comme nous le représente ce *Nu descendant un escalier* de Marcel Duchamp (quoique la peinture soit, elle, hors du temps) : il y a en série tout autant persistance que déplacement.

22 *Ibid.*, p. 18-19.



Marcel Duchamp, *Nu descendant l'escalier,* 1912

À son paroxysme, c'est à dire plus spécifiquement dans les séries bouclées et parfois semi-feuilletonnantes, ce paradoxe dans le traitement du temps en série fait écho à la façon dont Umberto Eco analyse la temporalité dans les bandes dessinées sur *Superman*, faisant d'elle un *présent immobile* : Superman se déplace comme une figure mythique (intemporelle) mais opère dans un monde humain (temporel).

> Puisque le mythe n'est pas isolé exemplairement dans une dimension d'éternité, car, pour pouvoir être partagé, il doit être plongé dans le flux de l'histoire en acte, cette histoire en acte est niée comme flux et conçue comme présent immobile. En s'accoutumant à cet exercice de présentifier continuellement ce qui arrive, le lecteur perd conscience du fait que ce qui advient doit se dérouler selon les coordonnées des trois instances temporelles[23].

C'est la « solution paradoxale dans l'ordre de la temporalité[24] » que propose Umberto Eco au problème que posait le personnage de Superman, qui devait « rester inaltérable tout en se consumant selon les modes de l'existence quotidienne[25] ». Cependant c'est une façon

23 ECO, Umberto. *De Superman au surhomme*. Paris : Librairie générale française, 1995, p. 128.
24 *Ibid*, p. 120.
25 *Ibid.*

mécanique d'aborder la narration qui n'est tout à fait nécessaire que dans les cas où le personnage doit retrouver à la fin de l'épisode ou du numéro un *statu quo* de préférence équivalent à ce qu'il était au début : c'est le sens des récits bouclés et c'est aussi ce qui a tendance à mythifier en partie les personnages, à les extraire du temps, comme c'est le cas de Superman mais aussi de Columbo[26]. Dans le cas de feuilletons comme les *dramas* de notre corpus, les réponses temporelles au problème de la continuité des personnages se présentent différemment : il n'est pas nécessaire que le personnage reste identique à lui même. Il est cependant nécessaire qu'il assure la continuité du récit, qu'il serve de fil d'ariane dans le labyrinthe de la narration. C'est pourquoi ces *dramas* optent toujours pour une forme de continuité de leurs personnages, au moins symbolique, même lorsqu'ils se transforment. Cette continuité a les deux formes qu'elle peut avoir, parfois simultanément : elle est permise aussi bien par le ralentissement que par la boucle. L'idée dans l'un comme l'autre cas est d'« enfermer » le personnage : telle que la série télévisée est faite, il ne peut pas s'émanciper entièrement par son évolution.

Le « ralentissement » n'est pas à proprement parler une « lenteur ». Nous pourrions parler plutôt d'un effet d'optique. Umberto Eco, cette fois dans *Innovation et répétitions,* parle des lecteurs qui apprécient le personnage Nero Wolfe de cette façon :

> Ils tirent plaisir de l'absence d'histoire (si une histoire est bien une succession d'événements censés nous amener d'un point de départ à un point d'arrivée auquel nous n'aurions jamais songé) ; la distraction consiste en cette réfutation de l'existence d'une succession d'événements, dans le retrait de la tension passé-présent-futur au profit de la concentration sur un instant, qu'on aime précisément parce qu'il est récurrent[27].

Le « retrait de la tension passé-présent-futur » devient particulièrement paradoxal dans les séries historiques dont le récit se déroule pendant une sorte d'entre-deux-ères, comme c'est le cas de *Mad Men* ou de *Downton Abbey*[28]. Comme nous l'avons analysé dans notre article « *From* Downton Abbey *to* Mad Men *: TV Series as the privileged format for transition eras*[29] », ces séries sont dans une tension permanente entre l'Histoire – qui veut se dérouler – et le récit – qui veut s'extraire de cette poussée vers l'avant, vers l'avenir. Le temps est alors parfois « ralenti », comme dans *Downton Abbey* : les deux premières saisons de cette série se déroulent sur plusieurs années (d'avril 1912 à août 1914 pour la première, de Juillet 1916 au

26 *Columbo* (NBC, ABC, 1968-2003)

27 ECO, Umberto. « Innovation et répétition : entre esthétique moderne et post-moderne » in *Réseaux*, 1994, vol. 12, n° 68, pp. 9-26, p. 13.

28 *Downton Abbey* (ITV1, 2010-2015)

29 MAILLOS, Marie. « From Downton Abbey to Mad Men: TV Series as the Privileged Format for Transition Eras », in *International Journal of TV Series Narratives,* Vol. II, N° 1, 2016, pp. 21-34.

début de l'année 1920 pour la seconde), tandis que les troisième et quatrième saisons se déroulent sur environ une année chacune (1920 à 1921 pour la troisième saison, 1922 à 1923 pour la quatrième). Enfin, la cinquième et la sixième saison ne s'étendent que sur quelques mois (de février à décembre 1924, puis d'avril à décembre 1925). Pourtant, chaque saison comprend entre sept et huit épisodes. Quand le temps n'est pas ralenti par ce genre de procédés narratifs et structurels, des personnages réactionnaires permettent à la fois de *révéler* l'entre-deux-ères par contraste, et de *ralentir* le temps de cet entre-deux par résistance ou parce que, de classes dominantes le plus souvent, ils évoluent comme Don Draper dans une bulle égocentrique qui les protège tant bien que mal des attaques répétées du *changement*, social entre autres.

Ce que nous appelons ici « effet d'optique » est la capacité de la série à initier un mouvement, à montrer ce mouvement et à pourtant le laisser en suspens, ce qui devrait le nier. En réalité, s'opère quelque chose qui nous semble de l'ordre des fameux paradoxes de Zénon d'Élée présentés et commentés dans la *Physique*[30] d'Aristote ; plus spécifiquement le *paradoxe de la dichotomie*. Un exemple commun d'application de ce paradoxe est celui de la flèche que l'on décoche vers une cible. Avant d'arriver à sa cible, la flèche doit d'abord parcourir la moitié de la distance qui la sépare de celle-ci. Avant d'arriver à cette moitié de distance, la flèche doit parvenir au quart de la distance. Avant cela, elle doit en parcourir un huitième. Cette division infinie de l'espace empêche la flèche de jamais *amorcer* son mouvement. Autrement dit et pour reprendre les termes d'Aristote « L'impossibilité du mouvement est tirée de ce que le mobile doit parvenir d'abord à la moitié avant d'arriver au terme[31]. » S'agissant d'un mouvement, tout ce qui est proposé ici de l'espace (que l'on peut diviser à l'infini) est pour Zénon d'Élée, d'après ces textes, valable aussi du temps (que l'on peut diviser, de la même façon, à l'infini). Dans l'un et l'autre cas le mouvement s'avère impossible.

Il est probable que la division de la série (et parfois sa subdivision, comme lorsque les épisodes sont construits autour des intermèdes publicitaires qui vont les rythmer) empêche en réalité le mouvement. En effet, la réfutation habituelle au paradoxe de Zénon est d'ordre philosophique (la version mathématique de cette réfutation revenant à dire que la somme d'une infinité de nombres positifs peut être, elle, finie, ce qui est résumé par l'expression mathématique d'une suite « qui tend vers 0 ») : cette réfutation philosophique, reprise par

30 ARISTOTE et Henri CARTERON (trad.) *Physique*. Paris : Les Belles lettres, 1986, t.II, VI, 9, 239 b, pp. 60-62.
31 *Ibid.*

Bergson dans *La pensée et le mouvant*[32], suppose que tout ce qui est de l'ordre de la physique est nécessairement *fini*, ou n'est plus de la physique.

> D'une certaine façon, Zénon d'Elée avec ses sophismes (Achille et la tortue, la flèche immobile) avait déjà montré que la divisibilité à l'infini du continu abolit le mouvement et qu'un point sans dimension n'a aucune existence. Le caractère discontinu, fini, des phénomènes est une condition de l'existence elle-même […]. L'infini est le signe qu'on a quitté la physique. Une physique entièrement continue est donc bien contradictoire[33].

La finitude du temps et de l'espace est ce qui a permis aux physiciens actuels de déterminer les plus petites valeurs de temps (10^{-43} seconde) et d'espace (10^{-33} centimètre) possibles : « À des échelles aussi petites, l'espace devient une sorte de bouillonnement quantique dans lequel des particules virtuelles peuvent surgir du vide pour se désintégrer aussitôt[34]. »

Si ces considérations physiques sur la division de l'espace et du temps sont intéressantes, c'est qu'elles obligent le philosophe et le physicien à *ne pas découper* le mouvement, à en conserver la *finitude*, sans quoi ils l'empêcheraient même d'exister : le mouvement est un et indivisible. Le mouvement est indivisible parce que, contrairement à l'espace, le *temps*, dit Bergson, est indivisible :

> C'est de quoi Zénon ne tient nul compte quand il recompose le mouvement d'Achille selon la même loi que le mouvement de la tortue[35], oubliant que l'espace seul se prête à un mode de décomposition et de recomposition arbitraire, et confondant ainsi espace et mouvement. […] L'intuition immédiate nous montre le mouvement dans la durée, et la durée en dehors de l'espace[36].

La série, à son échelle quasiment macroscopique en comparaison aux mouvements dont il s'agit ici, exprime donc un mouvement – ici une évolution – par nature continu, mais d'une façon justement dichotomique, ou plus exactement fragmentée : la durée est, en effet, considérée alors comme un espace. En parcellant sa représentation de la durée et les mouvements/évolutions, elle les rend plus clairement compréhensibles par le spectateur en

32 BERGSON, Henri. *La pensée et le mouvant essais et conférences : Articles et conférences datant de 1903 à 1923*. Chicoutimi : J.-M. Tremblay, 2003.

33 SCARANI, Valerio. *Initiation à la physique quantique : la matière et ses phénomènes*. Paris : Vuibert, 2007.

34 NADON, Donald. « La Constante de Planck. Introduction à la physique quantique » in *Futura Sciences*, 10 janvier 2003. En ligne, modifié le 6 septembre 2016 <http://www.futura-sciences.com/comprendre/d/dossier188-3.php>

35 Achille et la tortue est un autre de ces paradoxes du mouvement de Zénon d'Élée.

36 BERGSON, Henri. « Essai sur les données immédiates de la conscience » in *Œuvres. Édition du Centenaire* (annoté par A. ROBINET, introduction par H. GOUHIER). Paris : Presses universitaires de France, 1959, p. 76.

même temps qu'elle en empêche paradoxalement le déroulement. Les personnages se retrouvent alors en suspens, incapables d'évoluer tout à fait mais lancés dans une évolution nécessaire et permanente.

Là encore la pratique du *binge watching* peut s'expliquer sans doute par la volonté de créer une unité impossible, dans la présentation et l'évolution des personnages, en remplaçant l'expérience proposée par les créateurs – fragmentée – par une expérience continue de réception. Il n'est pas certain que l'un se substitue parfaitement à l'autre, mais cela redéfinit l'appétit des « addicts » aux séries : il ne s'agirait plus d'y voir une « incapacité » (incapacité à résister, incapacité à attendre… toutes choses qui font du *binge watcher* un spectateur coupable) mais une volonté créatrice, et donc positive, de rendre à la série sa continuité nécessaire pour l'évolution des personnages.

Le temps ne passe pas tout à fait, en série. Naturellement, les personnages, qui se font les miroirs d'êtres humains véritables, portent également en eux cette réflexion purement poïétique sur eux-mêmes. Ils sont plus prompts que d'autres à exprimer la circularité de leur existence sérielle, l'absence du passé, le retour ou la persistance du même à la télévision. C'est ce qui justifie, par exemple, l'attrait de Rustin Cohle pour la conception stoïcienne d'un temps cyclique, cet éternel retour également repris par Nietzsche[37], qui l'amène à déclarer, fameusement, « *Time is a flat circle* » (« Le temps est un cercle plat »). La figure de la boucle et du cercle, plus expressive que celle du « présent immobile » ou du « mouvement impossible », est extrêmement prégnante en série de sorte que si Rustin Cohle avait été un personnage de film plutôt que de série, il y a fort à parier que sa condition philosophique et métaphysique aurait été différente. On retrouve cette marque circulaire dans la série *Lost*, d'après Sarah Hatchuel : « Dans *Lost*, le refoulé surgit du passé, mais aussi de l'avenir et, dans un tel système cyclique, il semble n'y avoir aucun espoir. Même s'ils croient faire quelque chose de « nouveau », les personnages reproduisent, en fait, ce qui s'est déjà produit[38]. » On retrouve ici, exprimés dans la temporalité narrative choisie de la série, les ingrédients de ce « retrait de la tension passé-présent-futur » qui traverse la plupart des séries. Au point que la série *Westworld*[39], dont le fonctionnement repose essentiellement sur une analyse métaphorique de la sérialité elle-même, paraît être pour le journaliste Aaron Bady une sorte de boîte fermée dont le temps et la narration ne peuvent pas sortir, et dans laquelle le

37 La doctrine de l'Éternel retour est proposée par Nietzsche dans *Le Gai Savoir* (livre III, §341) et repris dans *Ainsi parlait Zarathoustr*a.

38 HATCHUEL, Sarah. *Lost : fiction vitale*. *Op. Cit.*, p. 57.

39 *Westworld* (HBO, 2016-en production)

spectateur, plutôt que de regarder vers l'avenir, ne découvre toujours que ce qui a déjà eu lieu. Pour lui :

> Westworld *is a tightly controlled system whose past and future fit together like a perfectly laid trap—a machine that viewers see slowly cut open to reveal its inner workings*[40].
>
> *Westworld* est un système parfaitement contrôlé dans lequel passé et avenir s'imbriquent pour former un piège parfaitement huilé ; une machine que l'on ouvre doucement devant le regard des spectateurs pour lui en montrer les mécanismes internes.

Utiliser l'impossibilité narrative du mouvement en série pour questionner philosophiquement notre perception réelle du temps et du mouvement au travers des figures du rituel ou du cercle nous semble être une façon extrêmement intelligente de faire parler la série à la fois par son récit et par son format. *Lost* nous offre par exemple une vision particulière de l'existence, aidé en cela par son propre format : effectivement, par l'utilisation notamment de *flash forwards* qui donnent au spectateur le pouvoir de faire un bond vers l'avenir des personnages, la série amène à considérer non plus la seule ligne temporelle classique d'un présent actualisé, ordonné en chronologie, perceptible instant par instant, qui est celle de la narration principale, mais aussi une *totalité* du temps considéré ici à rebours de la fin de l'existence, puisque l'arc des personnages de *Lost* se clôture par un enterrement général. De ce fait, par les *flash forwards,* la série commente aussi bien son éternel retrait de la tension passé-présent-futur que les formes possibles de réception de la série : en série, ce qui est advenu ne disparaît pas dans les limbes du passé. Ce qui est advenu advient toujours, quelque part, puisque les épisodes précédents sont toujours à portée. Il n'y a de sens à l'arc narratif des personnages que dans l'idée que l'arc, au moment où il se déroule, ne fait que compléter une totalité : la série dans son ensemble. Les personnages passent mais l'œuvre reste et reste la somme de tous. Elle est la somme des présents de ses personnages. Par quoi les personnages sont dans le temps et l'œuvre hors du temps, et ce paradoxe non résolu pousse les personnages à mener une existence au moins cyclique, si ce n'est de « suspension » permanente.

Il serait intéressant d'analyser par ailleurs en quoi la philosophie – qui se fait régulièrement et fondamentalement une place à la télévision – est déterminée par le format

40 BADY, Aaron. « The Latest "Westworld" Reveal Shows It's No "Game of Thrones" » in *The New Yorker*, 13 novembre 2016. En ligne <http://www.newyorker.com/culture/culture-desk/the-latest-westworld-reveal-shows-its-no-game-of-thrones>

qui la pense : la philosophie *en* série semble être le plus souvent une philosophie *des* séries, sans que cela ne rende d'ailleurs la pensée qui en émerge caduque dans notre monde réel.

III.4.1.2. Finalités de la série

Le déroulement particulier des séries nous porte à nous interroger sur leur *fin*, dans les deux sens du terme : il s'agit de voir dans quelle mesure les personnages s'approchent peu à peu d'une clôture, du récit ou de leur arc, mais aussi en quoi leurs histoires personnelles se révèlent avoir une finalité, un but. Les deux sens du terme ne font qu'un dans la plupart des arts narratifs. Par exemple, un principe fort de l'écriture de scénario de cinéma consiste à considérer que « s'il y a un problème au troisième acte, c'est qu'il y a un problème au premier acte[41] », laissant entendre que le récit doit tendre dès son commencement vers sa fin, et donc faire de sa « clôture » sa « finalité », plutôt que d'en arriver à se terminer au hasard d'une narration flottante. Cette façon de concevoir l'œuvre en regard de sa *fin* devient problématique en série, puisque la fin n'y occupe qu'une part minime du récit, lorsqu'elle n'est pas purement et simplement inexistante. La question téléologique nourrit le développement du personnage : *évolue*-t-il ?

III.4.1.2.a. Improvisation

La création des séries télévisées repose sur un équilibre entre calcul et improvisation. C'est donc un art sans téléologie, nous rappelle Hervé Glevarec :

> Ainsi les premières saisons de *24 Heures Chrono*[42] ont été mises en œuvre sans que le producteur et les scénaristes n'aient déjà décidé au-delà de quelques épisodes quelle en serait la structure (la cohérence) argumentative complète, par exemple, lequel, parmi les personnages principaux, serait le traître. Qu'est-ce qu'un « traître de fiction » dont l'auteur (le scénariste) ne sait pas qu'il est un traître ? L'effet de réel de la série télévisée s'inscrit ici dans l'absence de téléologie connue à l'épisode visionné […] L'absence de téléologie est ce qui rapproche les personnages des personnes, la fiction de la vie[43].

La série nie donc l'importance de la causalité régressive[44] – qui oblige les créateurs de récit à remonter de la fin de l'œuvre au début dans leur pratique de création – pour faire au contraire

41 "*If you have a problem with the third act, the real problem is in the first act*.". Cette maxime proposée par Billy Wilder constitue l'un de ses « dix conseils pour un bon script » ("*Ten tips for good storytelling*"). CROWE, Cameron. *Conversations with Wilder*. Londres : Faber and Faber, 1999.

42 *24* (Fox, 2001-2014) – *24 heures chrono.*

43 GLEVAREC Hervé. *La sériephilie : sociologie d'un attachement culturel et place de la fiction dans la vie des jeunes adultes*. *Op. Cit.*, p. 88.

44 cf. Glossaire.

une vertu de l'improvisation, comme l'analyse Raphael Baroni dans son article intitulé « Intrigues et personnages de séries évolutives : quand l'improvisation devient une vertu[45] ».

Cette absence de causalité régressive dépossède le showrunner de sa maîtrise sur l'œuvre, donnant parfois la sensation que l'auteur de récit sériel court après sa propre œuvre. En effet, cette remarque de Ernest Legouvé sur Eugène Sue, citée par Raphael Baroni, suggère ce ressenti :

> [Il lui arrivait] de placer ses personnages dans une position inextricable à la fin d'un feuilleton, d'un feuilleton qui devait paraître le *lendemain*, sans savoir ce qu'il mettrait dans le feuilleton du *surlendemain*. Alors arrivait chez moi un bout de lettre écrite en caractère hiéroglyphiques : « Mon bon Ernest, je suis dans le pétrin ! Lisez ce feuilleton ; du diable si je sais comment je tirerai mes personnages de là ! Je serai chez vous à six heures, nous dînerons et nous chercherons après dîner[46]. »

Pourtant, cette anecdote prouve en quelque sorte que le risque supposé à ne pas recourir à la causalité régressive – celui que l'œuvre n'aille nulle part — est en général évité : où qu'elle aille, l'œuvre *va de l'avant* et les personnages avec elle, quitte à prendre de l'avance sur ses propres auteurs. Joss Whedon raconte comment il a dû changer ses plans pour laisser à sa série *Angel*[47] l'espace (et donc le temps) de s'élargir à l'envi et de prendre des chemins improvisés :

> *At one point, I had thought about doing a story about Faith, but then we brought Faith back to be on* Angel*, so I can't really interfere with that myth. I thought if I go a few hundred years into the future, I probably won't step on any toes. Then I can do whatever I want in the series and I can have fun with the comic*[48].
>
> À un moment j'ai voulu faire de Faith le centre d'un récit mais quelques temps après on a ramené Faith dans la série *Angel* et je ne voulais pas me mettre en travers de cette mythologie. Je me suis donc dit qu'en allant quelques siècles dans le futur, je ne marcherais sur les plates-bandes de personne. Alors je pourrai faire ce que je veux de la série et m'amuser en même temps avec le *comic book*.

45 BARONI, Raphaël. « Intrigues et personnages des séries évolutives » in François JOST. *Repenser le récit avec les séries télévisées*. Paris : CNRS Editions, 2016, pp. 31-48.
46 LEGOUVÉ, Ernest. *Soixante ans de souvenirs.* Paris : Hetzel, 1886-1887, p. 368-369.
47 *Angel* (The WB, 1999-2004)
48 ASH, Roger. « Westfield Comics Joss Whedon Interview » in *Westfield Comics*, July 2001. Reproduit dans LAVERY, David, and Cynthia BURKHEAD. *Joss Whedon: Conversations*. Jackson : University Press of Mississippi, 2011, pp. 18-22, p. 18.

Joss Whedon laisse donc « quelques siècles » de marge à la série pour se développer, tant il y a d'improvisation (par définition imprévisible) dans le processus créatif.

Improviser ainsi les personnages au fur et à mesure de l'écriture et des saisons implique que le personnage puisse très difficilement garder une cohérence dans son évolution, ce qui implique le risque d'un changement désordonné et parfois contradictoire. Certaines séries, bien sûr, maîtrisent l'évolution de leurs personnages : c'est le cas de Walter White dans *Breaking Bad*, qui se transforme de bon père de famille en criminel de haut vol, ou de Rustin Cohle dans *True Detective*, qui suit un arc : il se développe d'abord dans sa tentation première de nihilisme auto-destructeur avant d'avoir une « révélation », au sens cinématographique comme religieux du terme, et retrouver un sens à son existence. Il nous faut noter que la courte durée de chaque saison de cette dernière anthologie explique cette particularité : il n'y a pas eu d'improvisation dans l'écriture de celle-ci. *Breaking Bad* avait quant à elle, de façon originale, intégré cette évolution du personnage à l'ADN de Walter White. Il est important de noter que les transformations de Jesse, de Skyler ou de Walter Jr., par contre, sont beaucoup plus organiques et tumultueuses.

Nous considérons ici les séries comme de l'improvisation seule, pour les besoins du raisonnement. Car en réalité l'improvisation et la planification se font des places égales dans la constitution des épisodes : chaque saison, chaque arc, est défini à l'avance par l'ensemble des scénaristes de la *writers' room*. Il s'agit de faire avancer les auteurs dans le développement de leur création lanterne à la main : ils peuvent voir jusqu'à une certaine distance dans l'avenir. S'ils veulent voir plus loin, il leur faudra faire un pas dans le récit. C'est pourquoi Joss Whedon rappelle évidemment que « pour faire simple, on détermine la direction du récit à l'avance, toujours. Parce que si tu ne sais pas où tu vas, c'est que tu ne vas nulle part[49]. »

L'improvisation des personnages au fil du temps a par ailleurs pour corollaire de produire des personnages sans « destin », sans chemin tracé.

III.4.1.2.b. Destin du personnage

Joseph Campbell déclare que « Rares sont ceux qui ont un destin ; seul y a droit le héros qui a plongé pour l'atteindre et qui a resurgi – en possession de l'anneau[50]. » Le héros sériel ne cesse de s'éloigner de ce qu'est son homologue de récits achevés : comme nous

49 « *Basically, we plot it ahead always, because if you don't know where you're going, you're not going anywhere.* » *Ibid.*, p. 21.

50 CAMPBELL, Joseph. *Le héros aux mille et un visages*. Paris : J'ai lu, 2013, p. 313.

l'avons montré, les héros sériels n'ont pas de destin. Pourtant, Vince Gilligan reconnaissait lui-même à son personnage de *Better Call Saul,* par exemple, une forte part tragique, par quoi nous sommes amenés à entendre que le personnage est touché par un *fatum*, un destin néfaste et irrévocable qui fait l'essence de la tragédie. David Simon est d'ailleurs très explicite lorsqu'il nomme sa série « *Show me a Hero* », référence manifeste à la citation de F. Scott Fitzgerald : « Montrez moi un héros et je vous écrirai une tragédie[51]. »

C'est que deux aspects de la série entrent ici en contradiction. D'une part, l'impossible mouvement entraîne la création d'un récit circulaire, fermé sur lui-même, qui fait curieusement du passé du personnage son propre avenir, l'incluant dans la tragédie même d'une existence toujours recommencée. C'est l'analyse que fait par exemple Charlotte Blum de *The Wire* :

> Quand on démêle l'écheveau de *The Wire*, on constate que les fils se dénouent pour former un cercle. À y regarder de plus près, la série est parcourue de prémonitions, de symboles qui se répondent du début à la fin […]. Baltimore est un système dont on ne peut s'échapper, qui vous condamne à l'éternel recommencement[52].

D'autre part, le personnage improvisé est un personnage libre, qui construit son propre chemin. L'intrigue se met alors au service des personnages plutôt que l'inverse. Ce sont cette fois les mots de Raphaël Baroni, pour qui « Au lieu d'être les jouets d'un destin permettant au récit de progresser vers sa fin inéluctable, c'est plutôt l'intrigue qui devient un moyen d'explorer la complexité de leur profil psychologique ou idéologique[53]. »

Ces deux inclusions contradictoires du personnage dans le récit se répondent souvent dans les séries elles-mêmes, toujours promptes à discuter les limites et possibilités de leur format. Roberta Pearson rappelle ainsi que « Les auteurs de *Lost* jouent constamment sur le thème du libre-arbitre face au destin[54]. » C'est d'ailleurs ce qu'expérimente le père du héros Kevin Garvey dans *The Leftovers* : au cours de la dernière saison, le vieil homme, persuadé que son destin l'invite à se rendre en Australie, y erre, apparemment sans but, pendant tout un épisode, cherchant les signes de sa destinée dans un déplacement anarchique[55]. Ce personnage a d'ailleurs un tatouage « Ni Dieu ni maître » (en français dans le texte), à la fois contredit par

51 « *Show me a hero and I'll write you a tragedy*. » FITZGERALD, Francis Scott, « Notebook E » in Francis Scott FITZGERALD et Edmund WILSON. *The Crack-up*. New York : New Directions, 1956.
52 BLUM, Charlotte. *Séries : une addiction planétaire*. Paris : La Martinière-Styles, 2011, p. 90.
53 BARONI, Raphaël. « Intrigues et personnages des séries évolutives » *Op. Cit.* p. 43.
54 « Lost *writers continually play with the theme of free will versus destiny*. » PEARSON, Roberta. « Chain of Events: Regimes of Evaluation and Lost's Construction of the Televisual Character. » in Roberta PEARSON [ed.]. *Reading Lost.* Londres / New York : I.B. Tauris, 2009, pp.139-159, p. 140.
55 *The Leftovers*, S03E03 « Crazy Whitefella Thinking »

sa recherche mystique et confirmé par la forme ou l'informe de sa trajectoire dans la série. De son côté, Walter White est une personnification de cette question même : son nom de criminel, Heisenberg, renvoie au nom du physicien Werner Heisenberg, connu pour son « principe d'incertitude » selon lequel on ne peut connaître avec précision que la position d'une particule ou sa vitesse, mais jamais les deux simultanément. Découle de cette « incertitude » un personnage que Fabien Bouly dans *Positif* juge « difficile à cerner » et dont « les chaos qui le traversent sont ceux de la vie même, qui prend mille formes pour mieux s'éprouver face au cancer[56]. » Cette collision du chaos et de la destinée font cyniquement de Walter White le véritable « *self-made man* » qu'il souhaite être et que le capitalisme américain porte aux nues. Son absence de destin semble indiquer qu'il s'est construit lui-même (nous passerons sur l'ironie d'un *personnage* qui se pense capable de se construire lui-même, quand il est par essence construit par son auteur).

Dans ces représentations duelles en série, qui montrent les personnages en oscillation permanente entre le destin et la volonté, ce n'est pas seulement la sérialité qui est questionnée et commentée, mais aussi une Amérique aux fondements trompeurs et contradictoires, où le « *self-made man* », encore une fois, le dispute à la « destinée manifeste ». L'un est le symptôme d'un pays qui s'est constitué, au contraire de tous les autres, du « bas » (un peuple pauvre et immigré) vers le « haut » (un pays puissant et riche) en toute indépendance – philosophie qui ne tient bien sûr aucun compte des différents peuples autochtones qui existaient là avant l'arrivée des Européens. L'autre est l'excuse donnée à cette même colonisation, par laquelle l'Amérique était censée, en adéquation avec la destinée que Dieu aurait mise entre leur main, « montrer la voie aux nations du monde[57] ». Par cette étrange mission, les États-Unis devenaient d'ailleurs moins destinés que « destinateurs », étendant leur destin aux peuples dont le chemin n'était pas tracé. Dans un pays aux prises avec la question de son destin, s'étant enorgueilli d'une destinée commune avant de se lancer dans un individualisme « libre » forcené, le fond comme la forme de la série télévisée permettaient de commenter la société. Mais ces représentations ne sont que des discours diégétiques ou symboliques des séries sur la société : elles ne résolvent pas d'elles-mêmes la question de la destinée des personnages.

Dans certaines tragédies, le destin est une force, une puissance – le *fatum* –, qui écrase les personnages jusqu'à leur mort ou une déchéance irrémédiable. Cependant, depuis

56 BOULLY, Fabien. « *Breaking Bad* ou l'étude (chimique) d'un changement » in *Positif*, septembre 2011, n° 607, pp. 109-111, p. 109.

57 Déclaration du président américain Woodrow Wilson. STEEL, Ronald. « Mr Fix-it » in *New York Review of Books*, 5 octobre 2001, pp. 19-21.

Shakespeare, ce *fatum* prend la forme non plus d'une force externe mais d'un trait interne : le *défaut tragique* du personnage. C'est ce défaut tragique qui amène réellement Saul Goodman de *Better Call Saul* à devenir un personnage de tragédie. C'est bien sûr ce défaut, sous la forme classique de l'*hybris*, qui amène Walter White à son destin. L'astuce était à la fois évidente et extrêmement efficace : pour donner toute liberté d'improvisation aux personnages tout en les menant à un genre de destin (sous la forme de la volonté de leur créateur) il fallait simplement intégrer le destin non plus à la narration mais au personnage, les faire se mouvoir *de l'intérieur* vers leur destinée. Tony Soprano, avec le langage coloré qui le caractérise, s'en plaint à sa psychologue au cours de la cinquième saison : « Au final je suis qu'un putain de robot au service de ma faiblesse de mauviette[58]. » Tony Soprano est ainsi conscient que son libre-arbitre est retenu par un défaut immuable de son personnage ; que la force qui l'empêche d'évoluer et de se transformer complètement est à l'intérieur de lui.

En rassemblant la destinée et le libre-arbitre dans un même personnage, les séries font se rencontrer également l'absurde et la logique : l'un est un trajet sans origine ni but, l'autre un vecteur prédéfini. C'est grâce à cette rencontre également que beaucoup de séries ont adopté le ton qui a fait leur succès depuis les années 1990. C'est le ton qui a permis la popularité des *Sopranos*, de *Breaking Bad*, de *Better Call Saul* et, par moments, de *Six Feet Under*, *The Leftovers, Show me a Hero* ou *True Detective* : la rencontre du tragique et du comique dans un seul personnage ; l'absurdité de leurs gestes et l'inexorabilité de leurs vies. C'est sans doute ce qui amène Pamela Douglas à conseiller aux scénaristes : « Augmentez l'impact de la tragédie en la plaçant sur un fond comique[59]. » Pas étonnant de ce fait que ce soit l'œuvre des frères Coen à laquelle il est fait référence par exemple dans la série *Fargo* : le ton de leur écriture semble parfaitement indiqué pour la série télévisée.

58 « *Turns out I'm just a fucking robot to my own pussy-ass weakness.* » *The Sopranos,* S05E09 « Unidentified Black Males ».

59 « *Increase the impact of tragedy by setting it against a comic foil*. » DOUGLAS, Pamela. *Writing the TV Drama Series: How to Succeed as a Professional Writer in TV*. Studio City CA : Michael Wiese Productions, 2005, p. 114.

III.4.1.2.c. Désordre

S'il n'y a pas à proprement parler de fin prédéterminée en série, c'est qu'il n'y a pas de *fin* génétique à l'œuvre : nul ne sait si et quand une série se terminera. Gustave Flaubert écrivait :

> La rage de vouloir conclure est une des manies les plus funestes et les plus stériles qui appartiennent à l'humanité. Chaque religion et chaque philosophie a prétendu avoir Dieu à elle, toiser l'infini et connaître la recette du bonheur. Quel orgueil et quel néant! Je vois, au contraire, que les plus grands génies et les plus grandes œuvres n'ont jamais conclu[60].

En n'ayant pas la prétention de conclure, sans doute les récits sériels restent-ils à « hauteur d'homme », en tout cas sont-ils bien incapables de proposer une « recette du bonheur ». Comment créer alors un personnage « sensé » et « ordonné » dans un univers et sous un dispositif qui s'apparentent en définitive à un grand *désordre,* suivant la définition que Roland Barthes propose du terme ?

> Le désordre est le supplément, ce qui s'ajoute interminablement sans rien résoudre, sans rien finir, l'ordre est le complément, ce qui complète, remplit, sature et congédie précisément tout ce qui menacerait de suppléer : la vérité est ce qui complète, ce qui clôt[61].

Ce désordre en série est l'essence de sa temporalité. Seiter commente ce désordre qui « donne la sensation que des choses sont constamment en train de se passer (tout devient de plus en plus compliqué) dans le récit mais que, en même temps, rien ne se passe réellement[62]. » C'est encore une fois l'effet narratif de ce *Nu descendant l'escalier*, qui représente involontairement une grande part de la temporalité sérielle : puisque les choses ne (se) « passent » pas, elles s'accumulent.

Les personnages se construisent donc forcément sur ce modèle temporel de la série télévisée : ils accumulent les traits, contradictoires ou non, et se construisent dans le désordre d'un tempérament toujours « ajouté », jamais « résolu ». Roberta Pearson développe cette idée en précisant que le personnage est indépendant de ce qu'elle nomme le « design », c'est-à-dire en l'occurrence le « dessein » ou le « plan ».

The televisual character's paradoxical L'humanité paradoxale du personnage repose

60 FLAUBERT, Gustave. « Lettre du 23 octobre 1865 à Mademoiselle Leroyer de Chantepie » in *Correspondance.* Paris : Éditions Louis Conard, 1929, t. 5, p. 111.

61 BARTHES, Roland. *S/Z.* Paris : Éditions du Seuil, coll. « Points », 1970, p. 75-76.

62 « *creates a feeling that things are constantly happening (becoming more complicated) in the narrative but that, at the same time, nothing ever really happens*. » SEITER, Ellen. « Promise and Contradiction : the Daytime Television Serials » in *Film Reader.* 1982, n°5, p. 150-163.

personhood lies precisely in his abstraction from the rest of the design. Television characters are not like holograms. Each tiny fragment does not contain the sum of the whole, but rather becomes fully intelligible only when juxtaposed with all the other tiny fragments in all the other scenes in all the other episodes in which the character appears[63].

précisément dans son retrait du reste du plan. Les personnages de télévision ne sont pas comme des hologrammes. Chaque petit fragment ne contient pas la somme du tout, mais n'est, au contraire, pleinement compréhensible qu'une fois juxtaposé avec les autres petits fragments des autres scènes des autres épisodes dans lesquelles le personnage apparaît.

Ainsi le personnage de film peut se penser, d'un point de vue poïétique, par addition et par soustraction jusqu'à sa *complétude,* tandis que la construction d'un personnage de série ne connaît pas de complétude ; elle ne connaît pas non plus de soustraction. C'est ce que souligne Marc Escola sur le roman-feuilleton :

> 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[64].

Sans possibilité de soustraire jamais à ce qui a été construit, le scénariste est amené à penser le désordre du personnage avec autant de précision que possible : chaque pierre soutient la suivante dans un équilibre plus ou moins stable, et de la solidité de la structure dépend le nombre de pierres qui pourront être ajoutées sans qu'elle s'écroule. Escola juge d'ailleurs que la série produit des fondations le plus larges possible et donc le moins déterminées :

> L'interdiction du repentir s'accompagne, on le conçoit, d'une obligation symétrique : tout récit se trouvant logiquement soumis, dans son développement, 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 déterminée.[65]

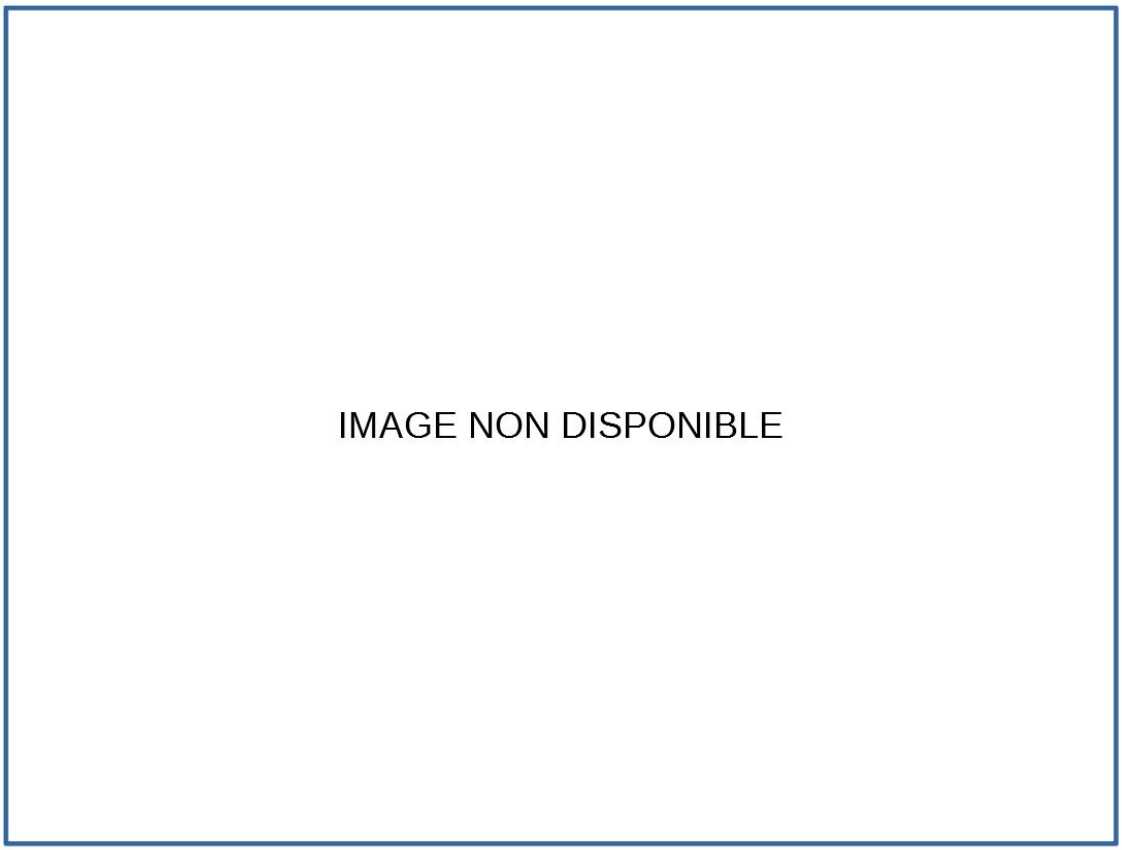
C'est sans doute une façon possible de voir la construction poïétique du personnage sériel. C'est d'ailleurs quelque chose qui a présidé à la construction de nombre de personnages feuilletonnants, de *soap opera* par exemple, et qui, lorsqu'il n'est pas pris en compte, frise le

63 PEARSON, Roberta. « Anatoming Gilbert Grissom, The Structure and Function of the Televisual Character » *in* ALLEN, Michael. *Reading CSI : crime TV under the microscope*. Londres / New York : I.B. Tauris, 2007, pp. 39-56, p. 42.
64 ESCOLA, Marc. « Principe de la causalité regressive » *Op. Cit.*
65 *Ibid.*

ridicule ou l'épouse tout à fait : c'est par exemple le cas de la constitution de Victor Newman dans *Les Feux de l'Amour*[66], qui subit dans la série une première vasectomie, après laquelle il parviendra à être le père biologique de cinq enfants de ses sept mariages. Il subira alors une deuxième vasectomie, après laquelle il aura trois enfants. La série aux quarante-cinq saisons aura donc fait les frais de cet impossible retour, de l'impossible repentir : parce que la construction sérielle est pyramidale, plus la série est longue plus la marge de manœuvre des créateurs se réduit (du moins s'ils ne souhaitent pas risquer de rendre leur série incohérente).

Cependant, les personnages se construisent également grâce à cette absence de retour, qui les nourrit parfois d'une façon non conventionnelle : *Doctor Who*[67], autre série à la longueur légendaire, utilise les retours dans le temps, les croisements et les univers parallèles rendus possibles par le genre fantastique pour élargir toujours plus son monde des possibles malgré la cohérence « désordonnée » mais réelle qui fait sa marque de fabrique. Il est devenu une habitude dans les séries comme *Lost*, de ramener à la vie des personnages pourtant décédés. Dans les séries plus réalistes, l'équilibre doit toujours être trouvé entre la tentation de créer un récit « générique », qui ne ferme pas trop la porte des possibles, et des solutions qui deviendraient par trop rocambolesques.

66 *The Young and the Restless* (CBS, 1973-en production) – *Les Feux de l'Amour.*
67 *Doctor Who* (BBC One, 1963-1989, 2005-en production)



David Lynch et Mark Frost par Ugo Bagnarosa (http://ugobagnarosa.fr/)

III.4.2.
Un personnage en devenir

Cette constitution si particulière du temps et de la durée de la série oblige les showrunners à développer leurs personnages comme aucun créateur n'est amené à le faire, entre évolution et persistance, entre généralité et individualité. Ce sont les ressorts de ce développement qu'il nous revient maintenant d'analyser.

III.4.2.1. Enjeux de l'évolution du personnage sériel

Nous n'en sommes plus ici à définir la possibilité ontologique d'une évolution des personnages, c'est-à-dire à déterminer si un personnage peut changer tout en conservant son ipséité. Le sujet de l'immuabilité ou de l'évolution des personnages est beaucoup plus pragmatique : il nous faut comprendre ce que le showrunner ou le scénariste fait de son personnage une fois qu'il l'a créé et, simplement, si ce qu'il en fait correspond à ce que le personnage était ou à *autre chose*, ce qui impliquerait dès lors qu'il y a eu changement.

C'est un sujet sur lequel il faut être vigilant aujourd'hui : la frontière fluctuante entre la série et le cinéma rend certaines vérités caduques. Il a longtemps été vrai que même le héros de séries feuilletonnantes se comportait avec une remarquable stabilité, qui valait au spectateur de percevoir ses traits de caractère comme « autant de vices, attitudes et habitudes qui nous amènent à retrouver dans le personnage un vieil ami, et sont la condition essentielle nous permettant d''entrer' dans l'histoire[1]. » Umberto Eco en vient même à penser que ce type de personnages est non seulement inhérent aux récits sériels, mais en justifie aussi l'attrait :

> Les points forts du récit ne sont pas ceux où il se passe quelque chose d'inattendu ; il s'agit là de points prétextes ; les temps forts sont ceux où Wolfe répète ses gestes habituels […]. L'attrait du livre, le sentiment d'apaisement, de détente psychologique qu'il procure vient de ce que, au creux de son fauteuil ou assis sur la banquette d'un train, le lecteur retrouve sans cesse ce qu'il sait déjà, ce qu'il veut savoir une fois encore et ce pour quoi il a acheté le volume[2].

C'est toujours vrai, aujourd'hui, dans certaines sitcoms, par exemple, comme *How I Met Your Mother*[3]. Cette affirmation se vérifie encore, dans une certaine mesure, pour certains héros de *drama* feuilletonnants de notre corpus. Cependant, ce principe s'estompe peu à peu avec

1 ECO, Umberto. *De Superman au surhomme*. Paris : Librairie générale française, 1995, p. 133.
2 *Ibid.*, p. 134.
3 *How I Met Your Mother* (CBS, 2005-2014)

l'émergence d'un personnage hybride qui se trouve à la jonction des cultures cinématographique et télévisuelle. Participant à la légitimation des séries tout en stimulant la production cinématographique, ce nouveau personnage sort des carcans. Nous pouvons en effet constater que le changement que peut connaître un personnage au cours du récit sériel apparaît désormais comme un enjeu, tandis que son immobilisme tend à être stigmatisé.

La qualité narrative jugée intrinsèque à l'évolution du personnage est à la fois à rapporter à l'image que l'on se fait d'un personnage cinématographique, et à celle que l'on se fait de la vie réelle, où tout porte à croire que nous nous transformons. C'était par exemple cette absence d'évolution qui expliquait l'agacement de Joss Whedon devant *The X-Files*[4] :

> *One of the reasons why the* X-Files *started to leave me cold was that after five years, I just started yelling at Scully, « You're an idiot. It's a monster », and I couldn't take it anymore. I need people to grow, I need them to change, I need them to learn and explore, you know, and die and do all of the things that people do in real life*[5].
>
> Une des raisons pour lesquelles *X-Files* a fini par me laisser complètement froid au bout de cinq ans, c'est que j'en arrivais à hurler à Scully : « Tu es une imbécile : c'est un monstre ! » Je n'en pouvais plus. J'ai besoin que les gens grandissent, qu'ils changent. J'ai besoin qu'ils apprennent des choses et explorent, vous voyez ? Et qu'ils meurent et fassent toutes ces choses que les gens font dans la vie réelle.

L' « immobilité » des personnages est souvent mal reçue par la partie du public la plus éduquée aux médias et à l'image – et donc, par les showrunners – parce qu'elle semblerait être la marque d'une dimension archétypale « non digérée » des personnages. La mauvaise presse que subit cette immobilité dans la caractérisation revient également à une mode, une réaction à l'image non seulement « passéiste » mais également « populaire[6] » qu'a habituellement ce genre de personnages. Il semble que plus les personnages de séries seront amenés à évoluer, plus ils gagneront en modernité et en légitimité.

La série va donc vers une plus grande liberté d'évolution et de changements de ses personnages, malgré des débuts particulièrement immobilistes. Aujourd'hui cependant, ce changement dans la série télévisée a deux pans complémentaires : d'une part, le personnage

4 *The X-Files* (Fox, 1993-2002, 2016-2018)

5 BIANCULI, David. « Fresh Air TV Critic David Bianculli Talks with Joss Whedon » Online audio clip. *Fresh Air*, 9 mai 2000. <http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=1111146>

6 Suivant la définition de Yannick Dehée, « Le populaire n'est ni une production des couches populaires, ni forcément destiné aux couches populaires. C'est plutôt une production de masse qui atteint son but, c'est à dire plaît au plus grand nombre et intègre un corpus de références culturelles et de représentations communes" DEHÉE Yannick. « Populaire », *in* DE BAECQUE, Antoine et CHEVALLIER, Philippe (dir.), *Dictionnaire de la pensée du cinéma*, Paris : Presses universitaires de France, 2012, p. 553.

évolue plus qu'auparavant, d'autre part, lorsqu'il ne peut évoluer, les séries font de cette condition de leurs personnages un thème majeur. C'est en tout cas l'avis de Brett Martin :

> *That inability is another defining theme of TV's Golden Age. If man's battle with his inner demons defined* The Sopranos*,* Six Feet Under*, and their descendants, they also drew a crucial dose of their realism from the tenacity of that battle – the way their characters stubbornly refused to change in any substantive way, despite constantly resolving to do so*[7].

> Cette incapacité [à évoluer] est un autre thème déterminant de cet Âge d'Or de la télévision. Si le combat de l'homme avec ses démons intérieurs a défini les *Sopranos*, *Six Feet Under* et leurs descendants, ces séries ont aussi puisé à forte dose leur propre « réalisme » dans la ténacité même de ce combat – la façon dont leurs personnages se sont obstinés à refuser de changer véritablement, malgré leur constante résolution à le faire[8].

Plutôt que de lutter contre le risque d'immobilisme des personnages de séries, ces showrunners l'ont donc élevé au rang de thème diégétique.

III.4.2.2. Les formes du devenir du personnage sériel

En réalité, le devenir du personnage sériel est aussi bien question d'unité et d'identité que d'évolution et de changement : le personnage de *drama* doit être capable de garder sa cohérence et la fidélité du public au fil des épisodes, tout en évoluant suffisamment pour faire sa richesse.

C'est pourquoi l'évolution du personnage sériel prend des formes précises, qui permettent au personnage de ne pas se constituer de façon absurde ou désordonnée. C'est le cas par exemple des personnages de *Breaking Bad*, dont la transformation extrême servait d'argument de vente de la série. Dans cette série, Walter White « évolue » de l'archétype du bon père de famille à celui du criminel de haut vol, avec tous les attributs de l'un comme de l'autre. Pour autant, il nous semble que, confronté aux mêmes possibilités, le Walter White de la première saison aurait certainement fait les mêmes choix que fait celui de la dernière saison.

Il nous semble ainsi que les défauts tragiques, nous y revenons, de l'un et de l'autre Walter White sont identiques : volonté de puissance, égoïsme forcené, difficulté d'empathie,

7 MARTIN, Brett. *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution: from The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad*. New York : Penguin, 2013.

8 Traduction par Léa Cohen pour MARTIN, Brett, et Léa COHEN. *Des hommes tourmentés le nouvel âge d'or des séries : des "Soprano" et "The Wire" à "Mad men" et "Breaking bad*. Paris : La Martinière, 2014, p. 167.

manipulation émotionnelle, etc. Il manifeste ces traits importants dès le premier épisode et ce, jusqu'à la toute fin (si l'on exclut, peut-être, les tout derniers épisodes de repentir). La seule chose qui change dans le tempérament de Walter White est son accès au pouvoir : lorsque le pouvoir qu'il détient est faible, il est frustré, et lorsque ce pouvoir est important, il est puissant. Sa volonté de puissance est donc exactement la même et c'est le monde, autour, qui opère sur lui une pression variable. L'élément déclencheur est son cancer, qui enlève rapidement le couvercle qui recouvre Walter White : les moyens de manifester sa puissance ont changé puisqu'il n'a plus besoin de réussir *dans la société*, qu'il va quitter, mais *pour la postérité*. *A contrario* de ce que les spectateurs et peut-être créateurs ont pressenti, c'est l'archétype qui change et le personnage qui ne change pas.

Aussi nous rejoignons Jens Eder, Fotis Jannidis et Ralf Schneider, qui déplorent que :

> *Two common assumptions about character types are false anyway : the assumption that they always possess only few traits and the assumption that they never change in the course of the story*[9].
>
> Deux présomptions concernant les types sont de toute façon fausses : celle qui veut que les types ne possèdent que quelques traits, et celle qui veut qu'ils ne changent pas au cours du récit.

Les auteurs précisent alors leur pensée :

> *Typified characters can also change, though they tend to change in a typical way : The cuckold tends to realize he has been duped in the last scene in a comedy of manners, and – with enervating regularity – the typified career woman of many romantic comedies is overwhelmed towards the end by the insight that marriage and household are her best choice, after all.*
>
> Les personnages typifiés peuvent changer aussi, même s'ils ont tendance à changer d'une façon typique : le cocu a tendance à se rendre compte qu'il a été trompé dans la dernière scène d'une comédie de mœurs et – c'est tellement couru d'avance que ç'en est agaçant – la femme d'affaires typifiée de la plupart des comédies romantiques est submergée vers la fin par la réalisation que le mariage et le ménage sont, finalement, sa meilleure perspective.

Dans les deux exemples donnés à ces changements « archétypaux », c'est à la toute fin que le changement se produit, à savoir « dans la dernière scène » ou « vers la fin ». En série, il y a en effet des transformations à la toute fin, bien sûr, mais ces fins nous intéressent moins

9 EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. « Introduction » in EDER, Jens, Fotis JANNIDIS, and Ralf SCHNEIDER. *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. New York : De Gruyter, 2010, pp. 3-64, p. 39.

que le déroulement du récit, qui la supplante en importance et en signification. D'ailleurs, ces changements typiques, connus des amateurs-connaisseurs, sont parfois utilisés pour donner l'avant-goût d'un changement du personnage. Or « les changements sont préparés, mais on a vu que la fiction offre souvent des possibilités d'évolution en fin de saison sans nécessairement les actualiser ensuite[10]. » Ces changements sont utilisés comme des ressources de curiosité et de suspense, mais sont des promesses dont le résultat n'est pas délivré, du moins jusqu'à la toute fin de la série. Il n'y a pas alors de « changement typique » en fin de récit mais un « changement de type » en cours de récit, dans les cas les plus extrêmes.

Cependant le changement de type, dans *Breaking Bad*, certes radical, s'opère sur un axe déterminé : l'axe de la moralité. Cela détermine même l'essence de la série, au point que François Jost précise que ce changement en détermine le début et la fin :

> La télévision est historiquement bonne pour conserver ses franchises, en gardant ses personnages dans une stase auto-imposée ; si bien que les séries peuvent continuer sur plusieurs saisons, voire plusieurs décennies, ou même une période indéterminée. […] *Breaking Bad* est une histoire de changement, dans laquelle vous prenez un personnage du point A et vous le transformez sur qui sait combien d'épisodes jusqu'au point Z. Et puis vous avez fini la série[11].

De fait, dans cette série, le changement est bel et bien le « nerf de la guerre ». Après tout, la principale caractéristique de Walter White, tout au long du récit, est d'être un chimiste : avant le récit, il était un chimiste reconnu promis à un brillant avenir. Au début du récit, il est professeur de chimie en lycée. À la fin du récit, il devient le seul chimiste capable de créer de la métamphétamine à un taux de pureté aussi élevé. Or, la chimie, nous rappelle le personnage dès l'épisode pilote, est « l'étude du changement. […] Solution, dissolution, croissance, pourriture, transformation[12]. » La détermination la plus immuable de ce personnage est donc celle d'être un personnage en transformation. Il est son devenir.

Il n'est d'ailleurs pas le seul puisque Jesse Pinkman, en miroir de son mentor, est dans un « *breaking good* » d'après François Jost. Il subit une transformation presque aussi radicale, sur le même axe que Walter White mais dans un sens opposé.

---

10 SEPULCHRE, Sarah. *Le héros multiple dans les fictions télévisuelles à épisodes : complexification du système des personnages et dilution des caractérisations*. Thèse de doctorat d'université. Louvain : Université catholique de Louvain, 2007, 365p, p. 253.

11 JOST, François. *Les nouveaux méchants : quand les séries américaines font bouger les lignes du bien et du mal*. Montrouge : Bayard, 2015, p. 113.

12 *Breaking Bad,* S01E01 « Pilot ».

Ce genre de transformations radicales n'est pas rare. C'est ainsi que Alan Ball décrit le trajet de Sookie dans *True Blood*[13] : « Sookie est passée de la vierge innocente à la pute meurtrière[14]. » C'est toujours selon un axe précis que le personnage de série subit son changement le plus drastique, au point que Sarah Sepulchre y voit un effet presque racoleur, « grand spectacle[15] » :

> On développe une série et après quelques saisons, on renverse tout. *Aux frontières du réel* [*The X-Files*] (1994) avait commencé, interchangeant les places selon l'humeur : Smoking Man était méchant, il devient gentil et renverse toute la mythologie de la fiction en l'espace de 50 minutes. *Buffy contre les vampires* (1997) grandit avec son auditorat et passe de la fiction pour adolescents à une héroïne morte, ressuscitée et écharpée vive. *Alias*[16] (2001) pour finir, décide, début de troisième saison, de faire carrément table rase du passé, remplaçant des agents doubles par des agents triples traîtres et parfois trompés. Quand on commence à regarder une série aujourd'hui, on ne sait pas si le héros sera toujours là dans trois épisodes, si les rôles seront toujours les mêmes et si le genre n'aura pas muté. Les repères ont disparu[17].

Les repères sont pourtant là, mais les personnages ne sont plus définis par un point immobile auquel ils correspondraient en permanence, mais par un *axe*, une dualité intrinsèque entre les extrémités depuis lesquelles ils naviguent, encore une fois, à la façon de *Dexter*[18] qui oscille entre ses portraits de tueur psychopathe et d'homme attachant (ambivalence qu'il avait bien moins, d'après François Jost[19], dans le roman d'origine). Il nous semble que si « dans la fiction, qui est une simulation de la réalité en même temps qu'une stylisation, le changement doit être marqué, souligné, accentué[20]. » ce n'est pas par souci de spectaculaire. C'est dans le souci de rendre apparent et évident l'axe unique du changement du personnage, auquel tout se rapporte. Lorsque le personnage change en série, ce n'est pas pour naviguer hasardeusement d'une caractérisation à une autre, mais pour représenter la totalité de ce changement. Héraclite

13 *True Blood* (HBO, 2008-2014)

14 « *Sookie went from being an innocent virgin to being a murdering whore*. » HARRINGTON, Nancy. « Alan Ball Interview Part 2 on 2 – EmmyTVLegends.org » Online Video Clip. *Archive of American Television,* 25 août 2011. <http://www.emmytvlegends.org/interviews/people/alan-ball>

15 SEPULCHRE, Sarah. *Le héros multiple dans les fictions télévisuelles à épisodes : complexification du système des personnages et dilution des caractérisations*. *Op. Cit.*, p. 20.

16 *Alias* (ABC, 2001-2006)

17 SEPULCHRE, Sarah. *Le héros multiple dans les fictions télévisuelles à épisodes : complexification du système des personnages et dilution des caractérisations*. *Op. Cit.*, p. 20.

18 *Dexter* (Showtime, 2006-2013)

19 JOST, François. *Les nouveaux méchants : quand les séries américaines font bouger les lignes du bien et du mal*. *Op. Cit.*, p. 59.

20 COLONNA, Vincent. *L' art des séries télé.* Paris : Payot, 2010, p. 104.

écrit que « le chemin qui monte et celui qui descend sont un et identiques[21] ». Étienne Klein commente pour sa part cette phrase :

> Le devenir procède du passage cyclique d'un contraire à l'autre. Mais, nuance, dans ce déploiement temporel, les opposés doivent être considérés dans leur unité même plutôt que selon leur opposition éphémère. Cela suppose d'envisager l'entièreté du cycle qui fait passer, réversiblement, de l'un à l'autre[22].

Le personnage n'évolue pas, il « devient », selon la définition qu'en donne ici Étienne Klein. La série ne fait que souligner ce devenir en marquant au fer rouge l'axe particulier de celui-ci, le chemin que le personnage emprunte, monte ou descend également. Il est et reste toujours, immuablement, ce personnage qui oscille comme un pendule d'un extrême à l'autre.

III.4.2.3. Variations

En dehors de cette forme restreinte ou du moins « ordonnée » d'évolution, les personnages peuvent aussi connaître des changements mineurs sur le modèle de la « variation » au sens musical du terme, c'est-à-dire un « procédé d'improvisation ou de composition qui entraîne la transformation d'un élément musical, repris sous différents aspects, mais toujours reconnaissable[23]. » Si la notion d'improvisation apparaît ici, c'est que la variation est justement une forme poïétique qui permet aisément au créateur de se laisser guider par une écriture improvisée. Malgré cette improvisation, sur le modèle de la variation, les différents changements ne deviennent pas pour autant chaotiques, ni même désordonnés : ils sont permis et réagencés dans l'esprit du récepteur par la reconnaissance des motifs. David Lynch lui-même parle de la télévision comme le lieu de la variation : « À la télévision, vous pouvez tenter plein de pirouettes, explorer sans cesse les personnages, jouer avec eux. C'est comme des variations de jazz[24]. » Ce que les showrunners offrent aux personnages, plus qu'un devenir ou une transformation possible, c'est un rayon, une plage de variation et d'oscillation : ils déterminent les changements possibles du personnage qui le maintiendront dans le « rayon » de sa définition. Le personnage est attiré inévitablement par le centre, mais il est « tiré » par le scénariste hors de cette zone de confort : regarder un personnage de séries c'est observer ce mouvement élastique de va-et-vient.

---

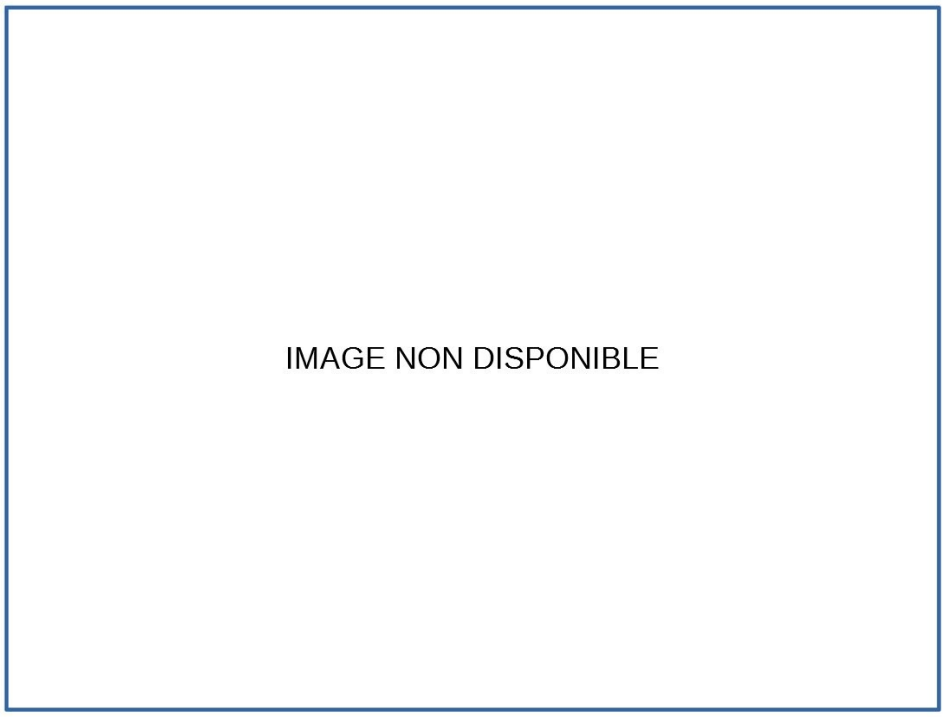
21 HÉRACLITE. *Les Présocratiques* (Éds. J-P. DUMONT, D. DELLATTRE et J-L. POIRIER). Paris : Gallimard, coll. « Bibliothèque de la Pléiade », 1998, Fragment 60.

22 KLEIN, Étienne. *Le facteur temps ne sonne jamais deux fois*. Paris : Flammarion, 2016.

23 « Variation » in *CNRTL. E*n ligne <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/variation> consulté le 18 septembre 2016.

24 LYNCH, David. « 'Qui a tué Laura Palmer ?', entretien avec François COIGNARD » in *Best*, Juin 1991, p. 42.

À ce titre, le personnage de série n'est ni une statue figée, ni un personnage en déplacement linéaire. On pourrait comparer son mouvement à celui d'une représentation telle que les étranges « Attitudes » de Lady Emma Hamilton.



The attitudes of Lady Emma Hamilton, Francesco Novelli, après 1791.

Cette actrice, mannequin ou muse du XVIIIème siècle s'est rendue célèbre par des représentations dans lesquelles elle prenait des poses de personnages mythiques ou de peintures célèbres, donnant à voir des variations de sa beauté devenue légendaire. Chloé Chard cite dans ses recherches l'artiste-peintre contemporaine de Emma Hamilton, Elisabeth Vigée-Lebrun, pour qui :

> *Emma dramatically draws attention from the distinction between the immobility, permanence and aloofness associated with the art of sculpture and the animation of a living human being*[25].
>
> Emma attire dramatiquement l'attention par l'écart qui se fait entre l'immobilité, la permanence et la distance associés à l'art sculptural d'une part, et l'animation d'un être humain, d'un être vivant, de l'autre.

Ces « attitudes » sont un exemple parfait de « variations » sur lesquelles la série télévisée constitue ses personnages. Elisabeth Vigée-Lebrun appelait les temps longs pendant lesquels

25 CHARD, Chloë. « Spectral Souvenirs » in Chloë CHARD & Helen LANGDON. *Emma Hamilton, Naples and Enjoyment – The Paul Mellon Centre Seminars*, Londres, 1997, p. 18.

Lady Hamilton changeait de pose des « *bursts of stillness* » – (« explosions d'immobilité »). Ces mouvements et ces transformations parfois grandiloquents que manifestent les personnages de série sont sans doute, de la même façon, des « explosions d'immobilité » : l'expression oxymorique nous invite ainsi à considérer la variation comme une façon de réconcilier l'immobilisme du personnage – il ne se déplace que sur un axe déterminé, ou bien au gré de courtes oscillations – et son agitation : le personnage sériel contemporain est un personnage dont tous les efforts, divers et explosifs sont tournés vers le changement.

La variation et le retour perpétuel au même ne font pas du personnage un objet inerte, sans quoi il serait exactement dans le récit sériel tel qu'il est dans la bible : un objet à l'état solide. Le personnage *à l'intérieur du récit* est un système en état stationnaire, tel que celui-ci est défini par la systémique :

> L'état stationnaire caractérise aussi bien la flamme d'une bougie que l'état d'une étoile ou d'une cellule vivante : or, ces trois systèmes sont en état de déséquilibre thermodynamique puisqu'ils échangent de l'énergie avec leur environnement. Il y a donc, en quelque sorte, situation de stabilité dans un déséquilibre réel provenant de flux extérieurs. À la différence des objets inertes, ces systèmes ne se maintiennent qu'à travers l'action, le changement ; leur identité, ou leur invariant, ne provient pas de la fixité de leurs composants, mais de la stabilité de leur forme et de leur organisation à travers les flux qui les traversent[26].

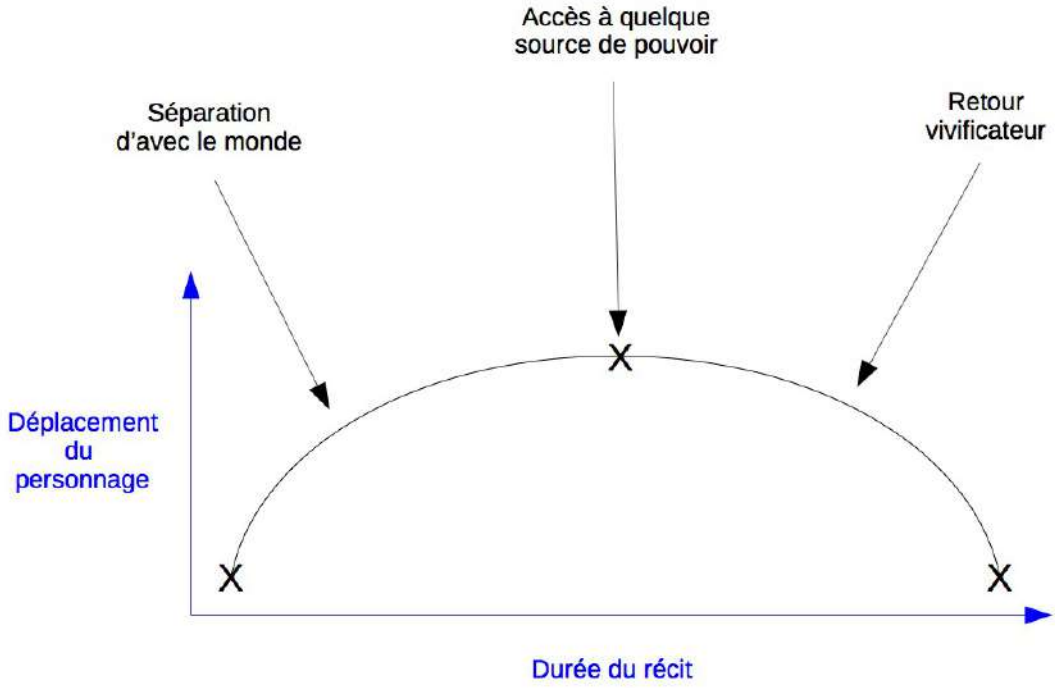
Il y a donc à la fois, attachées au personnage sériel feuilletonnant, une variation de plus ou moins grande amplitude, et une invariante dans la forme globale. Les séries contemporaines font de l'ampleur de la variation et de l'importance de celle-ci dans le récit un enjeu esthétique majeur, sans cependant détourner le personnage sériel de l'état stationnaire qui le caractérise.

III.4.2.4. « *Where's my arc* ? »

Le principe de l'improvisation et de la variation sont des systèmes poïétiques efficaces. Cependant, les scénaristes perdent de ce fait la colonne vertébrale de leur personnage, ce fameux « arc » que suivraient tous les personnages de récits. Celui-ci s'est longtemps manifesté au travers des actions d'un personnage uniforme, comme en témoigne l'arc spécifique à « l'aventure du héros » que l'on retrouve dans les récits initiatiques et les mythe fondateurs, et qui a été révélé par Joseph Campbell dans *Le Héros aux mille visages*. Cette aventure se déroule en trois temps principaux : « Séparation d'avec le monde, accès à

26 DURAND, Daniel. *La systémique*. Paris : Presses universitaires de France, 2013, p. 20.

quelque source de pouvoir, et retour vivificateur[27]. » Ces trois étapes fondaient un arc, trois points dont le trajet n'est pas linéaire mais dessine une *tension*.



De cette façon le héros « décroche » d'une vie linéaire pour épouser la forme du récit qui doit avoir un « début », un « milieu » et une « fin ». Ce trajet classique a été peu à peu remplacé, dans beaucoup de récits contemporains, par des évolutions d'ordre psychologiques. Il reste que :

> *It is in the interaction between characters and plot that meaning is developped and it is through the characters' movements that we understand what the film is about. This character movement is called the transformational arc or, more simply, the character arc*[28].
>
> C'est dans l'interaction entre personnage et histoire que le sens se développe, et c'est par les mouvements des personnages que nous comprenons ce que le film a à nous dire. Ce mouvement du personnage est appelé « arc transformationnel » ou, plus simplement, « l'arc du personnage ».

En série, le sens de cet arc – donc le sens de ce récit – devient plus difficile à appréhender. C'est d'ailleurs un personnage de série, Christopher Moltisanti dans *The Sopranos* qui exprime cette difficulté souvent éprouvée par les scénaristes de série.

> *CHRIS : That's it. I don't wanna just survive. Says in these movie writing books*
>
> CHRIS : C'est ça. Je ne veux pas juste « survivre ». Ils disent dans les livres sur

27 CAMPBELL, Joseph. *Le héros aux mille et un visages*. Paris : J'ai lu, 2013, p. 57.
28 COWGILL, Linda J.. *Secrets of Screenplay Structures. How to Recognize and Emulate the Structural Frameworks of Great Films.* Hollywood : Lone Eagle Publishing, 1999, p. 48.

that every character has an arc. You understand?	comment écrire des films qu'un personnage a toujours un arc. Tu comprends ?
[Paulie nods « no »]	[Paulie fait « non » de la tête]
CHRIS : Everybody starts out some-where. And they do something or something gets done to them and changes their life. That's what's called their arc. Where's my arc?	CHRIS : Tout le monde doit commencer quelque part. Après tu fais quelque chose ou quelque chose t'est fait et ça change ta vie. C'est ça qu'on appelle ton arc. Il est où mon arc ?
[...]	[…]
CHRIS : I got no identity! Even Brendan Fallone's got an identity: he's dead! I killed that fucking Emil Kolar, and nothing! I don't move up a notch! All I got is nightmares!	CHRIS : Je n'ai pas d'identité ! Même Brendan Fallone a une identité : il est mort ! J'ai tué Emil Kolar, putain, et rien ! Je ne bouge pas d'un pouce ! Tout ce que j'ai de plus, c'est des cauchemars.
[...]	[…]
SYLVIO : You know who had an arc? Noah[29].	SYLVIO : Tu sais qui avait un arc ? Noé.

Difficile de déterminer si, par cette longue « parodie » du travail de scénariste, les auteurs ont eu l'intention de moquer les règles rigides qui sont appliquées aux films (lesquelles soulignent la nécessité d'un « arc » à chaque personnages) ou si l'objectif est d'exorciser l'impossibilité de donner aux personnages de série un arc à proprement parler. Comme Christopher Moltisanti l'exprime, l'arc est l'identité du personnage de film et pourtant, dans son cas, même tuer pour la première fois n'est pas un événement suffisant pour le faire dévier : sa vie doit « continuer ». S'il n'est pas question de fin, il peut difficilement être question de « début » et certainement pas de « milieu ». Comme Christopher le remarque également, l'impossibilité d'un arc est aussi l'impossibilité de trouver une grande révélation à la nature de la vie. Un film qui repose sur des arcs de personnages défend, même implicitement, l'idée qu'il y a une « raison d'être » à toute chose.

Pamela Douglas attaque ainsi frontalement la question à laquelle les scénaristes de série sont automatiquement amenés à répondre : « Alors, comment faire évoluer la narration sans avoir d'arc[30] ? » Sa réponse est simple : « Si un·e ami·e traverse une expérience extrême, on continue de le·la connaître après l'événement. On est investi dans le processus, et pas seulement dans le résultat[31]. » Le héros de série est donc un être de processus plutôt que

29 *The Sopranos,* S01E08 « The Legend of Tennessee Moltisanti ».

30 « *So how do you progress a narrative without an arc ?* » DOUGLAS, Pamela. *Writing the TV Drama Series: How to Succeed as a Professional Writer in TV.* Studio City CA: Michael Wiese Productions, 2005, p. 8.

31 « *If your friend has an extreme experience, you continue knowing him after the event. You're invested in the process, not just the outcome*. » *Ibid.*

d'unité. De cette façon, le personnage de série répond parfaitement à ce que le prince Muyshkine dans *L'Idiot* de Dostoïevski considère être « l'homme moderne », un homme qui n'est jamais tout à fait capable de se constituer dans l'unité.

> Les gens de cette époque-là (je vous jure que cela m'a toujours frappé) étaient très différents de ceux de la nôtre ; c'était comme une autre race ; oui, vraiment, une autre espèce humaine... En ce temps-là on était en quelque sorte l'homme d'une seule idée ; nos contemporains sont plus nerveux, plus développés, plus sensitifs, capables de suivre deux ou trois idées à la fois... L'homme moderne est plus large. Cela l'empêche, je vous en réponds, d'être tout d'une pièce comme dans les siècles passés[32].

Il est probable que le personnage de série, en ne tordant pas son être autour de son « arc » comme beaucoup de personnages de cinéma, n'arrive pas tout à fait à être « tout d'une pièce » et gagne en « nervosité », en « développement » et en « sensibilité » ce qu'il perd en trajet obsessionnel. Pour les scénaristes, ce personnage sans arc est un personnage de potentialité inouïe. Les personnages se sont sans doute transformés depuis Dostoïevski, mais c'est pourtant cette image de l'homme souterrain qui reste particulièrement attachée aux personnages sériels de nos jours.

32 DOSTOÏEVSKI, Fiodor Mikhaïlovitch. *L'Idiot*. Culture Commune, 2011, p. 791.

III.4.3.

Un personnage en construction

III.4.3.1. Construction verticale

Nous avons ainsi eu tour à tour un aperçu du type de caractérisation et d'évolution que permet le format sériel et celui qu'il interdit. De fait, tout au long du récit, le personnage ne s'avère pas nécessairement *en changement* mais *en construction*. Nous en revenons ici à l'image explicite de Pamela Douglas, pour qui en séries « au lieu de se développer horizontalement vers un objectif, le personnage se développe verticalement, explorant des conflits internes qui créent de la tension[1]. »

Les méthodes de caractérisation du personnage sériel deviennent les ressorts principaux de son existence dans le temps, plutôt que son évolution elle-même. Il nous faut cependant insister sur le fait que cette « verticalité » commentée par Pamela Douglas n'est pas à proprement parler une « immobilité ». Il y aurait immobilité si le personnage ne faisait, tout au long des épisodes, que confirmer être ce que l'on sait déjà de lui. C'est majoritairement le cas dans certaines séries bouclées comme, par exemple, *Monk*[2], où le personnage présente toujours la même facette de sa personnalité. Tout au plus le spectateur observe-t-il ce que cette même caractérisation peut avoir comme effet dans des circonstances légèrement différentes. Les séries bouclées sont plus proches à ce titre des romans qu'analyse Daniel Couégnas, qu'il appelle des œuvres de « paralittérature » et où « les actions confirment le personnage, au lieu de le modifier comme c'est le plus souvent le cas dans la littérature légitimée[3]. » Outre le jugement de valeur que semble impliquer la différenciation entre la « paralittérature » et la « littérature légitimée », il y a cependant un parallèle à faire ici avec les genres sériels. Les Troubles Obsessionnels Compulsifs de Monk dans la série éponyme sont une illustration de cette façon de caractériser les personnages : ceux-ci se répètent d'ores et déjà de façon compulsive au cours de la narration, il ne manquait qu'à reconnaître en quoi cette obsessivité avait quelque chose d'artificiel voire maladif. Les éléments de caractérisation de *Monk* sont des tics, à la façon de son besoin de toucher les objets qui l'entourent. Pour reprendre encore les mots de Couégnas, ces éléments servent à « exemplifier, illustrer et confirmer de façon itérative les traits de la fiche signalétique initiale[4]. » Ils en sont la

1 « *Instead of developping horizontally toward a goal, the character develops vertically, exploring internal conflicts that create tension*. » DOUGLAS, Pamela. *Writing the TV Drama Series: How to Succeed as a Professional Writer in TV*. Studio City CA : Michael Wiese Productions, 2005, p. 8.
2 *Monk* (USA Network, 2002-2009)
3 COUEGNAS, Daniel. *Introduction à la paralittérature.* Paris : Editions du Seuil, Coll. : Poétique, 1992, p. 131.
4 *Ibid*., p. 156.

validation. D'ailleurs, lorsque des éléments de caractérisation psychologiques et comportementaux sont proches d'une pathologie, le personnage se fige, sa mise en action devenant plus proche d'une caractérisation : Howard M. Gluss et Scott Edward Smith par exemple intitulent leur ouvrage « Psychologie des personnages » mais y traitent quasiment uniquement des troubles de la personnalité, c'est-à-dire des aspects rigidifiés de la psychologie et des comportements des personnages. Un trait de comportement figé provoque une grande souffrance chez le personnage et entraîne donc certains éléments de conflit nécessaires au récit, mais est par ailleurs un aspect perpétuellement *solide* du personnage : cet aspect du personnage devient « typique » et ne se diluera jamais réellement dans le récit, à moins bien sûr qu'il en soit un jour guéri.

Plutôt que d' « illustrer » une fiche, beaucoup de séries *drama* feuilletonnantes se font fort, quant à elles, de compléter celles de leurs personnages au fil du récit. On en apprend *de plus en plus* sur ceux-ci au cours du temps. C'est toute l'ambition de ces *dramas* feuilletonnants que d'offrir aux spectateurs des portraits de personnages d'une complexité (nuances, contradictions…) rarement égalée. Cette recette remonterait, d'après Brett Martin, à *Six Feet Under* :

> Six Feet Under *never had a season as perfectly constructed as its first, but it was an important chapter in the transformation of television. Nobody watching it could fail to see in it a vivid illustration of how much more of human life could be dissected over the course of thirteen or twenty-six or fifty-two open-ended hours, rather than a mere two-hour stretch freighted with the need for easy answers and tidy resolution*[5].
>
> *Six Feet Under* n'eut jamais de saison aussi bien conçue que la première, mais elle opéra une importante transformation dans la télévision. Personne, en la regardant, ne pouvait manquer d'y percevoir cette illustration saisissante : à quel point la vie humaine pouvait être mieux disséquée dans le format de treize, vingt-six, ou vingt-deux heures à fins ouvertes, plutôt qu'avec deux petites heures nécessitant des réponses faciles et de résolutions convenues[6].

Ce constat est si simple et évident pour les spectateurs de *dramas* contemporains qu'il est parfois aisé d'en réduire l'importance. C'est pourtant le travail soigné, extensif et pointilliste des auteurs sur leurs personnages qui fait en grande partie l'attrait de la série télévisée *drama* aujourd'hui. Par l'entrée qu'elle fait dans l'intimité, la série se permet de construire aussi bien

5 MARTIN, Brett. *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution: from The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad.* New York : Penguin, 2013, p. 107.

6 Traduction par Léa Cohen pour MARTIN, Brett, et Léa COHEN. *Des hommes tourmentés le nouvel âge d'or des séries : des "Soprano" et "The Wire" à "Mad men" et "Breaking bad*. Paris : La Martinière, 2014, p. 171.

la face externe que la face interne des personnages qui est, elle aussi, présentée aux spectateurs. C'est également l'opinion de Jean-Pierre Esquenazi, qui prouve par sa propre réception de *Six Feet Under* en quoi l'analyse de Brett Martin sur l'influence de cette série est juste :

> On le comprend, toute la mise en scène [de *Six Feet Under*] tend à permettre l'observation de l'intimité des personnages, comme peu de fictions le rendent possible. Les évènements, leur retentissement sur leur existence ainsi que leurs rêves sont associés et combinés pour offrir une vision en profondeur ; celle-ci est elle-même prise dans le flux des mouvements et interrogations des autres personnages[7].

Une autre possibilité de cette construction verticale n'est pas uniquement possible par un ajout de matière mais par l'éclairage que l'auteur donne sur cette matière ou encore l'angle de vue, le regard qu'il propose de poser sur elle. À propos de sa très cryptique série *John from Cincinatti*[8], David Milch analyse son écriture narrative comme un espace où les personnages et les actions révèlent leur utilité, leur sens. Le sens que le public assigne à un personnage n'est qu'un début, mais n'est pas le but du récit :

> *My understanding of the way the mechanism of storytelling works is [...] any story is constantly appending specific values to the meanings of words, and of the actions of characters. And the fact that story uses as its building blocks words or characters that the audience believes it has some prior recognition or understanding of, is really simply the beginning of the story, but not its end*[9].
>
> Je conçois la façon dont le récit fonctionne de cette manière : toute histoire ajoute en permanence des valeurs spécifiques à la signification des paroles et des actions des personnages. Le fait que le récit utilise, comme matière, des paroles et des personnages que le public pense bien connaître ou bien comprendre est plutôt le début de l'histoire, pas sa fin.

C'est dans le cadre de cet enrichissement des personnages par le changement de regard sur eux qu'entre en partie la possibilité, en série, de mettre en scène des « méchants » et de les faire aimer. Une part de l'importance des méchants en série télévisée vient de la façon de construire et détailler toujours plus les personnages, comme le note Hervé Glevarec pour qui :

> Les personnages des séries contemporaines sont *attachants* parce que le temps de la série offre la possibilité de déployer leurs facettes et les contradictions qui peuvent les

7 ESQUENAZI, Jean-Pierre. *Les séries télévisées : l'avenir du cinéma*. Paris : A. Colin, 2010, p. 178.
8 *John from Cincinatti* (HBO, 2007)
9 HERNANDEZ, K. « The Death of John from Cincinnati » in *Voice of San Diego*, 22 août 2007. En ligne <http://www.voiceofsandiego.org/community/the-death-of-john-from-cincinnati-2/>

> caractériser. Ils en deviennent plus humains, moins pleins de l'*être* que provoque le fait d'endosser un rôle[10].

Ce n'est pas uniquement la précision grandissante de la caractérisation des personnages qui les rend ambigus : cette ambivalence est également liée à un balancement dans le point de vue sur le personnage. Celui-ci est d'abord observé sous un angle qui fait de lui un monstre, puis sous un angle qui en fait un personnage attachant, et ainsi de suite. Le personnage est méchant et attachant à la fois, mais notre perception divise ces traits contradictoires en deux profils, deux faces d'une même pièce. Ce balancement, permis par la durée de la série, concerne également d'autres traits du personnage que sa méchanceté, et permet la complexité, l'ambivalence et la contradiction dont nous avons vu le pouvoir caractérisant. Le personnage semble également moins statique qu'il ne l'est véritablement.

Il n'y a pas dans ces circonstances « évolution » au sens où le personnage changerait certains traits internes, ferait disparaître certains éléments de sa personnalité pour les remplacer par d'autres, différents et contradictoires. Il y a plutôt « développement » du personnage : on l'étend, on le répand dans le récit pour en observer plus aisément tous les détails, toute la silhouette.

III.4.3.2. Remonter le temps

Ce système de développement du personnage, tout vertical qu'il semble être au premier abord, n'est pourtant pas tout à fait indépendant du temps : il faut du *temps* pour construire. La *construction* ne dépend pas particulièrement d'un avenir du personnage, d'un possible, mais d'un passé. Plus il y a de *passé* plus il y a de *personnage*. En tant que signe, nous avons vu que le personnage se construit par accumulation, au cours du récit : chaque action, réaction, évènement et élément du récit le développent un peu plus. Il y a donc bien une forme de construction *horizontale* du personnage, mais cette construction ne se fait pas du présent vers l'avenir, elle se fait du présent *vers* le passé.

Repensons à la façon dont les *showrunners* s'efforcent de produire des personnages qui ont « du potentiel[11] », c'est-à-dire qui ont assez de richesse pour continuer de mener le récit de l'avant sur plusieurs années, comme en témoigne James Manos Jr., qui a travaillé extensivement aussi bien sur les *Sopranos* que sur *Dexter*[12] :

10 GLEVAREC, Hervé. *La sériephilie : sociologie d'un attachement culturel et place de la fiction dans la vie des jeunes adultes*. Paris : Ellipses, 2012, p. 104.
11 L'expression anglaise, « *have legs* » – qui a des jambes – est cependant plus expressive.
12 *Dexter* (Showtime, 2006-2013)

You have to lay enough DNA. […] You have to give it legs so you can say, « Wow, I can see where that character may go over the next five years. I understand what that wink means, what that one line means. » You're not figuring out what's going to happen in episode 309, but you're putting enough in the Petri dish so that character can be *in 309*[13].

Vous devez programmer assez d'ADN. […] Vous devez lui attribuer du potentiel pour pouvoir vous écrier : « Je peux voir vers quoi se dirige tel personnage pour les cinq prochaines années. Je connais le sens de tel battement de cils, ou de telle réplique. » Vous n'avez aucune idée de ce qui va arriver dans l'épisode 309, mais vous introduisez assez d'ingrédients pour que le personnage existe dans l'épisode 309[14].

Cette réflexion semble signifier au premier abord que toute la matière (ou un maximum de matière) du personnage est décidée en amont du récit. Au cours de la série, il sera puisé dans cette ressource première jusqu'à épuisement de la denrée. Plus le récit est long, plus cette matière devra être conséquente.

Ce n'est bien évidemment pas le cas. La matière est ajoutée au personnage au fur et à mesure du récit et, de fait, tout personnage a « des jambes », du potentiel, si tant est qu'il ait l'occasion d'en révéler la portée. Le développement des personnages se fait donc à l'envers de son évolution : tandis que le personnage dévoile peu à peu ce qu'il est déjà, le showrunner construit ce passé. C'est ce que nous appelions plus tôt « l'invention d'une profondeur » : construire ce qui doit être creusé. C'est là que la série reconstitue peu à peu la *causalité régressive* dont l'absence semble parfois si délétère à la narration : il y a bel et bien une causalité régressive, mais elle se fonde au fur et à mesure du récit. La fin du personnage, ce à quoi il va venir, est ce qui est présenté au *début* de la série. Au fur et à mesure du récit, les auteurs vont revenir sur les causes de ces effets. Ils reviendront sur l'enfance de Tony Soprano, son rapport à sa mère, puis à son père dans ses jeunes années. Ils reviendront sur la construction de Don Draper en menteur viril et charmeur. Ils reviendront sur les frustrations de Walter White, le deuil de Rustin Cohle, etc. Ce sont parfois des flash-backs qui témoignent de ce passif, parfois des témoignages, des indices, des enquêtes. La narration est l'outil par excellence qui permet de réfléchir et infléchir le temps à la guise de l'auteur, et les meilleurs auteurs de série utilisent la narration pour contourner les difficultés du dispositif, notamment la question du risque d'immobilité des personnages. De plus, le spectateur est, par cette

13 MARTIN, Brett. *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution: from The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad. Op. Cit.,* p. 60-61.

14 Traduction par Léa Cohen pour MARTIN, Brett, et Léa COHEN. *Des hommes tourmentés le nouvel âge d'or des séries : des "Soprano" et "The Wire" à "Mad men" et "Breaking bad*. *Op. Cit.*, p. 101-102.

construction, tenu en perpétuelle curiosité, toujours actif : il cherchera à comprendre le personnage présenté à rebours, plutôt que de le suivre passivement au travers de son trajet ou de sa quête.

Ce n'est pas pour autant un travail de « mémoire » qu'opère la série : il n'indique pas le passé, il le montre, au présent, à l'intérieur du personnage qu'il constitue. Il nous faut alors concevoir le développement du passé du personnage (au présent) comme un développement dudit personnage. Cela indique à quel point il y a un retournement philosophique sur le temps : alors que le passé est ce qui est défini, ce qui est fixe, la série télévisée nous le « présente » et par là même en fait quelque chose qui permettra (à l'avenir) de définir et déterminer le personnage. Le personnage n'est pas pré-déterminé, il est à déterminer, même lorsqu'il n'évolue pas.

Il y a de fait trois formes de ce « pré-existant non-établi ». Le personnage est constitué par ce qui est présenté comme inné (ou dont nous ne connaitrons jamais l'origine) ainsi que par deux formes d'acquis : ce qui relève d'un passé antérieur au récit et ce qui a fait partie du récit de la série, chacun instituant la diégèse[15].

Le passé antérieur au récit, dont nous venons de citer quelques exemples, correspond en grande partie à ce qui va constituer le « fantôme » du personnage au sens narratif du terme : un évènement du passé qui va conditionner une très grande partie du tempérament, des désirs ou des besoins du personnage. La création de ce « fantôme » est un ressort très commun également au cinéma[16] mais, en série, celui-ci se développe différemment : il n'est plus un point externe à surpasser, il est un élément caractérisant dont les personnages ne pourront jamais se débarrasser. Jean-Pierre Esquenazi parle d'un « en-deçà mémoriel avec lequel le public fait progressivement connaissance[17] » dans les séries à mystère. Ils existent également dans les séries feuilletonnantes et expliquent en partie l'obsession des spectateurs pour leurs personnages. Dans *Six Feet Under* et dans *Dexter,* par exemple, ces fantômes prennent une forme quasiment littérale, certains personnages décédés venant « hanter » (sans qu'il y ait à cela de sens paranormal) les personnages et les accompagner tout au long de la

15 La diégèse est, selon la définition d'André Gardiès, « ce monde imaginaire que le spectateur construit mentalement et affectivement sur la base des propositions filmiques. » GARDIÈS, André. *L'espace au cinéma*. Paris : Méridiens Klincksieck, 1993, p. 12.

16 C'est devenu un tel lieu commun des films des années 1980 et 1990 que le « fantôme » du personnage féminin de *Gremlins* (Joe Dante, 1984) (son père est mort coincé dans la cheminée le jour de Noël plusieurs années auparavant suite à quoi, comme tant d'autres personnages avant elle, elle déteste Noël) est moqué par une séquence de *Gremlins 2* (Joe Dante, 1990) ou le personnage se morfond encore une fois sur les raisons qui lui font détester le jour de… la fête des Présidents (« *President's day* »)

17 ESQUENAZI, Jean-Pierre. *Les séries télévisées : l'avenir du cinéma*. *Op. Cit.*, p. 164.

série, nous permettant de découvrir plus de l'intimité et du passé de ceux qui sont encore vivants.

La complexité des personnages ambigus ou proprement « méchants » a toujours ses racines dans leur passé, c'est ce qui amène les auteurs à constituer des personnages proprement abjects et à pourtant nous amener à les regarder et les comprendre. François Jost insiste sur le fait que :

> Les 'nouveaux méchants' ne sont pas nés méchants, ils le sont devenus, et c'est cette transformation qui nous passionne, car, pour la comprendre, il nous faut peu à peu comprendre une vérité intérieure, toujours plus sombre et plus secrète, plus proche de la psychanalyse que de la psychologie[18].

Toujours plus longue, cette « psychanalyse sérielle » permet de « creuser » peu à peu le personnage pour y constituer de plus en plus d'éléments. Mais aller dans la profondeur psychique du personnage c'est, dans un même mouvement, retourner dans son passé.

En effet, conformément à la façon psychanalytique d'aborder l'esprit, le passé du personnage fonde en série son intimité. Le poète William Wordsworth écrivait « *The Child is the father of the Man*[19] » (« L'Enfant est le père de l'Homme »). Cette phrase, qui entre en résonance avec la pensée de Freud[20], fait du passé un constituant de notre être et, plus spécifiquement, de notre intimité. Découvrir le passé du personnage c'est en déterrer les parts cachées à notre regard. C'est pourquoi la figure du *psychanalyste,* récurrente en série, est un outil inégalé de constitution du personnage *au* passé : plus il se dévoile au psychanalyste, plus il se constitue (se caractérise) et en même temps plus il « remonte le temps » pour se construire. Cependant, cette méthode de révélation est contradictoire avec la véritable vocation des psychiatres et psychologues : permettre à leurs patients de « sur-passer », aller au-delà de leur passé et, libérés de cette chaîne, de changer. De fait, les psychiatres de séries sont (à l'exception – parfois – de celui d'*In Treatment*[21] qui fonctionne sur un système beaucoup plus fermé, proche de celui des séries d'anthologie) en échec permanent. La patience du Docteur Jennifer Melfi, psychologue de Tony Soprano, n'a d'égale que sa frustration face à un personnage qui n'effleure ses difficultés et les phases traumatiques de son passé que pour ensuite les ignorer plus fermement encore. La psychologue en fait l'aveu

18 JOST, François. *Les nouveaux méchants : quand les séries américaines font bouger les lignes du bien et du mal*. Montrouge : Bayard, 2015, p. 14.

19 WORDSWORTH, William. « My Heart Leaps Up » in *Poems,* Vol. I, 1815.

20 Cette expression est d'ailleurs souvent faussement attribuée à Freud lui-même. Victoria Pedrick dit qu'elle est « Freud's favorite epigram » (« l'épigramme préféré de Freud ») PEDRICK, Victoria. *Euripides, Freud, and the romance of belonging*. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 2007, p. 200, note 72.

21 *In Treatment* (HBO, 2008-2010)

désespéré à la toute fin de la saison 5 : « Nous y revoilà, comme toujours : retour à la case départ[22]. » Elle finira par réaliser que la psychanalyse n'a aucun effet sur les sociopathes, qui l'utilisent, au contraire, pour justifier leurs actes voire les rendre « plus efficaces ». Loin de parvenir à rendre Tony Soprano inoffensif, Jennifer Melfi permet certains de ses crimes. Elle est cependant une figure auctoriale qui accouche du personnage auprès des spectateurs.

Le passé des personnages ne se présente cependant que très rarement de lui-même au spectateur : il est toujours sauvagement gardé par des personnages qui se le dissimulent à eux-mêmes ou le cachent aux autres, aussi bien par un refoulement que par le secret ou le mensonge. Le secret est un ressort récurrent de la série. François Jost en fait même une des très grandes particularités des œuvres télévisuelles contemporaines, s'étant fait un chemin des séries policières jusqu'à l'ensemble des séries télévisées :

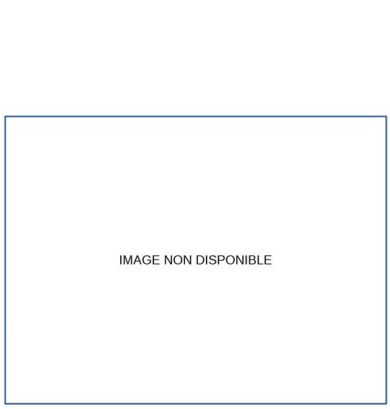
> À présent, le moteur de la fiction n'est plus une énigme reposant sur un décodage du visible, mais le secret qui enfouit la vérité, et le but de l'enquête est de révéler ce qui est caché par les protagonistes. Pour résumer, le héros est mû par un secret qui lui donne à la fois la motivation et le don pour découvrir le secret de l'autre. Ce fonctionnement de la série policière d'aujourd'hui s'est étendu à l'ensemble des séries, policières ou non […]. Le passé est un boulet que traîne le héros et qu'il s'efforce d'oublier ou de censurer[23].

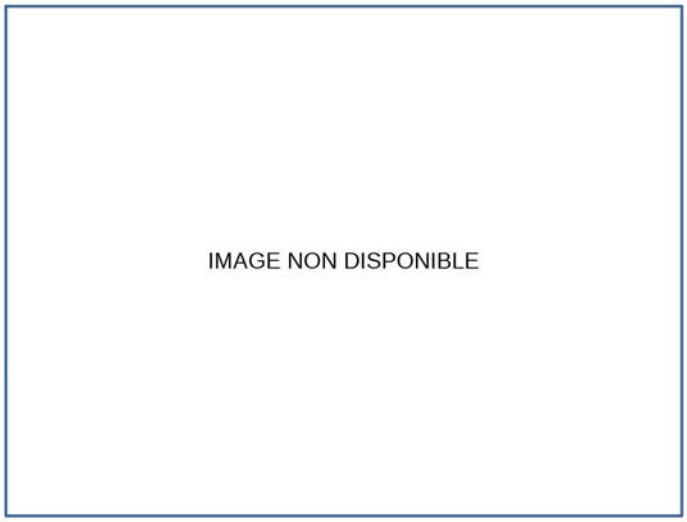
Même des séries semi-bouclées comme *House M.D*[24]. utilisent le secret pour opérer un dévoilement des personnages qui offre d'eux une nouvelle vérité. Le « *everybody lies* » du docteur est sa propre promesse de faire la lumière sur les secrets et vérités dissimulés. Mais ce qu'il découvre sur les personnages, c'est leur raison d'être ce qu'ils sont, plus encore que leur raison d'avoir la maladie qu'ils ont. Le passé des personnages donne au docteur un accès plus direct à leur être, et donc permet aux showrunners de constituer cet être pour les spectateurs. Par son statut de médecin, plus encore que dans les autres séries, Dr. House utilise autant que faire se peut la symbolique de son métier : dans cette série, toute maladie n'est que le *symptôme* de la somme du passé du personnage. C'est donc ce « passé » qui l'intéresse, ce qui l'amène à être d'ailleurs particulièrement détaché du patient au présent. La métaphore est parfaitement révélée lors d'un épisode dans lequel Dr. House doit traiter un condamné à mort[25]. Le brillant médecin, presque enquêteur, révèle de nombreuses circonstances atténuantes de la vie passée de ce condamné, qui ne suffisent pas à convaincre ses collègues que l'homme devrait rester en vie. Or quand il révèle une maladie dissimulée qui aurait agi sur les inhibitions de l'homme au moment de son crime, la sentence du prisonnier est enfin

22 « *Here we are, as always, back at square one.* » *The Sopranos,* S05E13 « All Due Respect ».
23 JOST, François. *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme ?* Paris : CNRS Éditions, 2011, p. 52.
24 *House M.D.* (Fox, 2004-2012)
25 *House, M.D.*, S02E01 « Acceptance »

remise en cause. Dr. House, fidèle à lui-même, perçoit l'ironie : quel que soit l'angle sous lequel on observe l'affaire – médical ou social – la culpabilité de cet homme est le *symptôme* de sa vie. Le médecin propose seulement au cours de l'épisode de révéler la « causalité régressive » de son crime.

Le secret que gardent les personnages peut être utilisé pour créer un lien insoupçonné entre des personnages que rien n'unit narrativement ou symboliquement. Dans *Twin Peaks*, les secrets des personnages, une fois dévoilés, révèlent une sorte de carte souterraine, invisible, de la ville de *Twin Peaks*. La ville grandit au fur et à mesure que les enquêteurs, à la façon de psychanalystes ésotériques, déterrent des liens enfouis, des « racines ». Ces mêmes racines, d'ailleurs, servent d'affiche à *Six Feet Under* : ce qui est enterré, parfois, est encore vivant, et nourrit le visible. De ce passé dissimulé tout le personnage tient son sens. La série *Six Feet Under* reconnaît même sa constitution en temporalité régressive : elle part de la *fin*, puisqu'elle part de la mort.





Images promotionnelles de *Six Feet Under*

Dans *Lost*, ce passé crée également un réseau dissimulé, mais ce n'est pas uniquement un système narratif d'interaction, c'est un réseau symbolique : la plupart des personnages cachent aux autres le même aspect de leur existence passée. Ce sont tous des êtres dont le comportement en-dehors de l'île pourrait « justifier » moralement un passage au purgatoire. Ils ont tous dans leur passé le même ratio de criminalité et de douleur. Souvent, et c'est le cas dans *Lost*, la notion de secret permet de remonter le « passé » constitutif des personnages sur les générations antérieures : le passé de Jack dépend largement des secrets et du passé de son père, rongé par une culpabilité qui fait de lui un chirurgien alcoolique, comme son fils

quelques années plus tard. C'était un homme plein de secrets : des mystères qui semblent peser sur la vie de son fils comme un héritage indicible. C'est aussi un passé « à trou » qui torture John Locke, lequel désire « retrouver » son père qu'il n'a jamais connu mais finit par être poussé de la fenêtre du huitième étage par cette figure enfin rattrapée, lorsque Locke en dévoile les actions d'imposteur et de meurtrier. Les crimes du père font du fils à la fois une victime et un coupable, comme Locke le démontrera au fil des épisodes et des confrontations avec d'autres personnages. Jin-Soo Kwon, lui aussi orphelin, est déchiré entre le poids que sa belle-famille, mafieuse et violente, fait peser sur lui (puisqu'il devient un des hommes de main de son beau-père) et ses origines – sa mère était une prostituée – qu'il tente de dissimuler à tout prix. Les deux passés se confrontent et nourrissent chacun la honte que le personnage a de l'autre.

C'est le même genre de « généalogie du secret » qui pèse sur les épaules de Tony Soprano – qui revient notamment sur les tromperies de son père et l'hypocrisie de sa mère dans leurs jeunesses – ou sur celles, dans une moindre mesure, de Rustin Cohle et de Martin Hart.

Le plus grand antagoniste du personnage, quelque part, quoiqu'il soit entièrement passif, est le spectateur : le personnage est confronté à une force multi-forme et toujours renouvelée dont l'objectif est de faire la lumière sur son passé, qu'il garde et défend. C'est aussi ce qui assure à la série sa longueur : plus le personnage résiste, plus la série est longue. La transparence, à l'envers du mystère et du secret, est anti-dramaturgique : elle efface la nécessité du récit et en réduit voire annihile, par son immédiateté, la durée. La transparence est anti-sérielle. La lutte du secret contre la transparence, comme nous l'avons démontré dans l'article *Une Génération Sher-locked*[26] est entrée au cœur de notre quotidien par les réseaux sociaux, les révélations sur la NSA, le droit juridique à l'intimité et le bien nommé « droit à l'oubli ». L'intimité est devenue une valeur marchande avec les Big Data, une valeur politique par les sondages, une valeur sociale sur les réseaux sociaux et une valeur morale avec la NSA : le passé et l'intimité cristallisent l'ensemble des inquiétudes et interrogations de la génération Y en tant que « *digital natives* » et leur valeur en série télévisée en est, pour reprendre les termes de François Jost, « le symptôme[27] ».

Parce que le secret a tant de valeur, son dévoilement se fait parfois en série sur un mode narratif « explosif » : il n'est pas uniquement une caractérisation mais aussi un *événement* à part entière du récit. Sarah Hatchuel montre notamment dans son étude de *Lost*

26 MAILLOS, Marie. « Une génération Sher-locked » in *TV/Series*, 2014, n° 6.
27 JOST, François. *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme ? Op. Cit.*

que « chaque révélation sur la nature d'un lieu, d'une personne, du crime qu'elle a pu commettre, du traumatisme qu'elle a subi, opère sur le mode du choc et du *coming out*[28]. » Cela souligne encore l'importance du personnage en série, dont la constitution même est dramatique, et cette technique s'avère être un mode de « présentification » – de mise au présent – efficace du récit.

Les séries télévisées *drama* contemporaines sont donc autant d'exercices sur les formes du *flash back* : celui-ci peut être littéral, comme dans les premières saisons de *Lost*[29], ou il peut nous apparaître par une psychanalyse, par les témoignages des personnages ou par leur rapport contrarié à leur généalogie. Tout ce qui tourne le personnage vers son passé est utilisé en série. Un personnage dont le passé ne serait pas dévoilé peu à peu au spectateur en devient alors à peine humain, incompréhensible, quasi-robotique. Pacôme Thiellement dit notamment de chacun des « Autres » dans *Lost* qu'il est :

> … Un personnage qui n'a pas eu son *flash-back*. […] Tout individu a ses autres, ses adversaires, qui sont aussi et surtout : ceux dont il n'arrive pas à se réapproprier l'expérience, ceux dont il n'arrive pas à intérioriser les motivations[30].

Les Autres – du moins ceux qui ne deviendront pas, comme le font Ben ou Juliet, des personnages à part entière de la narration – restent en suspens dans le temps : ils font l'effet d'une communauté éternelle et hors du temps, où le quotidien se referme sur lui-même. Lorsqu'un personnage sériel ne peut pas se constituer « à rebours », du présent vers le passé, il ne peut pas se constituer du tout et en vient à être la victime de la temporalité si particulière des séries télévisées.

Ce qui est notable dans cette horizontalité régressive en série, c'est que la série elle-même, dans sa longueur horizontale, s'intègre à ce passé qui constitue le personnage. Tout évènement devient passé dès lors qu'il s'est déroulé, de telle façon que tout ce que le personnage vit et subit dans la série s'ajoute finalement à ses fantômes, à son passé, et le définit une deuxième fois. Comme le souligne Jean-Pierre Esquenazi, le personnage...

> … devient une figure chargée d'une histoire personnelle de plus en plus épaisse au fur et à mesure que la série se poursuit. Chacune de ses apparitions est susceptible de rappeler évènements ou rencontres qui l'ont amené au point où il se trouve[31].

28 HATCHUEL, Sarah. *Lost : fiction vitale*. Paris : Presses universitaires de France, 2013, p. 46.
29 *Lost* (ABC, 2004-2010)
30 THIELLEMENT, Pacôme. *Les mêmes yeux que Lost*, Paris : Éditions Léo Sheer, 2011, p. 77-78.
31 ESQUENAZI, Jean-Pierre. *Les séries télévisées : l'avenir du cinéma*. *Op. Cit.* p. 163.

Cet acquis diégétique a un poids important dans des « *cumulative narratives*[32] » (« récits cumulatifs ») comme les séries télévisées. Si Horace Newcomb utilise le terme pour indiquer les séries que nous nommons dans cette recherche des « séries semi-feuilletonnantes », dont la narration est en partie bouclée et en partie feuilletonnante, l'expression semble parfaitement représenter un aspect de toutes les séries, semi-feuilletonnantes et feuilletonnantes : l'intégration de la *mémoire*, du spectateur et du personnage, au récit. Parmi les fantômes du personnage il s'en trouvera qui proviennent du récit lui-même – d'épisodes antérieurs – et vont contribuer encore une fois à construire le personnage. Car le spectateur, en suivant le personnage sur parfois de longues années, connaît un passé du personnage : celui qu'il a vu et vécu avec lui.

Les acquis des personnages de série antérieurs au récit et ceux internes au récit sont complémentaires mais fonctionnent sur deux modes. Le passé du personnage interne au récit est un passé dont les tenants et les aboutissants sont présents à l'esprit du spectateur. Tout ce qui est raconté dans le récit devient passé (celui-ci est donc largement plus long en série qu'ailleurs), et a une grande valeur *en tant que passé* (ce qui explique une partie du plaisir que ressent le spectateur à voir les personnages réitérer certaines manies, certaines expressions et certaines actions qui viennent lui *montrer qu'il se rappelle*, lui indiquer que le passé a un sens et une valeur qu'il peut apprécier de cette façon). Cependant, ce passé est à la disposition du spectateur qui le connaît dans sa totalité et peut y puiser les éléments de caractérisation ou de sens du personnage.

Le passé du personnage antérieur au récit, caché et voilé, n'apparaîtra au spectateur qu'à l'aune de déclencheurs narratifs et émotionnels importants. Il manquera toujours quelque chose à ce passé, qui est montré par bribes, nous est amené comme le résultat d'une enquête, d'une psychanalyse ou d'une réminiscence.

Ainsi les acquis internes au récit sont-ils associés indissociablement au présent, tandis que les acquis antérieurs au récit proviennent-ils d'une temporalité autre. Les acquis antérieurs et internes du récit se présentent donc comme deux formes différentes mais entremêlées de « présentification » du passé (le passé est « présenté », montré au présent) et de constitution du personnage à l'envers du récit (du présent vers le passé). Le développement du personnage en série dépend moins d'une étude du temps que d'une phénoménologie, une étude de la conscience (externalisée). Comme le temps est « passé à l'envers » par la conscience dans le souvenir, la temporalité est retournée par le récit sériel. Un scénariste de

32 NEWCOMB, Horace. « Cagney and Lacey » in NEWCOMB, Horace et al. (ed.). *Encyclopedia of Television.* Abingdon-on-Thames : Routledge, 2014, p. 401.

The Leftovers Patrick Somerville, par exemple, présente le récit de l'ensemble de la série comme une « *love story in reverse* » (« une histoire d'amour à l'envers ») dans laquelle ce n'est que lorsque les personnages sont revenus d'entre les morts, ont construit et perdu une famille et se sont séparés qu'ils prennent enfin le temps de tomber amoureux. La constitution du personnage à l'envers permet en effet également de prendre le contrepied de l'ordre logique des évènements.

La difficulté inhérente à la compréhension du développement du personnage de série est de même nature que l'étrangeté des paroles (et des mouvements) des personnages de la Black Lodge de *Twin Peaks* : le texte, écrit à l'envers, est récité de cette façon par les acteurs, puis retourné à l'enregistrement pour qu'à la diffusion les spectateurs entendent un texte « à l'endroit », mais déformé par cet étrange traitement. De la même façon, une série télévisée se constitue à l'envers, de son premier plan jusqu'à parfois des générations entières *avant* le début du récit, mais elle est montrée à l'endroit, du premier plan jusqu'au dernier. Le personnage s'enrichit de ces deux traitements superposés.

III.5.

MORTS ET RENAISSANCES

III.5.1.
Mort des personnages

« En moyenne, [un personnage de série] vit entre sept et dix ans, à peu près ce que peut espérer un chien[1] », ironise Sabine Chavon-Demersay. C'est souvent plus, bien sûr, que la plupart des personnages de fiction, et il nous faut garder à l'esprit que les personnages de série sont des entités qu'en général nous « adoptons » adultes. Mais le haut taux de mortalité des personnages de séries *drama* contemporaines n'en est pas moins remarquable : soit que la mort soit un des risques du métier comme dans *The Wire*, soit qu'elle soit un thème à part entière comme dans *Six Feet Under* ou encore une surprise, vendeuse, toujours renouvelée comme dans *Lost* – pour ne pas citer *Game of Thrones*[2] – elle est sur-représentée en série. Bien entendu, elle est aussi sur-représentée dans toute forme de narration, ne serait-ce que parce qu'elle est un moteur d'action incontournable : Eros et Thanatos sont des moteurs extrêmement efficaces d'action et de caractérisation. Mais, en série, la mort prend une autre forme : elle n'est plus un phénomène exceptionnel ou spectaculaire mais se présente, récurrente ou non, comme un élément à part entière de l'existence.

III.5.1.1. La Mort est un jeu

La légèreté apparente avec laquelle les scénaristes et showrunners décident régulièrement de « tuer » leurs personnages, qu'ils ont pourtant empli d'eux-mêmes, peut surprendre. Il fut un temps où les auteurs n'avaient recours à cette extrémité que pour des raisons pragmatiques ou presque : un acteur qui décédait, voulait faire carrière au cinéma, ou simplement agaçait les auteurs par des demandes incessantes était sûr de coûter la vie à son personnage. La série *Friends*[3] en donne une représentation humoristique au travers de la carrière de Joey Tribbiani, acteur de la bande. Celui-ci obtient le rôle du Dr Drake Ramoray dans un *soap opera*, mais son personnage finit par se faire littéralement « éjecter » (dans un ascenseur) lorsque l'acteur insulte involontairement les scénaristes[4]. La séquence agit peut-être comme un rappel aux véritables acteurs de la série *Friends* : les auteurs de série sont des démiurges qui peuvent jouer avec la vie et la mort comme bon leur semble. Ce pouvoir rend les renégociations salariales manifestes, d'une façon qui n'est visible dans aucun autre art : celles-ci se jouent aussi bien entre acteurs, agents, chaînes et productions en coulisse, qu'à l'écran et dans le récit. Les leviers de pouvoir sont entre les mains des créateurs, tandis que les

1 JARRY, Marjolaine. « La Mort leur va si bien » in TéléObs, 19 novembre 2015, n° 2663, pp. 38-41, p. 40.
2 *Game of Thrones* (HBO, 2011-2019)
3 *Friends* (NBC, 1994-2004)
4 *Friends*, S02E18 « The One Where Dr. Ramoray Dies ».

acteurs sont, comme jamais ailleurs, à leur merci. Brett Martin fait de cet aveu d'impuissance des acteurs de série une description romantique :

> *To be actor on a TV show during the Third Golden Age was to live in a permanent state of anxiety, one's mortality (and unemployment) forever lurking around the next plot twist. For some, death was just the beginning of a long, fruitful run of ghost and dream sequences. Most, though, understood that one of the period's signature tropes – that, as in life, anybody could check out at any time – had significant implications for their job security. Even James Gandolfini admitted that he didn't sleep entirely easily knowing that Tony's fate lay in David Chase's hands*[5].

> Jouer dans une série du Troisième Âge d'Or, c'était vivre dans un état d'angoisse permanent. Car la mort (et donc le chômage) était toujours prête à vous cueillir au prochain retournement d'intrigue. Pour certains acteurs, la mort était le début d'un long et prolifique cortège de séquences, où leur personnage ressurgissait en rêve ou en fantôme. Néanmoins, la plupart avait compris que l'une des caractéristiques de cette époque – le fait que, comme dans la vie, n'importe qui peut faire ses valises à tout moment – avait des implications significatives quant à la sécurité de l'emploi. Même James Gandolfini reconnut qu'il n'arrivait pas à dormir complètement sereinement, en sachant que le sort de Tony était entre les mains de David Chase[6].

Cependant, l'effet peut aussi être opposé, l'absence des acteurs obligeant les scénaristes à évincer narrativement les personnages. Dans un cas comme dans l'autre, ces décès « pragmatiques » de personnages de série font coïncider un temps le récit sériel avec le monde réel qui lui donne existence. Lorsque Robert F. Colesberry, producteur de *The Corner*[7] et de *The Wire,* meurt à l'âge de 57 ans, son personnage de *The Wire*, pourtant d'importance mineure, Ray Cole, réapparaît, allongé sur une table de billard, le temps d'une veillée funèbre dans la série. Par la mort de l'acteur, la membrane qui sépare la série télévisée de la vie réelle est percée, et le discours du personnage Jay Landsman, écrit par David Simon lui-même[8], porte autant sur la mort du fictif Ray Cole que du réel Robert Colesberry. Jay Landsman demande : « Vous vous souvenez de l'extradition au Mississipi ? Les incendies criminels ? Il a

5 MARTIN, Brett. *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution: from The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad*. New York : Penguin, 2013, p. 196.

6 Traduction par Léa Cohen pour MARTIN, Brett, et Léa COHEN. *Des hommes tourmentés le nouvel âge d'or des séries : des "Soprano" et "The Wire" à "Mad men" et "Breaking bad*. Paris : La Martinière, 2014, p. 312.

7 *The Corner* (HBO, 2000)

8 MARTIN, Brett. *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution: from The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad*. *Op. Cit.*, p. 199.

réglé cette affaire[9]. » S'en « souviennent » ceux des spectateurs qui ont regardé le film *Mississippi Burning*[10] de Alan Parker, en 1988, film que produisit justement Robert F. Colesberry. Landsman continue : « Et la rue Fayette ? En 93 ? La guerre contre la drogue ? Il s'est confronté à un paquet de quartiers chauds et il les a refroidis[11]. » S'en souviennent cette fois sans mal tous ceux qui ont commencé à suivre la carrière de David Simon avant *The Wire*, avec la série télévisée *The Corner*, produite par Robert F. Colesberry encore, qui traite d'un certain coin de la rue Fayette et des problèmes de drogue qui le minent[12]. Il est dit qu'avant cette veillée fictionnelle, les cendres de Robert F. Colesberry avaient été disséminées sur le plateau de tournage[13].

Ces morts et départs inattendus sont de grands vecteurs de surprise et d'inventivité dans le récit : même les séries que leur format bouclé tend à figer dans une mécanique huilée y trouvent certains de leurs moments de grâce. *House M.D*[14]., par exemple, en est à sa cinquième saison lorsque Barack Obama est élu. L'acteur Kal Penn, qui interprète le Dr Lawrence Kutner, personnage récurrent de la série, est alors propulsé du jour au lendemain dans la carrière politique qu'il souhaitait, devenant directeur associé des relations publiques de la Maison Blanche[15]. Il est pour cela obligé de quitter son rôle sans préavis. Les scénaristes, pris de court, ont alors l'idée de tuer le personnage sans explication, sans grande scène, sans beau dénouement : l'apparent suicide, mystérieux et incompréhensible (d'autant plus que cette mort n'a jamais été préparée narrativement de quelque manière que ce soit), devient dès lors une béance dans la facture de la série et dans l'esprit rationnel du Dr House, qui ne pourra jamais y donner sens. Là encore, la porosité entre le monde sériel et le monde réel se manifeste par un évènement morbide dont l'ampleur dépasse largement la narration habituelle. La mise en scène de sa mort et de la découverte du corps répond d'ailleurs à l'improvisation forcée de l'écriture par une séquence volontairement maladroite, où la caméra elle-même semble suivre le flux sans comprendre ce qu'elle doit voir.

9 « *You remember the Mississipi extradition, the arson murders ? He brought the case home*. » *The Wire*, S03E03 « Dead Soldiers ».

10 *Mississippi Burning*, Alan Parker, 1988.

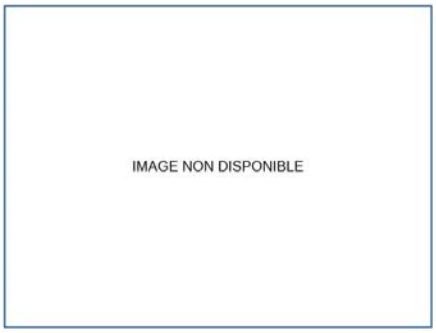
11 « *And Fayette Street ? In 93 ? Drug wars ? He took a lot of hot corners and cooled them*. » *The Wire*, S03E03 « Dead Soldiers ».

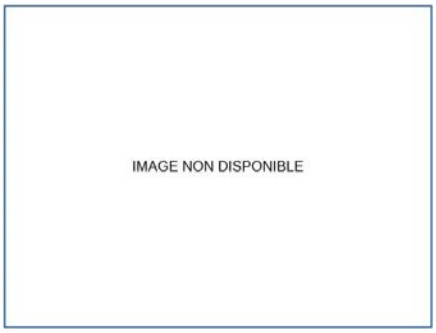
12 Le quartier à préalablement fait l'objet d'une étude sociologique de la part des auteurs eux-mêmes. SIMON, David et Ed BURNS. *The Corner. Enquête sur un marché de la drogue à ciel ouvert*. Volume 1 : Hiver/Printemps, Paris : Éditions Florent Massot, 2010 [1997 pour l'édition originale en anglais].

13 MARTIN, Brett. *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution: from The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad*. *Op. Cit.*, p. 199.

14 *House M.D.* (Fox, 2004-2012)

15 AUSIELLO, Michael. « House' Exclusive : The shocking Story Behind Last Night's Big Death » in *Entertainment Weekly,* 7 avril 2009. En ligne <http://ew.com/article/2009/04/07/house-exclusive/>





House M.D. S05E20

Le personnage est donc à la croisée du travail des scénaristes et des acteurs, jouant sa vie à chaque épisode. Cet évènement démiurgique qu'est la mort d'un personnage, lorsqu'il n'est pas lié à une fatalité dans la vie réelle, s'avère par moment le résultat d'un match. C'est ce qui transparait derrière une anecdote de tournage de la série *Lost*[16] : deux des actrices de la série, Michelle Rodriguez et Cynthia Watros, sont arrêtées en 2005 à Hawaï, sur le lieu du tournage, pour conduite en état d'ivresse (chacune dans sa voiture)[17]. Quelques mois plus tard, par un « juste » ou ironique retour des choses, les deux personnages qu'elles incarnaient se font tuer d'une balle chacune dans la tête, dans le même épisode[18]. Le jeu de massacre s'arrêterait là si Damon Lindelof n'avait pas ensuite tenté de convaincre Cynthia Watros, en vain, de revenir faire des apparitions. Il constatera alors, amusé : « J'ai appris qu'il était plus difficile d'obtenir la coopération de ceux que vous avez tués[19]. »

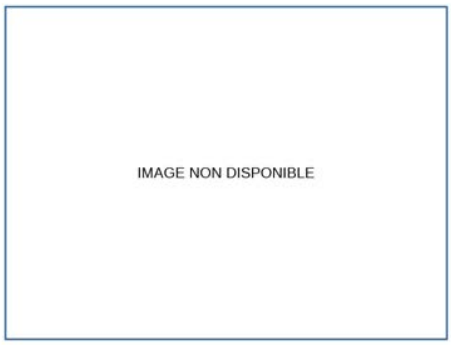
La mort est parfois un jeu en poïétique : les créateurs expient la gravité de l'évènement par le ridicule ou le spectaculaire, par le bas ou par le haut, faisant d'elle un évènement ludique, à la façon des films d'épouvante. Chacun cherche sa fin et la désire, de préférence, flamboyante. C'est, par exemple, le pari des auteurs de *Game of Thrones*, qui ne cesse de promettre « *more deaths* » (« plus de morts ») à leurs spectateurs : les scénaristes proposaient à l'origine (avec succès) « plus de morts » que les romans originaux[20], suite à quoi l'auteur desdits romans, R.R. Martin, a promis quant à lui « plus de morts » dans les derniers tomes que dans les précédents[21], tandis que journalistes et fans se félicitaient qu'il y ait « plus de

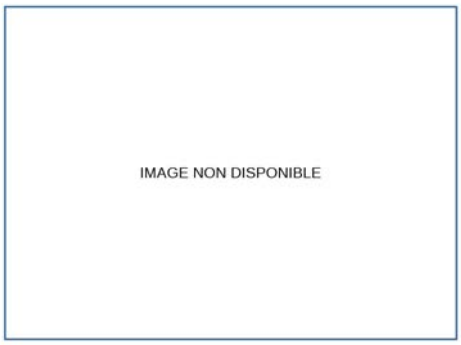
16 *Lost* (ABC, 2004-2010)
17 Associated Press, « 'Lost' Stars Michelle Rodriguez, Cynthia Watros Arraigned for DUI » in *Fox News*, 30 décembre 2005. En ligne <http://www.foxnews.com/story/2005/12/30/lost-stars-michelle-rodriguez-cynthia-watros-arraigned-for-dui.html>
18 *Lost* (ABC, 2004-2010), S02E20 « Two for the Road »
19 JARRY, Marjolaine. « La Mort leur va si bien » *Op. Cit.*, p. 40.
20 *Ibid.*, p. 39.
21 HELLER, Corinne. « *Game of Thrones* Creator George R.R. Martin Teases More Deaths of Characters – Find Out What He Said! » in *E News*, 22 août 2014. En ligne <http://www.eonline.com/news/572129/game-of-thrones-creator-george-r-r-martin-teases-more-deaths-of-characters-find-out-what-he-said>

morts » (d'êtres humains) dans *Game of Thrones* que dans la série concurrente (en termes de mortalité) *Walking Dead*[22] au cours des cinq premières saisons[23]. « Plus de morts » donc, mais pas seulement : il faut encore que ces morts, devenues impressionantes par leur nombre, le soient aussi par leur forme. Maisie Williams, qui incarne la jeune Arya Stark dans *Game of Thrones,* déclare sans ambages : « Je suis comme tout le monde, je veux une belle fin[24] ! » On est loin de la déclaration de Frederic Krivine, showrunner d'*Un Village français*[25]*,* pour qui un auteur ne doit pas tuer ses héros « sauf si le concept l'induit, comme avec l'Occupation, les gladiateurs ou la mafia[26]. » La mort est un bouquet final offert au personnage : plus elle est explosive et dramatique, plus le personnage apparaît rétrospectivement comme essentiel à la série. Ils peuvent également, pour la plupart, réclamer une mort à l'image de la série : les personnages de *Game of Thrones* ont des fins dans lesquelles se mêlent perversion et manipulation. La mort d'Adriana La Cerva dans la saison 5 des *Sopranos* est empreinte de pathétique et d'un sentiment nostalgique : la valise avec laquelle elle s'imagine fuir, sur un air rassurant de country, alors même qu'elle suit en réalité Silvio vers son funeste destin, finit par symboliser l'impossible trajet du personnage[27].

Deux scènes spécifiques de deux séries très différentes se font écho à ce sujet : *Six Feet Under* et *House M.D.* Dans la seconde saison de *Six Feet Under*, une veuve offre à Nate Fisher une Harley Davidson sur laquelle il trouve une forme de liberté, d'insouciance[28]. Au dernier épisode de *House M.D.,* ce sont les deux amis de toujours, Dr. House et Dr. Wilson, qui décident d'abandonner leur travail pour partir ensemble, à moto, sur les routes, se libérant de toute entrave malgré la mort imminente du Dr. Wilson, atteint d'un cancer[29].

22 *Walking Dead* (AMC, 2010-en production)
23 KURP, Josh. « Someone Finally Figured Out Which Show Has More Deaths: 'Game Of Thrones' Or 'The Walking Dead'? » in *Uproxx*, 7 décembre 2016. En ligne <http://uproxx.com/tv/game-of-thrones-walking-dead-deaths/>
24 JARRY, Marjolaine. « La Mort leur va si bien » *Op. Cit.*, p. 39.
25 *Un Village français* (Fr3, 2009-2017)
26 JARRY, Marjolaine. « Les Secrets des scénaristes » in *TéléObs*, 18 décembre 2014, n° 2615, pp. 14-19, p. 18.
27 *The Sopranos,* S05E12 « Long Term Parking ».
28 *Six Feet Under,* S02E08 « It's the Most Wonderful Time of the Year ».
29 *House, M.D.*, S08E22 « Everybody Dies »





Six Feet Under, S02E08 *House M.D.*, S08E22

Le lien tangible qui existe entre les représentations de la mort et de la conduite à moto ne sont plus à prouver dans la culture populaire : c'est une relation dont le fameux groupe de *bikers* les Hell's Angels s'est toujours réclamé (son nom signifie « Anges de l'Enfer ») et qui a également inspiré, en *comic books,* le personnage de *Ghost Rider*[30] ou, au cinéma, la Mort personnifiée sous les traits d'un motard dans *Arizona Junior*[31]. De même, sur le blouson de cuir des motards membres du club Sons of Anarchy[32] – dans la série éponyme crée par Kurt Sutter – figure un symbole de la mort (un squelette avec une faux sanglante). Ce n'est donc pas tant l'originalité de cette représentation qui est intéressante ici, mais ce qu'elle dit de la mort, spécifiquement, dans des séries dramatiques. Elle y est associée à une forme de libération extatique : on n'échappe pas *à* la mort, on échappe *par* la mort. C'est d'ailleurs elle qui, la plupart du temps, libère les personnages de la narration sérielle. Elle est donc, sinon positive, du moins représentée avec une forme de légèreté. La moto est aussi un engin qui se conduit seul : même à deux, il y a dans le voyage à moto une idée de chemins séparés, séparables. C'est une sorte de trait d'union dans le « *Live together, die alone* » (« Nous vivons ensemble, nous mourrons seuls ») typique de la série *Lost* où la phrase est répétée plusieurs fois. Enfin, la moto (particulièrement les Harley Davidson qui sont utilisées dans ces séries) est également la marque d'une forme de virilité (dont les Hell's Angels, encore une fois, sont l'étendard) et de force. La mort n'est plus perçue comme une faiblesse mais comme un rituel de puissance.

C'est d'ailleurs le sens des chansons qui accompagnent ces séquences, qui sont toutes deux sans dialogues : dans *Six Feet Under*, c'est la chanson *Don't fear the reaper* (« N'aie pas peur de la grande faucheuse ») de Blue Oÿster Cult[33], tandis que dans *House M.D.* c'est cette

30 *Ghost Rider*, Mark Steven Johnson 2007.
31 *Arizona Junior*, Ethan & Joel Coen, 1987.
32 *Sons of Anarchy* (FX, 2008-2014)
33 Blue Oÿster Cult. « (Don't fear) the reaper » in *Agents of Fortune*, CBS, 1976.

fois *Enjoy Yourself - It's Later Than You Think*[34] (« Profite - Il est plus tard que tu ne le crois ») de Louis Prima[35]. Les deux chansons célèbrent un *Carpe Diem* à leur façon, celle de Louis Prima allant jusqu'à conseiller de « voyager » maintenant puisque : « *How far can you travel when you're six feet underground?* » (« Jusqu'où pourras-tu aller quand tu seras six pieds sous terre ? ») C'est un conseil pris au pied de la lettre par les deux amis de la série. Au travers de cette riche symbolique, les deux séries font ici de la mort quelque chose de paradoxalement positif : la tragédie devient la positivité même de la série. Ce qui ne signifie pas d'ailleurs que la Mort soit dans ces séries l'accomplissement de quoi que ce soit : elle n'est pas rationalisée, mais elle est esthétiquement valorisée.

III.5.1.2. *Memento Mori*

Thibaut de Saint Maurice, auteur de *Philosophie en séries*[36], va au-delà de cette « positivité » superficielle pour dire de *Game of Thrones*, notamment, que la série met en scène « des héros sartriens qui sont ce qu'ils font, jusqu'au bout ! Leur mort est une ultime façon de donner sens à leur vie[37]. » Ce sens de la vie trouvé dans la mort n'apparaît pourtant pas de façon évidente dans la plupart des séries. L'idée est même radicalement rejetée par les héros de *Six Feet Under*, dont toute la réalisation porte sur le fait que, même lorsque l'on a accès chaque jour à la source de sagesse ultime, la mort, il nous est malgré tout impossible de trouver un sens à l'existence. Les personnages de *Game of Thrones* donnent certes un sens à leur existence par leur mort, ne serait-ce qu'en révélant par là le fait qu'ils existent pour mourir. Ces personnages en particulier ne sont sartriens qu'au moment de leur disparition, où ils réalisent ce qui s'avère finalement être leur fonction première. Mais c'est toute l'originalité de la série, peu imitée par d'autres, que de proposer ce surprenant catalogue de destruction et de perversion, produisant des personnages qui ne se réalisent que par leur mort.

Cependant, ces morts, traitées avec une certaine légèreté, sont narrativement risquées, nous rappelle Sabine Chavon Demersay : « Comme dans la vie, on perd des êtres aimés et on se reporte sur d'autres, avec des limites tout de même : l'attachement ne renaît pas indéfiniment[38]. » En effet, les personnages ont une importance majeure en récit sériel : en disposer n'est pas toujours si simple ni évident qu'il n'y paraît, comme le rappelle Emmanuel Daucé, producteur d'*Un Village français* : « Cela revient à couper ce qui fait la raison d'être

34 PRIMA, Louis. « Enjoy Yourself (It's Later Than You Think) » de Carl SIGMAN et Herb Magidson, in *Beepin' and Boppin'*, 1999.
35 Cette même chanson accompagne les funérailles du grand-père dans *Everyone Says I Love You,* Woody Allen, 1997 – *Tout le monde dit I Love You.*
36 SAINT MAURICE, Thibaut de. *Philosophie en séries*. Paris : Ellipses, 2009.
37 JARRY, Marjolaine. « La Mort leur va si bien » in TéléObs, *Op. Cit.*, p. 39.
38 *Ibid.*, p. 40.

d'une série : le lien avec les personnages ! » L'omniprésence de la mort dans les séries télévisées n'est donc pas seulement l'effet de circonstances extérieures ou un amusement morbide de leurs auteurs. Elle révèle cependant une volonté de transgression : les séries dans lesquelles la Mort est omniprésente s'opposent ainsi à la constitution, dans les séries et récits antérieurs, de personnages héroïques qui ne mouraient jamais. La mort s'avère donc une façon comme une autre de mettre au jour l'incapacité des personnages de série, qui sont aujourd'hui des anti-héros : ils sont maladroits, incompatibles avec leur univers, au point d'en être parfois éjectés.

La notion de purgatoire, symboliquement questionnée dans la série américaine *Lost* mais aussi dans la série britannique *Ashes to Ashes*[39], est un signe remarquable du lien perpétuellement tissé entre le personnage anti-héroïque de série et sa propre mortalité. Les héros, dans les récits de la mythologie grecque, sont pour la plupart des demi-dieux, proches en cela de l'immortalité. L'anti-héros représenté dans les séries télévisées oppose à cela aussi bien sa lâcheté, les fluctuations de son éthique ou de sa morale que sa mortalité. Le purgatoire est le lieu de rencontre de ces vices anti-héroïques et de la mortalité corollaire qui les caractérise : s'ils sont au purgatoire, c'est qu'ils sont morts et ne sont pas entièrement bons. Les séries, même lorsqu'elles ne traitent pas frontalement de ce sujet, servent régulièrement de purgatoire à leurs personnages, puisqu'elles leur donnent à la fois l'occasion de tester leur véritable tempérament et de s'acclimater à l'idée d'une mort nécessaire et certaine. C'est un deuil d'eux-mêmes que sont amenés à préparer les personnages de *Lost*, de *Six Feet Under*, de *Breaking Bad*, etc. Cette notion se retrouve d'ailleurs dans la série *Buffy the Vampire Slayer*, dans laquelle Buffy Summers « meurt » deux fois. La première de ses morts dure quelques minutes, après quoi elle est réanimée, au cours de la première saison. Cette première mort sera souvent rediscutée par les personnages, notamment lorsque d'autres « tueuses de vampires » seront envoyées pour lui succéder. Cette mort n'est certes que symbolique, mais elle littéralise à la fois l'imagerie classique de l'adolescence comme une phase de transition dans laquelle l'enfant doit mourir pour laisser place à l'adulte – seul à même de tenir tête aux démons et vampires du monde réel – et la nécessité pour Buffy de faire, encore une fois, son propre deuil, en admettant sa mortalité et celle de ceux qui l'entourent – sujet qui entraîne la série dans des réflexions plus sombres et profondes qu'elles ne le semblent de prime abord. Sa deuxième mort permet cette fois de montrer la violence de l'âge adulte par rapport au véritable « paradis perdu » de l'enfance, puisque Buffy, ramenée d'entre les morts par ses amis, déclare qu'elle était au Paradis et souffre de la dureté de ce retour à la vie, avant de se

39 *Ashes to Ashes* (BBC One, 2008-2010)

résigner à trouver un travail, s'occuper des factures et prendre soin comme une mère de sa jeune sœur, toutes activités qui représentent, dans la série, l'âge adulte. La ville dans laquelle Buffy exerce sa lourde tâche, Sunnydale, dont le nom contient ironiquement l'idée d'un ensoleillement jovial et permanent, est placée sur « la bouche des Enfers » comme les personnages aiment à le répéter (pour justifier en partie la pléthore de créatures qui la visitent et de phénomènes étranges qui s'y déroulent). En suspens entre le soleil et l'enfer, Sunnydale est bel et bien le purgatoire d'une existence qui s'achève, mais donne à ses héros – plus spécifiquement à son héroïne – l'espoir d'une renaissance paradisiaque comme la terreur d'une éternelle souffrance infernale.

La mort, par cette image toujours renouvelée du purgatoire, est donc en série le plus souvent liée à une dimension axiologique. Ce n'est cependant pas une force punitive comme elle peut l'être dans les récits manichéens où « les méchants meurent à la fin », mais une force de mise en suspens : le personnage n'est ni entièrement bon, ni entièrement mauvais, et ne peut tenir dans le récit (dans le purgatoire), que tant qu'il ne tombe pas dans l'une ou l'autre valeur. Les séries *drama* contemporaines utilisent donc la mort en en faisant une *permanence*, le plus souvent, plutôt qu'un évènement.

La logique qui permet d'unir le Mal et la Mort – et qui justifie le symbole récurrent du purgatoire – n'est donc pas ici punitive mais compréhensive, extensive : il ne s'agit pas de punir le personnage mauvais en le tuant, mais de reconnaître sa crainte de la mort comme l'origine de sa méchanceté. C'est en quelque sorte une opinion philosophique proche de celle de Philippe Perrot dans sa préface à l'essai sur l'Ontologie de Louis Lavelle : « Nous sommes hantés par notre finitude, et c'est pourquoi à la racine du mal commis, il y a la crainte de manquer, qui n'est elle-même qu'une figure de la crainte de mourir[40]. » Le personnage est bel et bien « hanté par sa finitude » ; il se constitue là encore à partir de sa propre fin : cela fait de tout récit sériel un *memento mori* à proprement parler. Tout en série exprime alors, au spectateur, aux créateurs et aux personnages, un « souviens-toi que tu vas mourir » qui pourrait sembler au premier abord contradictoire avec le temps long de la série télévisée.

Cette contradiction vient du fait que l'absence de fin de la série télévisée est non pas illustrée par une absence de mortalité, mais au contraire compensée par l'omniprésence de la mort, par des récits et des personnages inlassablement inquiets de leur propre finitude. Peut-être parce que la fin a rarement en série l'importance dramaturgique qu'elle recèle dans la plupart des autres dispositifs, elle paraît multipliée par l'angoisse essentielle de la fin de

40 LAVELLE, Louis, and Philippe PERROT. *Introduction à l'ontologie*. Paris : Le Félin-Kiron, 2008, p. 44.

chaque personnage, qui sait porter en lui un récit plus aristotélicien : le récit des personnages a bel et bien un début, un milieu et une *fin*, à laquelle ils ne cessent de se confronter.

Les auteurs quittent donc ici la mort « ludique » et « divertissante », positive ou spectaculaire, pour se confronter non plus à la Mort elle-même, qui n'est *que* l'évènement (l'évènement ne représente pas grand-chose en série), mais à l'ombre de la Mort, l'attente de la Mort, l'épée de Damoclès qui permet de révéler la durée et l'importance de cette durée par l'attente. « Les autres meurent, puis nous[41] », résume en un mot Tristan Garcia. La mort des « autres » ne sert souvent que d'écho à celles de ceux qui restent, et la mort des personnages sert d'écho à la nôtre.

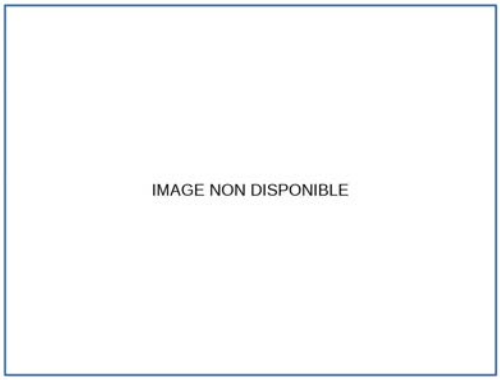
La façon dont la mort des personnages permet aux auteurs et spectateurs de se confronter à l'imminence de leur propre fin est cathartique : en enquêtant et explicitant les façons dont la mort peut et doit être acceptée et entendue, les auteurs gardent un peu de cette sagesse pour eux et la partagent avec le public, comme l'explique le scénariste Alan Poul, qui travaillait sur *Six Feet Under* :

> Alan Ball a perdu sa sœur dans un accident de voiture quand il avait treize ans. Il pouvait raconter de façon très intime les effets du deuil sur une famille. Et nous autres, on réalisait chaque jour que ce qu'on écrivait allait vraiment nous arriver… […] Si cela a permis à certains téléspectateurs d'apprivoiser un peu l'idée de la mort, j'en suis heureux[42].

L'importance de la mort des personnages pour les autres personnages se révèle différemment. Tony Soprano, par exemple, rêve souvent des morts, notamment dans un épisode appelé « *The Test Dream*[43] » (« Le rêve épreuve ») où un ensemble de personnes décédées lui apparaissent dans son sommeil, tandis que, partout où il va, son entourage lui reproche : « *You're not ready* » (« Tu n'es pas prêt ») tantôt parce qu'il n'est pas encore correctement habillé pour sortir, tantôt parce qu'il n'a pas chargé son arme, tantôt parce que, dans une scène se référant à *The Godfather*[44], il ne trouve pas l'arme qui aurait dû être cachée pour lui dans les toilettes d'un restaurant, etc. Bien sûr, le rêve fait en premier lieu référence au fait que Tony doit assassiner son cousin, chose à laquelle il n'est effectivement pas prêt à ce moment du récit. Cependant, Tony explique également à la fin de l'épisode que certains aspects de ce rêve sont récurrents. Or, tuer les autres, c'est aussi apprendre à mourir soi-même, d'autant plus dans ce cas particulier, puisque le cousin de Tony, avec lequel il a

41 GARCIA, Tristan. *Six feet under : nos vies sans destin*. Paris : Presses universitaires de France, 2012, p. 128.
42 JARRY, Marjolaine. « La Mort leur va si bien » *Op. Cit.*, p. 41.
43 *The Sopranos,* S05E11 « The Test Dream ».
44 *The Godfather*, Francis Ford Coppola, 1972.

grandi, s'appelle lui-même Tony (Blundetto), comme s'en amuse régulièrement Tony Soprano. Or apprendre à mourir, dans son cas, n'est pas qu'une question de surmonter l'angoisse existentielle : c'est une affaire d'humilité, de reconnaître sa nature vaine et transitoire. C'est une humilité que son tempérament et son statut l'empêchent de trouver. D'ailleurs, parle-t-il à sa femme dans son rêve, c'est en étant « *on a high horse* », littéralement « sur son grand cheval », ce qui signifie en anglais « sûr de lui, de façon arrogante[45] ».



The Sopranos, S05E11

Les rêves (dans *The Sopranos* ou *Mad Men* par exemple), les apparitions (le père dans *Six Feet Under* ou *Dexter*) mais aussi les monstres (les vampires et fantômes dans *Buffy The Vampire Slayer*), sont le reflet d'une conviction solide de la plupart des personnages de séries télévisées : les morts ne veulent pas mourir. La série elle-même, pourtant, dit tout autre chose, puisque ces évènements rêvés, hallucinés ou cachés au monde sont profondément intimes : ce sont bien entendu les vivants qui ne veulent pas mourir. Aussi, les séries télévisées, quelles que soient par ailleurs leurs thématiques, se présentent toujours avec une forte tendance philosophique au sens où l'entend Montaigne : « Philosopher, c'est apprendre à mourir[46] ». C'est plus encore le cas de la série *Six Feet Under,* dont c'est l'objectif premier. Les termes de Alan Ball sont à ce sujet révélateurs : « Je voulais explorer le drame et la beauté qui résulte du fait que nous sommes mortels. Sortir la mort du placard[47]. » Si la métaphore peut être filée, alors la Mort y est comprise comme d'une certaine façon équivalente à l'homosexualité du

45 Ce n'est pas exactement la même signification que l'expression française « monter sur ses grands chevaux », laquelle exprime plutôt la violence et l'exagération d'une réaction spécifique. Le cheval est par ailleurs un symbole d'immortalité et d'arrogance également au travers de la peinture de lui auprès de cheval que Tony Soprano commandite, jette, et que Paulie, dans un élan d'adulation, sauve des flammes. Paulie fait transformer la peinture pour que Tony y porte un costume de général, lui apportant dès lors la grandeur et l'intemporalité gages d'immortalité.

46 DE MONTAIGNE, Michel, « Que philosopher, c'est apprendre à mourir. » in *Essais (1595),* Vol. I, Chapitre XX, 27v–34.

47 BLUM, Charlotte. *Séries : une addiction planétaire*. Paris : La Martinière-Styles, 2011, p. 223.

personnage de David Fisher : la douleur n'est pas dans la Mort, mais dans l'impossibilité de certains individus et certaines communautés de l'accepter, de la saisir, voire de l'étreindre.

Pour écrire une série télévisée *drama* aujourd'hui, il faut être prêt, sinon à tuer ses personnages, du moins à parler de la Mort à travers eux. Dans un récit fini, les personnages sont infinis ; dans un récit infini, les personnages révèlent leur finitude.

La série télévisée est en cela un art dont l'essence tend à contredire les arts, narratifs ou non, de l'immortalisation : la peinture, la sculpture ou le cinéma permettent de proposer leurs personnages en figures immortelles, que la vieillesse et la mort ne toucheront jamais. Ils sont, quelque part, une figuration de l'au-delà, une existence sans la Mort. En série, au contraire, tout est en général *en-deçà* de la mort. Fantômes et rêves ne servent pas à justifier une existence par-delà la mort du corps. Ils n'existent que pour et par les vivants, comme l'analyse encore Tristan Garcia dans *Six Feet Under* :

> Les morts familiers – au sens des familiares latins, ceux en compagnie desquels on vit – ne sont pas le miroitement d'un au-delà. Bien au contraire, ils sont le reflet dans le miroir de la mort d'une immanence de la vie, puisqu'ils incarnent ce qui reste d'eux-mêmes dans le souvenir des vivants[48].

Même lorsque, comme dans cette série, les occurrences de la mort sont multipliées, elles ne servent pas en elles-mêmes mais, par leur nombre, rappellent à chacun l'imminence de sa propre mort : la mort est partout dans *Six Feet Under*, pour que les personnages et ceux qui les regardent aient à l'esprit que la mort les *attend* partout. La mort prend le visage de cent morts et fait écho à ce conseil de Montaigne : « Il est incertain où la mort nous attende, attendons-la partout[49]. »

Lorsque les auteurs tuent un ou plusieurs de leurs personnages, ils permettent la rencontre du vertige spectaculaire de cette fin (exacerbée par leur proximité et celle des spectateurs aux personnages) et l'imperturbable continuation des choses et du monde. C'est en quelque sorte ce que Joseph Campbell appelle le « démembrement » dans le roman moderne : la mort ne tient pas que pour ce qu'elle est, mais en tant que symptôme de la dissolution du monde.

> Le roman moderne, comme la tragédie grecque, célèbre le mystère du démembrement, c'est-à-dire la vie dans le temps. Les dénouements heureux n'y trouvent pas place à juste titre, car ils en sont une fausse représentation ; le monde, tel que nous le connaissons, tel que nous l'avons observé, n'offre, en effet, qu'un seul dénouement : la mort, la

48 GARCIA, Tristan. *Six feet under : nos vies sans destin*. *Op. Cit.*, p. 130.
49 DE MONTAIGNE, Michel, « Que philosopher, c'est apprendre à mourir. » *Op. Cit.,* p.30v.

> désintégration, le démembrement et, pour notre cœur, la crucifixion au moment où disparaissent les formes que nous avons aimées[50].

Farhad Safinia, créateur de la série *Boss*[51], utilise lui aussi cette image de la tragédie grecque pour exprimer l'absence intrinsèque de dénouement heureux au trajet des personnages. La mort est dans cette série, encore une fois, une épée de Damoclès, mais sa noirceur permet de déconstruire l'espoir naïf, « américain » dit-il, d'une pérennité. La durée sérielle sert à démembrer le monde et le personnage, peu à peu.

> Mon personnage, Tom Kanes, est un héros tragique auquel le chœur – en l'occurrence une neurologue ! – annonce la mort dès le premier épisode… Ce qui m'intéresse, c'est de confronter cette trajectoire tragique à l'optimisme américain, à cette croyance que quelqu'un, quelque part, réussira à arrêter la machine infernale[52].

La mort est au début de tout, en série *drama* contemporaine : *Six Feet Under* commence avec la mort du père, *The Sopranos* avec la mort du Parrain et l'effondrement soudain de son successeur Tony ; *Breaking Bad* débute avec l'annonce d'un cancer, *Twin Peaks* avec l'assassinat d'une jeune fille populaire, *True Detective* avec celui d'une prostituée ; *Better Call Saul* est traversée, dès le premier épisode, par la question du troisième âge ; *The Leftovers* commence avec la disparition de deux pour cent de la population mondiale, et suit le deuil impossible de ceux qui sont « restés » ; *The Wire* s'ouvre sur le meurtre d'un jeune homme des rues au surnom improbable (Snot Boogie[53]), *Show me a Hero* sur le *flash-forward* du suicide de son héros, *Mad Men* sur la campagne de publicité d'une marque de cigarette dont le monde commence à peine à reconnaître les propriétés cancérigènes et, enfin, *Buffy The Vampire Slayer* contient dans son titre même – *a fortiori* dans son épisode pilote – l'idée des morts qui la hantent. Ces séries *commencent par la fin*, fidèles à leur construction inversée. Les showrunners constituent inlassablement leurs personnages à partir de cette humiliation[54] première et ultime, ils les maintiennent à terre par ce simple rappel et, lorsque les personnages doivent finalement « retourner à la poussière », ils sont déjà appuyés contre elle.

III.5.1.3. Être ou ne pas être

Lorsqu'un journaliste fait remarquer à Tom Fontana, créateur de la série *Oz*, qu'il a la réputation d'être un tueur de personnages, celui-ci s'offusque : « Mais dans la vie, les gens

50 CAMPBELL, Joseph. *Le héros aux mille et un visages*. Paris : J'ai lu, 2013, p. 44.
51 *Boss* (Starz, 2011-2012)
52 JARRY, Marjolaine. « Les Secrets des scénaristes » *Op. Cit.,* p. 17.
53 « *Snot* » signifie « morve » et « *boogie* » dérive de « *booger* » qui désigne la crotte de nez.
54 Au sens étymologique de retour au « *humus* » : au sol, à la terre.

meurent[55] ! » Meurent-ils ? Comme le journaliste, beaucoup de spectateurs ne voient pas dans la mort des personnages de leurs séries préférées la seule marque d'une volonté de réalisme. Au contraire, la mort et la mortalité des personnages ouvrent souvent en série une brèche vers un discours métanarratif : par leur mort, les personnages s'extirpent du récit pour commenter leur statut de personnage. Sarah Hatchuel analyse ainsi le comportement de Jack dans *Lost* face à sa mortalité : « Jack, confronté à l'idée de sa mort, met au jour son statut de personnage de fiction joué par un acteur et s'interroge lui-même, comme Hamlet face au suicide, sur son essence fictionnelle – 'être ou ne pas être'[56]. » En effet, dans le dernier épisode de la série, alors que la musique n'est plus là pour soutenir et « fictionnaliser » le récit, le personnage semble faire un bond hors de la diégèse lorsqu'il demande à son père : « *Are you real?* » (« Est-ce que tu es réel ? ») pour s'entendre répondre : « J'espère bien ! Oui je suis réel. Tu es réel. Tout ce qui t'est arrivé était réel. Tous ces gens dans l'église, ils sont réels eux aussi[57]. » La réalité devient alors autre chose qu'elle même : s'ils sont morts, la réalité de cette existence post-mortem ne peut pas être exactement équivalente à la réalité de leur vie *avant* leur mort, comme celle-là ne peut pas non plus être considérée équivalente à notre monde, où pourtant nous avons aimé et souffert avec eux. La porosité des mondes fictionnels (ici constitués en poupées russes) et du monde réel apparaît encore une fois au moment de la mort.

Jack n'est pas seul dans ce cas : la Mort en série, transformée en *menace* plutôt qu'en *évènement*, entraîne nécessairement chez les personnages une angoisse existentielle qui se répercute aussi bien au sein de réflexions personnelles diégétiques (« qui suis-je ? ») que de questionnements métanarratifs (« que suis-je ? »). Nous avons déjà montré en quoi la mort opère à plus d'un titre une percée entre le monde diégétique et le monde extra-diégétique, voire entre plusieurs niveaux de diégèse (le coma, le rêve, les chambres d'hôtel de *The Leftovers* et de *The Sopranos* ou le purgatoire en font partie). Elle ouvre aussi une fenêtre aux personnages sur le monde réel, ou du moins sur leur propre statut. L'au-delà sériel est un monde méta-conscient.

Autre marque de cette brèche que la Mort crée dans la diégèse, les miroirs dans les séries tendent à être à la fois profondément liés à la symbolique de la Mort et à créer des enchâssements de récits dans la diégèse : celle-ci perd son unité par la confrontation avec la mort, ce que les miroirs ne cessent de révéler. Orphée, dans le film éponyme de Jean Cocteau, avance cette phrase célèbre : « Les miroirs sont les portes par lesquelles la mort va et

55 JARRY, Marjolaine. « Les Secrets des scénaristes » *Op. Cit.,* p. 16.
56 HATCHUEL, Sarah. *Lost : fiction vitale*. Paris : Presses universitaires de France, 2013, p. 122.
57 « *I should hope so ! Yeah I'm real. You're real. Everything that ever happened to you is real. All those people in the church, they're all real too* » *Lost*, S06E18 « The End (2) »

vient[58] ». Ainsi de l'écran de télévision qui laisse entrer la mort. Les miroirs, nous l'avons vu, ouvrent et referment la série *Twin Peaks* (du moins les deux premières saisons). Deux séquences de séries *drama* représentent plus précisément encore l'importance du miroir dans les séries télévisées : la troisième mort de Kevin Garvey[59] dans *The Leftovers* et le coma prolongé de Tony Soprano[60] dans *The Sopranos*.

Dans la première série, Kevin Garvey meurt une nouvelle fois afin de sauver le monde du déluge que craignent ses proches. Une fois mort, il se retrouve tour à tour propulsé dans deux versions de lui-même : le président et l'assassin. Les codes du film d'espionnage et de l'archétype de l'assassin sont utilisés, parodiés et détournés : le président porte un costume blanc digne d'un méchant de James Bond tandis que l'assassin est en noir. L'assassin doit tuer le président (avec un *sniper*) mais c'est le président qui tuera l'assassin, en lui ouvrant le sein d'un geste pseudo-christique. Qu'importe d'ailleurs au fond lequel tue et lequel est tué puisque l'un et l'autre *sont* Kevin Garvey. Il passe d'un corps à l'autre, ou plus exactement d'un costume à l'autre (c'est le même corps) en regardant son reflet dans le miroir. À prendre la sentence d'Orphée au pied de la lettre, c'est la mort – ici associée à l'esprit de Kevin Garvey – qui va et vient par les miroirs.

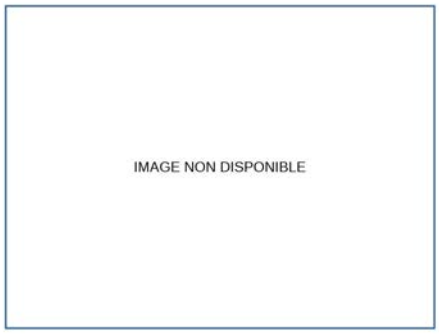
Dans la deuxième série, Tony Soprano est dans le coma. Dans son « rêve » il est en voyage lorsqu'il prend par erreur la valise d'un autre homme, Kevin Finerty. Plus personne n'admet alors l'existence de Tony Soprano (dont il ne prononcera d'ailleurs jamais le nom) et pour tous il deviendra son alter-ego, au point d'être touché à sa place par la maladie d'Alzheimer. Il finira sa quête devant la maison de Kevin Finerty où le cousin de Tony Soprano, Tony Blundetto, pourtant décédé à ce moment du récit, lui proposera de rejoindre enfin la famille qui l'attend. Tony Soprano, appelé au loin par la voix de sa fille, refuse d'entrer et, au lieu de ça, sort de son coma.

Les miroirs, voire plus largement les *reflets* sont bien dans ces deux séries les portes de la mort. Pour chacun de ces binômes, les doubles sont un choix d'exister ou de mourir, et se présentent comme les deux faces d'une même pièce. La rencontre de l'original et du reflet (et vice-versa) ne peut se faire que dans un espace-frontière où le reflet *a autant de réalité* que l'« original ». C'est donc dans un univers fantasmé que se rencontrent ces *alter-ego*. Ce lieu fantasmé lui-même se fait l'écho de diégèses fictionnelles, notamment dans *The Leftovers* : le réveil sur la plage ne manque pas de faire écho à *Lost*, la série précédente de Damon Lindelof, tandis que les archétypes du président et de l'assassin répondent à des

58 *Orphée,* Jean Cocteau, 1950.
59 *The Leftovers* S03E07 « The Most Powerful Man in the World (and His Identical Twin) »
60 *The Sopranos,* S06E01 « Members Only ».

fictions de genre très codifiées : ainsi, ces personnages de fiction rencontrent la mort dans l'univers d'une *autre* fiction.

Il y a donc un « trou de ver » qui se crée entre deux strates de fiction. Le trou de ver, justement, est défini en physique comme étant « une structure topologique exotique ressemblant à une 'poignée d'espace-temps' qui relierait deux régions de l'univers, dont l'une serait un trou noir et l'autre un 'trou blanc'[61] ». Ce sont ici, d'une certaine façon, les deux Kevin Garvey – le Kevin noir et le Kevin blanc – qui n'en sont qu'un seul et font bel et bien le lien entre différentes strates de réalité ou de fiction : la mort et la vie.



The Leftovers, S03E07

Les deux séries, par cette image du miroir, expriment le même défaut poïétique : il nous faut quitter la fiction (et entrer dans une nouvelle strate de fiction) pour rencontrer la mort. Mais quitter la fiction, c'est aussi la reconnaître comme fiction. La fiction, au mystère ainsi éventé, disparaît pour ne laisser d'elle que les *symboles*, comme c'est souvent le cas dans *Twin Peaks* : on court-circuite alors le récit pour aller directement au sens. C'est à ces moments-là que les séries deviennent *religion,* au sens que donne à ce terme Reza Aslan, consultant en religions sur *The Leftovers* : « La religion n'est rien de plus qu'un ensemble de symboles et de métaphores qui servent à exprimer une expérience universelle[62]. » Ces épisodes extrêmement symboliques révèlent donc l'objectif de la fiction (les réflexions qu'elle porte, le sens qu'elle propose) sans plus passer par elle (la narration n'a plus de sens, plus d'endroit). La fiction n'est jamais plus fragile que quand elle tente de passer « de l'autre côté » de la mort d'un personnage, mais le récit y gagne pourtant en puissance.

61 LUMINET, Jean-Pierre. « Les trous noirs et la forme de l'espace », Texte de la 187e conférence de l'Université de tous les savoirs, 5 juillet 2000. En ligne <http://fms2.cerimes.fr/vod/media/canalu/documents/utls/050700.pdf>

62 « *Religion […] is nothing more than a set of symbols and metaphors to express a universal experience*. » KACHKA, Boris. « The End is Here » in *Vulture*, 4 juin 2017. En ligne <http://www.vulture.com/2017/06/leftovers-finale-behind-the-scenes-exclusive.html ?utm_campaign=vulture&utm_source=fb&utm_medium = s1>

III.5.1.4. Mourir *en* fin

La mortalité des personnages et la permanence du récit sont des dimensions paradoxales du récit sériel et agissent perpétuellement l'une contre l'autre. Le plus souvent, l'une annihile l'autre. La survivance des personnages ou de leurs fantômes après leur disparition est le plus souvent le symptôme de la continuation perpétuelle du récit. C'est donc naturellement à la toute fin de la série que la mort peut redevenir un « évènement », tandis qu'elle se présentait auparavant comme une continuation.

Ce n'est pourtant pas exactement le cas. Parfois, certes, un sentiment véritable de clôture se dégage de la mort des personnages dans l'épisode final. C'est le cas dans *Six Feet Under* : l'arc de chaque personnage est alors filé jusqu'à sa mort, chacun à sa façon, chacun à son heure, dans les dernières minutes du récit. Leur mort n'est pas rendue plus spectaculaire qu'elle ne l'est ailleurs dans la série mais elle sert de clôture. La mort des personnages est amenée en fin de récit mais l'absence de spectaculaire en fait encore une fois un anti-évènement, inclus dans un quotidien que l'on observe par la lorgnette : la série s'éteint mais les personnages, eux, *continuent*. La fin ouverte de *The Sopranos*, par exemple, est tonalement extrêmement différente de celle de *Six Feet Under,* mais il en ressort le même sentiment : le personnage est laissé en suspens, entre la vie et la mort, dans un *cut* abrupt digne d'une guillotine. Là, le personnage, schroëdingerien par excellence (selon une vision plus philosophique que scientifique du chat de Schrödinger), est à la fois mort et vivant, parce que le public ne peut plus le regarder. Le public ne regarde plus mais la musique de cette toute dernière séquence le rappelle : « Oh le film ne s'arrête jamais. Il continue, encore et encore[63]. » Il y a bien sûr une ironie à entendre ces quelques paroles justement lors de la dernière séquence de la série, mais la constitution de la dernière scène tend plutôt à poindre vers une autre version de la série qui nous serait dissimulée et qui, elle, se continue d'elle-même, simplement parce que le personnage est encore là. C'est également une fin « en suspens » que le showrunner Clyde Philips a voulu proposer à sa série *Nurse Jackie*[64], malgré la mort du personnage principal ou à travers elle :

> J'ai écrit l'ultime épisode de « Nurse Jackie », après sept saisons, des larmes plein les yeux. Je savais parfaitement ce que je faisais, je voyais des plans dans ma tête, mais j'étais si ému… Cela dit, pour moi, Jackie n'est pas morte de son overdose, même si beaucoup de téléspectateurs pensent le contraire. C'est toute la force d'Eddie Falco […]

63 « *Oh, the movie never ends. It goes on and on, and on, and on*. » Journey, « Don't Stop Believing » in *Escape*, 1981.

64 *Nurse Jackie* (Showtime, 2009-2015)

> que d'avoir joué d'un très léger mouvement de l'œil, d'un frémissement de la lèvre pour laisser la fin ouverte[65].

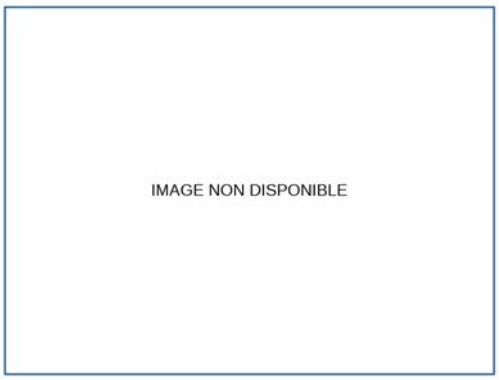
Ces fins en forme d'ouverture, ces morts qui arrivent *après* la fin du récit, l'absence résolue d'une fin cataclysmique où les personnages s'éteindraient en même temps que leur support télévisuel sont autant de signes de ce que Damon Lindelof appelle « *the Great Disappointment* » (« la Grande Déception ») dans *The Leftovers* : « Cette série n'est pas à propos de quelque chose qui serait en train de se passer. Elle parle de l'anticipation, puis de la Grande Déception[66]. », en l'occurrence la déception qui découle de *l'absence d'une fin du monde* qui a pourtant été prévue par tous. Cette « grande déception » est liée à la forme anticlimactique des séries télévisées : même à la toute fin de la série, celle-ci ne cherche pas à produire de *climax*, mais une continuation.

La mort des personnages aux alentours de la fin du récit ne se présente donc jamais en série comme l'évènement attendu par les personnages et les spectateurs, mais, qu'elle soit représentée ou non à l'image, comme l'absence de cet évènement. La respiration sérielle se fait ainsi à l'opposé de celle des autres formes de récit : là où une forme courte commande une succession d'évènements limitée par une clôture du récit, le format sériel est un format de la variation et de l'immobilité, ouvert en fin de récit, pour la première fois parfois, sur un *avenir*. C'est clairement indiqué par Damon Lindelof à propos de *The Leftovers,* dont la dernière saison particulièrement (mais aussi, de façon plus diffuse, les deux premières) se focalise sur l'attente de l'apocalypse : « C'est notre refus de nous confronter à l'avenir qui génère la pensée apocalyptique[67]. » Cette pensée apocalyptique traverse toute la série pour cependant se tarir en toute fin de récit : on ne tue plus la chèvre dans le dernier épisode de *The Leftovers*, on ne craint plus le déluge. Laurie ressuscite même quasiment – de façon peut-être narrativement artificielle – du suicide qu'elle avait commis à l'épisode précédent. Rustin Cohle dans *True Detective* ressuscite lui aussi en figure christique.

65 JARRY, Marjolaine. « Secrets de super-scénaristes » in *TéléObs*, 1er décembre 2016, n° 2717, pp. 4-10, p. 8.

66 « *This show is not about something happening. It's about the anticipation, and then the Great Disappointment*. » KACHKA, Boris. « The End is Here ». *Op. Cit.*

67 « *What generates apocalyptic thinking is that you don't have to deal with the future*. » KACHKA, Boris. « The End is Here ». *Op. Cit.*

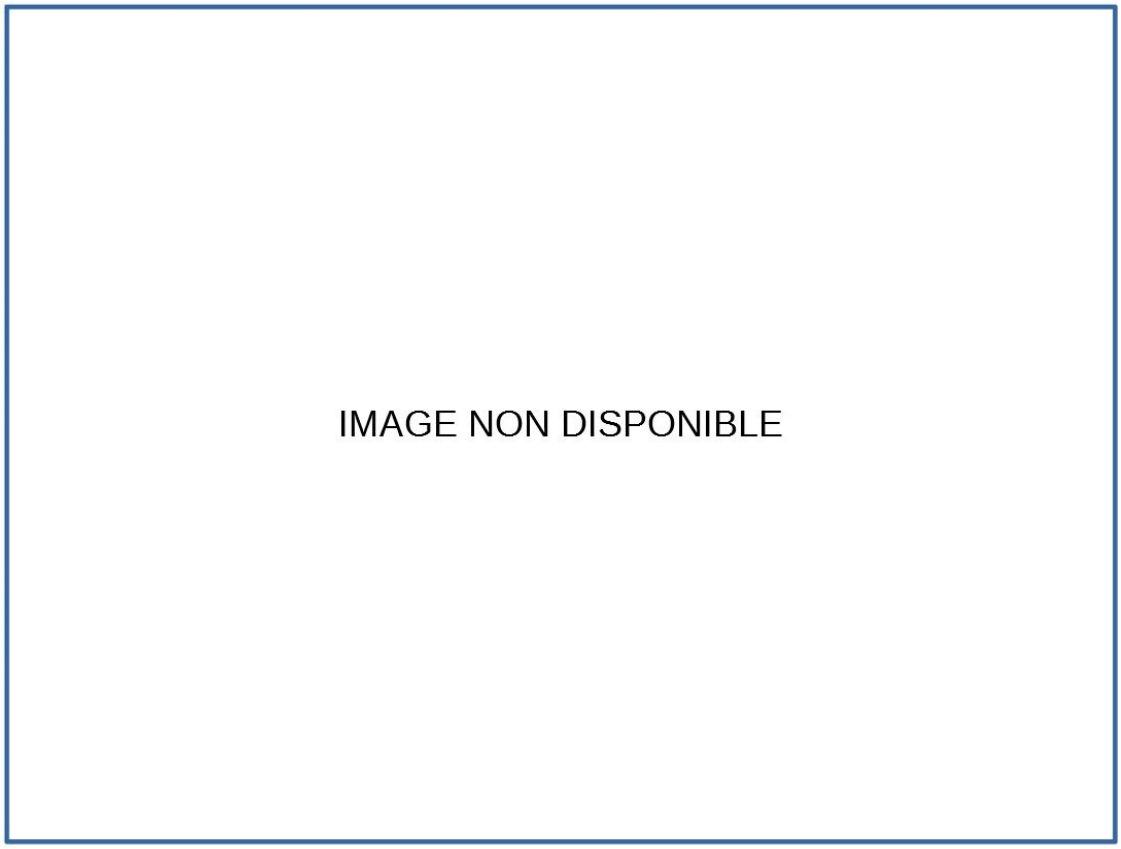


True Detective, S01E08

Lorsque les personnages sériels sont confrontés à leur mort en fin de récit, ce n'est pas pour confirmer la crainte qui les traversait tout au long de la série. Ce n'est pas pour arrêter le mouvement. C'est, au contraire, pour le relancer, pour continuer, pour dépasser cette angoisse existentielle.

« Je pense que c'était l'anxiété de la séparation[68] » – conclut Damon Lindelof à propos de l'ambiance exécrable de la *writers' room* lors de l'écriture du dernier épisode, lorsque la mort de Laurie a été discutée, pour être simplement rejetée. À l'image de la série *The Leftovers*, ce n'est pas à la destruction de l'univers sériel (et donc de leur œuvre à part entière) que travaillent les showrunners qui lui ont dédié une grande partie de leur existence, mais à la séparation nécessaire du monde réel et du monde sériel. Lorsque Nora Durst traverse vers l'autre monde, celui des *disparus*, elle découvre qu'il est en tout point commun au sien ; seulement elle vit dans un de ces mondes et sa famille dans l'autre. Les deux univers n'ont fait que s'éloigner, sur deux plans de réalité distincts. La mort ne permet toujours que de discuter l'écart entre l'univers diégétique de la série et le monde réel, de le révéler, afin que les deux mondes aillent chacun leur chemin. Auteurs et spectateurs gardent cependant la certitude, en leur for intérieur, que la série et ses personnages continuent – propulsés hors de l'orbite terrestre et hors de la réalité – leur chemin narratif propre, à l'infini, puisque c'est la promesse de la télévision.

68 « *I think it was separation anxiety* » KACHKA, Boris. « The End is Here ». *Op. Cit.*



Alan Ball par Mathieu Contis (http://www.mgd-contis.fr/)

III.5.2.

Fin de la série

La fin de la série influe cependant sur la constitution et l'évolution des personnages au-delà de la question de leur mort ou de leur mortalité. C'est aussi bien la mort des personnages que la « mort » de la série elle-même qui sont concernées ici. Nous rejoignons Tristan Garcia, pour qui :

> Rares sont les séries qui savent mourir. Beaucoup sont tuées, fauchées avant l'heure. Certaines se suicident, du *Prisonnier*[1] à *Lost*[2]. Devenues séniles, la plupart meurent dans leur propre sommeil – et celui du spectateur. Mais pas *Six Feet Under*[3].

Les séries meurent en mai, toujours ou presque, d'une mort printanière mais plus ou moins florissante. C'est en effet à ce moment-là, en fin de saison, avec sous les yeux les résultats d'audience – donnés aux États-Unis par l'institut Nielsen en novembre et en mai[4] – ou, dans le cas des plateformes de type Netflix, le nombre des nouveaux abonnés et le *buzz* provoqué par la série sur les réseaux, que les producteurs et chaînes décident de reconduire ou non la série[5].

Depuis quelques années, soucieux des ventes de DVDs et afin de donner à leurs séries une *shelf life*[6], les chaînes ont pour beaucoup renoncé à interrompre la diffusion de leurs séries en cours de saison : au contraire, les auteurs de séries à succès comme *Mad Men*, par exemple, savent deux, parfois trois saisons à l'avance quand leur série atteindra son dernier souffle. Il y a donc aujourd'hui une certaine prévisibilité de la fin des séries qui se répercute sur l'arc et le destin des personnages. Cette prévisibilité tient cependant d'un contexte économique en pleine transformation : Netflix à ce titre a récemment fait un pas en arrière en annonçant l'arrêt de la série *Sense8*[7], dont le dernier épisode en date se terminait pourtant sur un *cliffhanger*[8]. La plateforme a d'ailleurs dû consentir ensuite à produire un long épisode de

1 *The Prisoner* (ITV, 1967-1968) – *Le Prisonnier*
2 *Lost* (ABC, 2004-2010)
3 GARCIA, Tristan. *Six feet under : nos vies sans destin*. Paris : Presses universitaires de France, 2012, p. 145.
4 Parce que c'est en fonction des chiffres d'audience fournis par l'Institut Nielsen que les séries vont être ou non reconduites, les scénaristes tentent parfois d'attirer les spectateurs sur ces épisodes spécifiques par des effets de spectaculaire ou de *cliffhangers*.
5 C'est le calendrier de production développé par Pamela Douglas dans DOUGLAS, Pamela. *Writing the TV Drama Series: How to Succeed as a Professional Writer in TV*. Studio City, CA : Michael Wiese Productions, 2005.
6 « Vie d'étagère », ce terme renvoie à la rentabilité d'une œuvre dans les années voire les décennies qui suivent sa sortie. Une série qui ne connaît pas un gigantesque succès au moment de sa sortie, comme *The Wire*, peut être soutenue par la chaîne afin de servir d'étendard (*The Wire* a contribué à faire de HBO la chaîne des séries de qualité par excellence) ou pour un profit postérieur (objets dériévs par exemple).
7 *Sense8* (Netflix, 2015-2018)
8 cf. Glossaire.

deux heures pour clore définitivement le récit. Lorsque les créateurs n'ont pas cette chance, l'ensemble des auteurs « *hangs on its own cliff*[9] » (« est suspendu à sa propre irrésolution »), dit Pamela Douglas. L'absence de résolution aux arcs des personnages n'empêche pas pourtant la fin de la série et, quoiqu'il y ait une satisfaction certaine à voir le trajet des uns prendre fin en même temps que la diffusion de l'autre, la série télévisée ne prend pas son sens dans sa conclusion et peut exister sans elle.

Les aléas de la production ou des stratégies commerciales particulières peuvent changer la donne, quoique ce soit le plus souvent les baisses d'audience qui entraînent la fin d'une série. Il est difficile de déterminer la raison de ces baisses d'audience elles-mêmes mais, dans de nombreux cas, il est raisonnable de supposer que l'épuisement des personnages et des situations en est une raison majeure. La série s'arrêterait alors au bon moment, voire *juste après*, atteinte par son propre principe de Peter[10].

En fonction de ces divers critères indépendants des auteurs, les séries télévisées et leurs personnages peuvent ainsi connaître des fins très diverses. Dans le pire des cas, une série peut s'arrêter brutalement, au cœur d'une révélation importante sur ses personnages et alors qu'elle a déjà épuisé depuis longtemps toutes ses ressources de caractérisation et d'action. Dans le meilleur des cas, ses auteurs ont planifié la fin de la série plusieurs saisons à l'avance et ont tiré les fils de la narration avec précision jusqu'à ce dernier épisode. Alors seulement la série peut-elle s'offrir le luxe de se terminer comme *Six Feet Under,* par exemple, qui met « ainsi en scène sa propre mort, à mesure de la mort de ses personnages[11] », qui intègre sa propre fin à la cohérence narratologique du tout. La série *drama* feuilletonnante n'a pas à ce titre la liberté de mouvement de ses consœurs bouclées, qui compensent l'absence de leur propre fin par des dizaines de fins subsidiaires, à l'image des récits « paralittéraires » que décrit ainsi Daniel Couégnas :

> Du côté des séries romanesques paralittéraires, on connaît bien le principe narratif de la vraie/fausse clôture qui, de Holmes à Lupin, en passant par Rouletabille, Fantômas, etc., rythme les publications et l'impatience du lecteur. Conjointement, deux exigences régissent l'économie de ce type de fiction : l'achèvement de chaque récit de la série,

9 DOUGLAS, Pamela. *Writing the TV Drama Series: How to Succeed as a Professional Writer in TV*. *Op. Cit.*, p. 5.

10 Le principe de Peter est un principe économique selon lequel avec le temps, tout employé occupera un poste pour lequel il sera incompétent, étant donné qu'un employé compétent est promu à un poste supérieur tandis qu'un employé incompétent ne sera ni promu, ni rétrogradé. PETER, Laurence J., Raymond HULL, *et al. The Peter Principle*. Londres : Souvenir Press, 1969. À la télévision, une série sera annulé au moment où une baisse d'audience se fera sentir et se terminera donc, si sa fin n'est pas décidée plusieurs saisons à l'avance, à son moment de plus grande faiblesse.

11 GARCIA, Tristan. *Six feet under : nos vies sans destin*. *Op. Cit.*. p. 148.

> relativement autonome (« chaque récit est complet en un volume »), l'inachèvement (perpétuel ? Le héros ne meurt pas…) de l'intrigue générale[12].

Or les séries de notre *corpus* n'ont pas pour autant le luxe des romans littéraires unitaires, qui peuvent compter sur une connaissance précise de leur propre fin. C'est pourquoi, eu égard ne serait-ce qu'aux seuls personnages, « les fins sont les parties les plus difficiles[13] », comme le rappelle Vince Gilligan. Ce n'est pas Damon Lindelof, traumatisé par son expérience après la fin de *Lost*[14], qui dira le contraire.

Lorsqu'il en arrive à penser la fin de son récit et si celle-ci n'était pas prévue dès l'origine, le showrunner se trouve face à sa série dans une position très proche de celle de ses spectateurs : il ne connaît pas la fin, qu'il redoute et espère à la mesure de son propre attachement pour le projet, et a avec les personnages une relation tout aussi étrange que celle que les spectateurs ont avec eux : alors même que la série est en cours et que le personnage est encore en vie, spectateurs et auteurs ont une relation « nostalgique » au personnage, au sens particulier du « regret mélancolique d'une chose, d'un état, d'une existence que l'on n'a pas eu(e) ou pas connu(e)[15]. » C'est une nostalgie de ce qui n'a jamais véritablement été, de ce qui paraissait à portée de main et pourtant intouchable. Le personnage, rencontre d'une *personne* et d'une *image*, simple fantôme flottant sur l'écran, est par excellence cet objet proche et inatteignable. Il n'est alors rien de plus simple que de donner à tous, auteurs comme spectateurs, la nostalgie des personnages à la fin de la série : c'est un sentiment qui existait déjà lorsqu'elle courait encore.

Parce que le personnage était à la fois présent et absent au cours du récit, il sera – à condition de ne pas mourir avant la clôture du récit – également présent et absent après la fin de la série comme le sont, encore une fois, les enfants de Nora Durst (*The Leftovers*) dans ce monde fictionnel indépendant qu'elle laisse finalement s'éloigner. Le lien est distendu par l'absence, mais les showrunners ne peuvent pas supprimer les personnages auxquels ils ont donné une existence. Ils ne les nient pas, et les spectateurs les plus assidus peuvent prendre en charge cette survivance nostalgique, comme Sarah Hatchuel le décrit à propos de *Lost* :

---

12 COUEGNAS, Daniel. *Introduction à la paralittérature.* Paris : Editions du Seuil, Coll. : Poétique, 1992, p. 119.

13 « *Endings are the hardest parts* » MARTIN, Brett. *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution: from The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad*. New York : Penguin, 2013, p. 278.

14 Les fans de *Lost* ont été nombreux à reprocher aux showrunners de la série d'avoir produit une dernière saison plus faible que les précédentes. Damon Lindelof, J.J. Abrams et Carlton Cuse avaient d'ailleurs prétendu connaître la fin de leur série – et la résolution de l'énigme – dès le début de l'écriture, ce qui n'était pas le cas et a été considéré comme une trahison par de nombreux fans. Damon Lindelof revient souvent sur cette période au cours de laquelle il recevait essentiellement des messages de colère des téléspectateurs, et qui l'a profondément marquée. Le Forum des Images, « Interview | Damon Lindelof, président du jury Séries Mania 2017 » Online video clip. *Youtube*, 22 avril 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=BEkZokb4Mn0>

15 « Nostalgie » in *CNRTL.* En ligne <http://www.cnrtl.fr/definition/nostalgie>, consulté le 18 septembre 2016.

> La série s'est terminée en 2010, mais peut-elle vraiment « s'achever » ? Si les personnages connaissent la rédemption et la vie après la mort grâce aux liens émotionnels noués les uns avec les autres, la mémoire commune et partagée des spectateurs de *Lost* […] offre à la série une véritable existence après la fin, où l'exégèse prolongée constitue un méta-récit et retourne sans cesse la série à la vie[16].

Buffy the Vampire Slayer non plus ne veut pas mourir[17] dans l'esprit de ses fans si bien que « la mémoire de la série reste ainsi vivante et le fait mémoriel devient une composante essentielle de l'univers sériel[18]. »

Le personnage se constituait, nous l'avons vu, malgré les coupes que les auteurs opèrent à chaque épisode dans sa constitution. À la fin de la série, il prend parfois une forme d'élan (la fin est toujours plus cérémonieuse, plus lourde de sens et de symboles que le reste de la série) mais c'est encore pour continuer son existence en demi-teinte. C'est pourquoi, comme Mulder et Scully dans *The X-Files*[19] ou comme Dale Cooper dans *Twin Peaks*, il n'est pas étonnant de les retrouver quinze ou vingt-cinq ans après : ils n'ont pas alors besoin de re-naître mais d'être re-gardés.

16 HATCHUEL, Sarah. *Lost : fiction vitale*. Paris : Presses universitaires de France, 2013, p. 134.
17 LEVINE, Elana et Lisa PARKS. *Undead TV*. Durham:Duke University Press, 2007, p. 4.
18 ESQUENAZI, Jean-Pierre. *Les séries télévisées : l'avenir du cinéma*. Paris : A. Colin, 2010, p. 118.
19 *The X-Files* (Fox, 1993-2002, 2016-2018)

III.5.3.

Renaissances ou continuation

Les *spin-offs, crossovers* et autres franchises se multiplient dans les univers sériels qui, décidément, se refusent à toute clôture. Par ces exercices de style particuliers, les séries ne gagnent pas seulement en durée, elles agrandissent également leur univers et donnent de l'ampleur à leur récit.

Pourtant, une première impression pourrait être que ces continuations artificielles sont seulement des occasions commerciales de connaître un succès assuré, à partir d'un public acquis, sans prendre le risque d'inventer quoi que ce soit ; une logique qu'Hélène Laurichesse qualifie de « stratégie de marque[1]. » Cela correspondrait alors pour certains à un manque de respect envers l'œuvre et les personnages initiaux, comme s'exclame ironiquement Joss Whedon, pourtant connu pour ses franchises : « Tu pourrais pas juste faire un film, bordel ? T'es obligé d'en faire une franchise, une BD et un jouet ? Tu pourrais pas prendre les personnages au sérieux, un peu[2] ? »

Cependant, si la nécessité, au cinéma notamment, de faire de toutes les œuvres grand public des franchises ou de les placer dans un univers commun est à questionner, l'implication des auteurs est telle – particulièrement en série télévisée – dans les œuvres d'origine et dans leurs franchises qu'il y a, à n'en pas douter, un objectif esthétique et narratif à ces productions. Si pour le studio la première motivation est d'ordre pécuniaire, la continuation des personnages, qu'il s'agisse de *spin-offs* ou de suites, révèle dans le même temps le profond désir des auteurs et des spectateurs de retrouver (ou de continuer à suivre) leurs personnages préférés. Quand on demande à David Lynch, par exemple, pourquoi il a réalisé le film *Fire Walk with Me*[3] (dont le récit se passe avant *Twin Peaks*) lorsqu'il a terminé la série, il répond :

1 LAURICHESSE, Hélène. *La stratégie de marque dans l'audiovisuel.* Paris : Éditions Armand Colin Recherches, 2013.

2 « *Can you just make un frickin' movie ! Can it not be a franchise and a comic book and a bobblehead ? Can the characters just matter ?* » « Joss Whedon's Plan to Monetize Internet Content (Watch Out, Hollywood) » in *Knowledge @ Warton*, 4 février 2009. En ligne <http://knowledge.wharton.upenn.edu/article/joss-whedons-plan-to-monetize-internet-content-watch-out-hollywood/>

3 *Twin Peaks: Fire Walk with Me,* David Lynch, 1992.

I couldn't get myself to leave the world of Twin Peaks*. I was in love with the character of Laura Palmer and her contradictions: radiant on the surface but dying inside*[4].	Je ne pouvais pas me résoudre à quitter le monde de *Twin Peaks*. J'était amoureux du personnage de Laura Palmer et de ses contradictions : rayonnante en surface, mais en train de mourir intérieurement.

Certaines stratégies commerciales qui ne dépendent pas de la volonté des auteurs leur permettent de continuer leurs œuvres par des *spin-offs* ou sur des supports différents et non dans la série elle-même. C'est le désir de retrouver les personnages, ces compagnons permanents, qui appelle à les ramener à portée de regard. Lorsque des années se sont passées, ce désir se mue en fascination : il y a non seulement le plaisir de la retrouvaille mais également celui de la redécouverte, comme des amants de longue date qui se seraient perdus de vue des années durant. Pour Franz Spotnitz, showrunner de *The X-Files*[5] par exemple, la nouvelle série est « une expérience en soi[6] » :

> Pour moi, il y a quelque chose de fascinant à voir revenir Mulder et Scully pour une nouvelle saison, quinze ans après la dernière. Ce type et cette fille ont accaparé mon cerveau, j'ai passé tellement de temps à réfléchir à ce qui les obsédait, à ce qui les torturait… Je me suis rendu compte que j'avais consacré plus de temps à penser à eux qu'à de « vraies » personnes de mon entourage[7].

Dans la plupart des *spin-offs* un personnage secondaire de la série d'origine est amené au premier plan. Le *spin-off* devient donc, non pas une façon de continuer l'approfondissement d'un personnage original, mais de commencer celui de personnages qui n'auraient jamais eu la place de se développer. C'est le cas de Angel et de Cordelia Chase, qui prennent tous les deux de l'ampleur dans le *spin-off* de *Buffy the Vampire Slayer* : *Angel*[8]. C'est d'ailleurs cette possibilité d'ampleur plutôt qu'un simple attachement qui a amené Joss Whedon à choisir Angel comme personnage principal de son *spin-off* :

Well, I have always been of the opinion that any one of these guys could sustain their own show. I think they're that good. I think they're that interesting. And I think they're pretty. But Angel became a logical	Eh bien, j'ai toujours été d'avis que n'importe lequel de ces gars pourrait avoir sa propre série. C'est dire s'ils sont bons, pour moi. C'est dire s'ils sont intéressants. Et je les trouve beaux. Mais Angel est

4 HAYES, Marisa C., Franck BOULEGUE. *Twin Peaks*. Bristol Chicago, IL : Intellect Books University of Chicago Press, Coll. Fan Phenomena, 2013, p. 89.
5 *The X-Files* (Fox, 1993-2002, 2016-2018)
6 JARRY, Marjolaine. « Secrets de super-scénaristes » in *TéléObs*, 1er décembre 2016, n° 2717, pp. 4-10, p. 7.
7 *Ibid.*
8 *Angel* (The WB, 1999-2004)

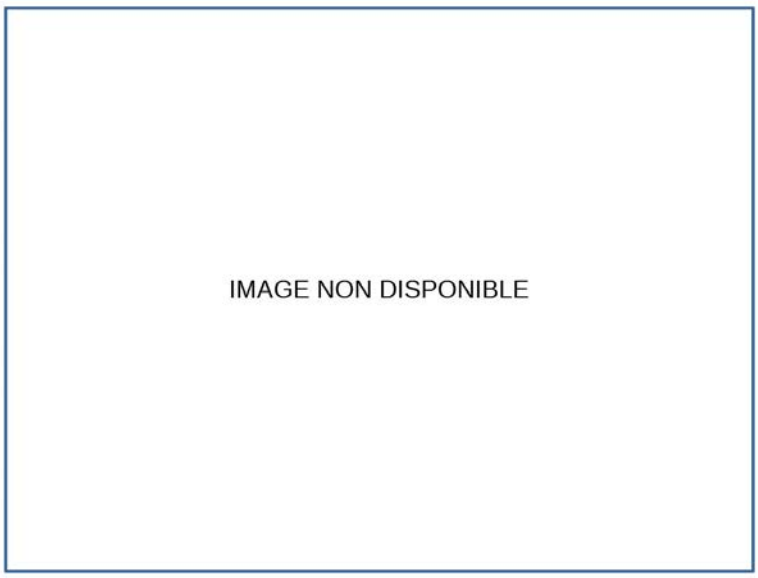
choice for a few reasons, and that was clear early on. One, he is like Buffy, bigger than life, you know[9].	devenu le choix le plus logique pour plusieurs raisons. C'est devenu évident assez tôt. D'abord, il est comme Buffy : plus grand que nature, vous voyez.

Nous tenons là l'autre raison à ces formes diverses de survivance du récit sériel : le récit-racine, premier, ne peut se continuer que dans un sens, sans quoi il perdrait son unité et sa cohérence. Commencer une autre série à partir de cette diégèse première est une façon de la faire éclater, de changer de direction et, donc, non plus de « continuer » ce récit mais de le « compléter ». La série n'est plus considérée linéairement, comme une diégèse, mais en perspective, comme un univers, dont on peut faire le plan. Les personnages trouvent leur place sur cette carte, retenus – mais non point arrêtés – dans leurs mouvements par les frontières de chaque série. Ces « univers » sont de diverses sortes. Sarah Sepulchre cite les cinq séries différentes de David E. Kelly dans lesquelles Boston sert de terrain de jeux à nombre d'avocats et de juges qui passent sans mal d'une série à une autre. Dick Wolf crée pour sa part six séries dans un même New York dont il fait un portrait au travers des policiers, procureurs, journalistes et médecins[10]. Bien sûr, l'univers de *Buffy* et de *Angel* s'ajoute à cette liste et éclate sa narration sur plusieurs villes ouvertes sur un même enfer et de mêmes créatures démoniaques. De simples clins d'œil en *crossovers* à part entière, ce sont des centaines de séries que l'on peut placer au sein d'un même univers : si un même lieu fictionnel est cité dans deux séries, elles sont associées au même univers diégétique. De même, bien sûr, si un personnage ou un objet spécifique traverse d'une série à une autre. De loin en loin, un spectateur (très) attentif peut lier entre elles plusieurs centaines de séries. C'est ce qu'a fait Tommy Westphall, suivi de Keith Gow et Ash Crowe, qui ont à eux trois fait le plan de relations de plus de 400 séries, en prenant comme point source la série *St Elsewhere*. Ce plan est aujourd'hui connu sous le nom de « *Tommy Westphall Theory*[11] » et place beaucoup des séries populaires dans un même univers.

9 BIANCULI, David. « Fresh Air TV Critic David Bianculli Talks with Joss Whedon » Online audio clip. *Fresh Air*, 9 mai 2000. <http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=1111146>

10 BARTHES, Séverine. « Production et programmation des séries télévisées » *in* SEPULCHRE, Sarah et Éric MAIGRET. *Décoder les séries télévisées*. Bruxelles : De Boeck, 2011, pp. 47-73, p. 70.

11 JEAN, Julie. « The Tommy Westphall Theory : tous les personnages de vos séries préférées vivraient dans le même univers » in *Daily Geek Show*, 23 septembre 2016. En ligne <http://dailygeekshow.com/tommy-westphall-theorie/>



Tommy Westphall Theory

Cette façon de concevoir les univers sériels est le symptôme du besoin de grossir l'univers des personnages et de leur donner, par là, une amplitude de mouvement accrue. Angel, Buffy ou leurs camarades, dans les dernières saisons de *Buffy* et les premières de *Angel,* font des bonds d'une série à l'autre, complétant leur caractérisation dans des situations diverses sans, de fait, perdre en unité.

Ce besoin d'« espace » est le pendant d'un besoin d'exhaustivité sur le personnage ou le thème. C'est pourquoi, souvent, les œuvres dérivées d'une série-racine complètent une réflexion, un récit ou une caractérisation que la série originale ne pouvait traiter sans se diluer. C'est ce qui amène Tom Fontana à ironiser :

> *In a way,* [Oz] *is a rumination on what happens after* Homicide. *Obviously, my next series should be about the afterlife, where we follow the victims themselves to see what they're up to in hell and heaven*[12].
>
> D'une certaine manière, *Oz*[13] est une rumination de ce qui se passe après *Homicide*[14]. Donc, logiquement, ma prochaine série devra être sur la vie après la mort, et on suivra les victimes elles-mêmes pour voir ce qu'elles deviennent, en enfer ou au paradis.

Ce besoin de tout dire est bel et bien pris au pied de la lettre par des séries à l'univers fantastique, qui peut être visité de façon plus extensive. C'est le cas par exemple de *Twin*

12 LONGWORTH, James L. *TV Creators: Conversations with America's Top Producers of Television Drama.* Syracuse, N.Y. : Syracuse University Press, 2000, p. 50.
13 *Oz* (HBO, 1997-2003)
14 *Homicide* (NBC, 1998-2001)

Peaks : la série fut complétée par le livre de Jennifer Lynch, fille de David Lynch, *Le Journal Secret de Laura Palmer*[15], dans lequel on suivait la vie de cette adolescente troublée. Elle fut ensuite suivie d'une fausse autobiographie de Dale Cooper[16] (écrite par le frère de Mark Frost), ou encore des cassettes audio des messages dictés par l'agent du FBI à la célèbre Diane[17]. L'ensemble a récemment été complété par le livre de Mark Frost *L'histoire secrète de Twin Peaks*[18] et, bien sûr, par la reprise de la série télévisée en 2017. La fille de David Lynch et le frère de Mark Frost ayant largement contribué à cette extension de l'univers des personnages, il y a une réponse dans le monde réel à l'élargissement du monde fictionnel : la paternité de l'œuvre se diffuse par capillarité à l'entourage des showrunners, tandis que l'univers des personnages s'élargit de même au présent proche, au passé proche, ou aux détails importants du récit.

On en dit d'ailleurs d'autant plus des personnages que l'on utilise pour cela, dans le cas des œuvres *cross-média*[19], d'autres dispositifs que la seule série télévisée. Joss Whedon reconnaît avoir largement utilisé les ressources de la franchise, mais insiste pour sa part sur le fait que ce travail demande une grande attention :

> *Part of it is absolutely respecting that the media are different. That doesn't mean that you can only make things on the Internet that are two minutes long, like a lot of people believed. But it does mean that a movie and a television show and a limited Internet series are going to be positioned differently, responded to differently and experienced differently. […] But the integration of things [from other medias] can be exciting, if it's approached the way everything needs to be approached – which is artistically*[20].

> Ça consiste, en partie, à respecter le fait que chaque média est différent. Ça ne signifie pas qu'il ne soit pas possible de faire quelque chose pour internet qui dépasse les deux minutes, comme beaucoup de gens le pensent. Mais ça signifie qu'un film, une série télévisée ou une courte web-série seront présentés différemment, que les gens réagiront différemment et en auront une expérience différente. […] Mais l'intégration d'éléments [d'autres médias] peut être excitante, à condition de s'y pencher de la façon dont on devrait ce pencher sur tout : artisti-

15 LYNCH, Jennifer. *The Secret Life of Laura Palmer*. New York, N.Y.: Simon & Schuster, 2012.
16 FROST, Scott. *The Autobiography of F.B.I. Special Agent Dale Cooper: My Life, My Tapes*. Sydney : Pan Macmillan, 1991.
17 FROST, Scott et Kyle MCLACHLAN. *Diane: The Twin Peaks Tapes of Agent Cooper*. Cassettes audio. New York : Simon & Schuster, 1990.
18 FROST, Mark. *The Secret History of Twin Peaks*. New York : Flatiron Books, 2016.
19 cf. Glossaire.
20 « Joss Whedon's Plan to Monetize Internet Content (Watch Out, Hollywood) » *Op. Cit.*

quement.

Joss Whedon propose ainsi de tirer partie des contraintes de chaque média pour en faire le support idéal d'un développement impossible sur un autre. Ainsi, la richesse du personnage se fera aussi bien grâce à la quantité d'informations données dans ces cas qu'aux différentes « qualités », matières, de ces informations.

En outre, l'agrandissement de l'univers sériel ne permet pas seulement d'en dire plus des personnages, mais de montrer encore une fois l'étendue de ce qui n'est pas encore dit d'eux et pourrait potentiellement l'être, de grossir encore la sensation d'une personne réelle, qui ne se contenterait pas d'être ce que l'on sait d'elle, qui serait également une infinité de traits cachés, invisibles ou inaccessibles. Pour Joss Whedon, il y aura toujours une façon de raconter « la suite » ou « ce qui manque » aux personnages. Il préfère alors ne pas dévoiler les quelques pistes qu'il porte avec lui, quitte à prendre le risque d'emporter ces informations dans la tombe.

If there's one thing I've learned, and this is ever-increasing, obviously, with the Internet and all of the cross-pollination, is that there's always a way to tell the story. There's novelizations. That's why I resolutely will not tell anybody what happened in Shepherd Book's past, because I'm still clinging to the notion that I one day may be able to. There's been talk of doing that inside a multiplayer game, having his past buried somewhere in the game. That's another great way to create narrative. […] So, yeah, I can protect something to the grave. I'll tell my writers, or the person I hope will write it, if I'm not. I told my fans my big Tara moment, because the opportunity had come and gone. I still feel like I shouldn't have. I still feel like it's almost disrespectul to what I did, to tell them what I was going to do

S'il y a bien quelque chose que j'ai appris (et c'est de plus en plus le cas, de toute évidence, avec internet et toute cette pollinisation croisée), c'est qu'il y a toujours un moyen de raconter ce qu'on veut raconter. Il y a les novélisations, par exemple. C'est pourquoi je ne dirai à absolument personne ce qui est arrivé à Shepherd Book[22] dans le passé, parce que je m'accroche à l'idée que je pourrai peut-être le raconter. Il a été question de l'intégrer à un jeu multijoueurs, d'enterrer son histoire quelque part dans le jeu. Voilà encore un excellent moyen de produire du récit. […] Donc, oui, je peux garder ce genre de choses secrètes jusqu'à la tombe s'il le faut. J'en parlerai à mes auteurs, ou encore à la personne que j'aimerais voir l'écrire, si ce n'est pas moi, mais c'est tout. J'ai raconté à mes fans mon grand moment

with her[21].

Tara[23], parce que l'opportunité de le raconter s'était présenté et m'avait échappé. Mais j'ai encore l'impression que je n'aurais pas dû. J'ai encore l'impression que c'est presque irrespectueux envers mon travail, de leur dire ce qui se passait pour elle.

Cet existant non-encore développé contribue, de la même façon que la constitution en creux des personnages à l'intérieur du récit de la série originelle, à donner la sensation que les personnages ont « leur vie propre », comme Mulder et Scully d'après Chris Carter :

> En ce qui concerne Mulder et Scully, ils ont désormais leur vie propre. On apprend, au début de cette nouvelle saison, qu'ils ne sont plus ensemble. On comprend ce qui les a séparés au fil des épisodes[24].

Cela donne également aux personnages une forme de « réalisme », puisque le personnage est *libéré* de la fiction première : il peut voguer vers d'autres œuvres. Il n'est d'ailleurs pas rare que les auteurs donnent une réalité à leur personnage en créant des sortes de trompe-l'œil, en imitant, sur un média différent, le sort connu par des personnes véritables. C'est ainsi par exemple que les personnages de *Six Feet Under* ont chacun leur court article nécrologique dans une rubrique du site internet de la série, par exemple.

Les personnages accèdent ainsi à une réalité en-dehors de leur univers fictionnel, ce qui provoque instantanément un « effet de réel », que décrit ainsi Hervé Glevarec :

> L'effet de réel se produit, voire se généralise, dès que la promesse du genre fictionnel d'être une fiction ne suffit plus à soutenir le trouble provoqué par l'apparition d'un fait dans la fiction qui affecte le récepteur de par son statut : c'est de la fiction mais ça parle d'attentats qui se sont produits il y a quelques jours dans le monde (*24 Heures Chrono*[25], *À la Maison Blanche* [*The West Wing*]) ; c'est de la fiction mais il y a un personnage qui appartient à une autre fiction (cas de *cross-over* de deux séries). La question se pose alors au récepteur : à quoi ai-je affaire ? […] Et ceci se produit parce que la fiction fait partie du réel dorénavant puisque les frontières entre ce qu'elle met en narration et les faits du monde (réel et médiatique) y sont de plus en plus ouvertes[26].

21 ROBINSON, Tasha. « Interview – Joss Whedon » in *AV Club*, 8 août 2007. En ligne <http://tv.avclub.com/joss-whedon-1798212344>
22 Shepherd Book est un personnage de *Firefly* (Fox, 2002-2003).
23 Tara est un personnage de *Buffy The Vampire Slayer.*
24 JARRY, Marjolaine. « Retour vers le Futur » in *TéléObs*, 19 novembre 2015, n° 2663, pp. 4-7, p. 6.
25 *24* (Fox, 2001-2014)
26 GLEVAREC, Hervé. *La sériephilie : sociologie d'un attachement culturel et place de la fiction dans la vie des*

Le réalisme et l'amplitude des personnages, dont nous avons d'ores et déjà étudié l'importance en séries télévisées, sont donc exacerbés par la continuation des personnages sur des œuvres cross-médiatiques ou des spin-offs.

Le format sériel est, en quelque sorte, « porté au carré » par la production de franchise à partir des œuvres les plus populaires. Loin de remettre en cause les méthodes de caractérisation des personnages et la façon dont ceux-ci évoluent ou n'évoluent pas, ces franchises accentuent ces traits particuliers du dispositif. Seules les œuvres extrêmement populaires, cependant, sont transposées ou continuées ainsi. Ce dispositif, en l'occurrence, est un indicateur du genre et du public visé, globalement jeune et, donc, « connecté ». C'est de la capacité de ces jeunes, justement, à « connecter » des œuvres entre elles que dépend en effet leur richesse et celle des personnages. Dès cet instant, non seulement il n'y a pas réellement de « mort » des personnages mais il n'y a pas, non plus, de fin aux séries.

jeunes adultes. Paris : Ellipses, 2012, p. 75-76.

Conclusion de la troisième partie

Au cours de cette troisième partie, nous avons considéré la façon dont le personnage sériel, qui a la particularité d'être longtemps à la fois produit et en production, peut s'insérer dans le récit, communiquer avec celui-ci, le nourrir et s'en nourrir ; c'est-à-dire comment, une fois créé, il peut *continuer d'être créé* presque indéfiniment par ses auteurs.

Dans un premier temps nous avons mesuré l'importance relative du personnage et du récit. Il apparaît que les personnages sont un élément essentiel du récit, et que beaucoup de showrunners pensent même, comme Alan Ball, que « le récit doit sortir des personnages », en séries. En effet il semble logique, dans la construction de la narration, de partir de la cause (qui semble être consubstantielle aux personnages : c'est du moins de cette façon que notre imagination ordinaire les perçoit) pour en développer les conséquences, c'est-à-dire les actions. Cependant, à l'encontre peut-être de cette intuition, il nous a fallu considérer que le personnage n'était pas uniquement la cause de l'action, ni d'ailleurs uniquement son effet, mais les deux simultanément, ce qui nous amène à voir en lui un « objet vague », c'est-à-dire qu'il s'avère délicat d'en délimiter les contours dès lors qu'il est inséré dans le récit. Afin de mettre en exergue cette singularité du personnage, définissable lorsqu'il est hors du récit et difficile à situer lorsqu'il est dans le récit, nous avons déterminé trois « états » du personnage, pareils aux états de l'eau : solide, liquide et gazeux. À l'état solide, le personnage est hors du récit, il contient en lui-même toute sa caractérisation et il est alors aisé d'en saisir les contours. À l'état liquide, le personnage entre en résonance thématique et symbolique avec le récit. Enfin, à l'état gazeux, le personnage intègre le flux temporel, il est actant, il est son action : il n'est plus possible de l'extirper du récit, qu'il contient autant qu'il y est contenu. Il n'est pas rare de construire le personnage à l'état solide ou liquide pour ensuite l'infuser dans le récit, ce qui demande, nous l'avons vu, une *potentialisation* du personnage encore solide, c'est-à-dire des éléments de caractérisation spécifiques qui poussent le personnage à devenir actant : un paradoxe ou une contradiction interne, une motivation gênée par un obstacle ou une instabilité émotionnelle, par exemple.

Pour déterminer à quel point action et personnages existent l'un pour développer l'autre, il nous a fallu distinguer trois sens du terme « action », chacun englobant le précédent : l'action dynamique (celle que l'on entend par « films d'action », le plus souvent), l'action au sens large, c'est à dire chaque événement se rapportant à un acte, y compris les actes de parole, et enfin « l'action » comme totalité, terme auquel nous préférons celui de « récit ». Si

l'action dynamique n'a pas en série une place majeure et que le récit dans son ensemble est constitué de toutes les actions, il semble que ce soient elles que nous devions considérer en relation au personnage. Dans un premier temps, il apparaît que le personnage est immobile en lui-même, or la série est un art d'avancée, de temps. À ce titre, le personnage n'existe que pour ses actions, que pour servir le récit. Cependant, d'autres considèrent au contraire que le récit n'est là que pour *dévoiler* les personnages dans la durée : l'action est moins là pour constituer un récit que pour caractériser le personnage qui agit. En réalité la finalité de l'action est plutôt une question esthétique, et le cinéma américain dominant aujourd'hui est en effet centré sur le personnage. En série, cependant, inféoder l'action au personnage ne semble pas judicieux au premier abord puisque, selon les créateurs qui conseillent cette voie, c'est une structuration qui dépend avant tout de la « révélation » du personnage *à la fin* du récit. Parce qu'en série il n'y a pas de fin, il n'y a pas de révélation, ce qui rend impossible de construire l'action de façon cohérente autour du personnage. Il nous est alors apparu que le personnage faisait pourtant bien autorité sur l'action : il n'est pas développé dans le temps, pour l'action, mais en profondeur, par une caractérisation de plus en plus précise.

Nous avons alors cherché à comprendre ce que la multiplicité des personnages en série apportait au récit : chaque personnage représente le plus souvent une facette (une opinion, une posture, une réaction) d'un tout ; chacun d'eux apporte son point de vue, son point d'être. C'est pourquoi nous avons défini une instance sérielle, le « personnage-réseau », c'est-à-dire un personnage qui correspond à une thématique sur laquelle les différents personnages qui le composent vont chacun apporter leur singularité. Le personnage solide, qui n'est pas thématiquement lié au récit, est indépendant et ne peut pas être mis en réseau, tandis que le personnage liquide peut être inclus dans un réseau de sens. Cela rejoint le concept de « matrice sérielle » défendu par Guillaume Soulez, même s'il est ici pris à rebours, puisque, selon notre approche du récit, ce ne sont pas les lignes narratives qui déclinent la question-personnage, mais au contraire les personnages qui répondent aux thématiques narratives. Notre angle poïétique justifie cette posture différente, qui n'est pourtant pas incompatible avec le concept de matrice. C'est toujours cette posture poïétique qui nous amène ainsi à parler de « personnage-réseau » plutôt que de « réseau de personnages », puisque nous supposons que les personnages sont le plus souvent constitués à partir de cette unité, et non unifiés *a posteriori*. Lorsque le personnage-réseau est passé à l'état gazeux, il devient un système : il y a fonctionnement, mise en route. Les connections qui liaient entre eux les différents personnages-modules deviennent des *interactions*. L'importance des personnages-réseaux en série porte à penser que la spécificité du récit sériel soit moins dans la « longueur » (ou la

durée) qui fait sa renommée que dans sa « largeur », au sens de l'étendue et la complexité de ses personnages-réseaux.

L'arène de la série est un élément fondateur des personnages-réseaux de celle-ci. En effet, sorte de prison que les personnages ne parviennent jamais tout à fait à quitter, elle détermine à la fois les personnages et leurs relations entre eux. Elle est d'ailleurs elle-même, presque systématiquement, un personnage-réseau à part entière. En tout état de cause elle porte souvent à percevoir la « largeur » de la série. Par ailleurs, nous avons également analysé l'importance de l'arène dans le cas particulier des personnages « idéaux », prométhéens. Dans un format qui célèbre la banalité et le quotidien, il est difficile pour les personnages d'atteindre un idéal : c'est dans l'harmonie avec son arène que le personnage trouve cette forme d'idéalisation de l'existence. Une harmonie qui se manifeste aussi bien avec l'arène en tant que personnage-réseau – par la constitution d'un équilibre quasiment psychique entre les différents personnages de la série – qu'en tant qu'univers ou nature. L'équilibre s'avère ainsi la force du personnage sériel, puisqu'il n'y a pas de fin qui puisse l'amener à un point d'orgue. Il a ainsi tout du funambule et peu de l'alpiniste.

Par ailleurs, après avoir vu en quoi la « largeur » du récit sériel le disputait à sa « longueur », nous avons analysé en quoi l'action était également garante d'une profondeur du personnage. Le personnage apparaît en effet comme la rencontre paradoxale entre une forme d'essentialisme – il est créé tel qu'il est avant d'agir : toutes ses actions ne font que révéler cette nature première créée à l'état solide – et une forme d'existentialisme – ce n'est qu'à travers ses actions qu'il détermine réellement sa nature, à l'état liquide. Il y a donc deux mouvements complémentaires : l'un par lequel le personnage est créé, produit, l'autre par lequel il est dévoilé par ses actions. Quelque part, ses auteurs « ajoutent à une profondeur ». Cette création du personnage, pour essentielle et existentielle qu'elle soit, rend fragile son ipséité : il a une identité feuilletée, et est développé au sein de plusieurs récits (à l'échelle de l'épisode, de la saison ou de la série). Nous avons donc adopté la théorie de Maria E. Reicher, qui considère qu'un personnage maximal contiendrait des personnages sub-maximaux (pour chaque épisode, par exemple) qui ont eux-même un certain nombres de propriétés. Ces personnages sub-maximaux se rapportent au personnage maximal grâce à certaines indications d'ipséité, comme un acteur ou un nom. Puisque la propriété est contenue dans le personnage sub-maximal, lui-même inclus dans le personnage maximal enfin englobé dans le personnage-réseau, l'homogénéité de la série tient de ce que tout y est emboîté.

Le personnage de série « naît » deux fois : la première à l'état solide ou liquide dans la bible de la série, la seconde à l'état gazeux au fil des épisodes. La bible est donc un document sur lequel nous nous sommes attardé, puisqu'il est le point de départ de l'infusion du personnage dans le récit. La difficulté qu'il y a pour les showrunner vient de ce que ce texte soit à la fois un document de travail sur lequel se reposent les scénaristes pour définir les arcs et écrire les épisodes, et un produit d'appel en interne (pour les producteurs et les chaînes), qui doit donc permettre de « vendre » la série. C'est pourquoi la bible doit être à la fois précise et ludique, ce qui parfois relève d'un équilibre complexe. Nous avons ainsi analysé le travail des showrunners sur les différentes sections de la bible et la façon dont les personnages se trouvaient présentés, ouvertement ou implicitement, dans chacune d'elles. L'exemple de la bible de la série *The Wire* nous a en outre permis de vérifier et préciser nos déductions. Chacune de ces parties : page de titre, concept, note d'intention, personnages, mécanique narrative, synopsis et bien sûr scénario de l'épisode pilote, nous permet de définir précisément le personnage, ses liens thématiques ou relationnels avec les autres, la construction des réseaux et de l'arène, etc. Cependant, il apparaît clairement que cette technique de production sérielle risque de figer les personnages à l'état solide, et de les constituer dans une posture mortifère de laquelle il sera difficile de les extirper pour qu'ils prennent part au récit.

Une fois considéré ainsi le personnage dans son état le plus solide ou liquide, nous avons examiné sa manifestation à l'état gazeux, en commençant par expliciter l'importance du conflit en narration. Nous avons tout d'abord constaté que les malheurs et frustrations des personnages sont d'excellents moteurs de création fictionnelle, et un gage d'intérêt évident. Mais il ne s'agit pas ici du malheur qui produit un état languissant ou passif chez les personnages : c'est celui qui, au contraire, est combattu, auquel on réagit, c'est-à-dire le conflit. C'est ici un terme que nous avons choisi de prendre au sens large, le sens qu'en proposent généralement les théoriciens du scénario : les luttes, épreuves, dangers, échecs, etc. L'affrontement, spécifiquement, n'est pas toujours nécessaire. En série, le conflit a cette particularité de ne jamais pouvoir être pleinement apaisé : il doit se perpétuer. Si un conflit se termine, un autre prend sa suite, quand chaque conflit n'est pas la manifestation d'un conflit plus large et souvent interne au personnage. L'importance du conflit en narration nous est ainsi apparue évidente, mais il faut pour autant que le conflit naisse organiquement de la confrontation du personnage à la situation, et non qu'il soit créé de toutes pièces, mécaniquement, dans l'idée de révéler le personnage, au risque de transformer ce dernier en automate. Pour cela nous considérons que le personnage a un vecteur d'intention, vers un objectif, mais que la confrontation à la situation va créer un point de conflit, voire

d'antagonisme, qui génère une diffraction, de sorte que le vecteur d'action soit différent de ce vecteur d'intention. Le personnage se révèle alors dans cette diffraction. Le vecteur d'intention est produit par une *motivation*, dont nous avons défini différentes formes qui peuvent fonctionner conjointement pour un individu : téléologiques, instinctives et émotionnelles. Par ailleurs, les conflits produits par l'incompatibilité de plusieurs systèmes motivationnels sont eux-mêmes garants de la complexité du personnage. Les principaux conflits en série émergent plus rarement de l'antagonisme de deux personnages que d'un « soi contre soi » permanent. Il y a par exemple une récurrence de conflits entre ce qui est communément nommé le « désir » du personnage et son « besoin ». Or nous avons défini le besoin comme un désir du spectateur *pour* le personnage : on veut pour lui, ce qui crée nécessairement un conflit motivationnel, même s'il est invisible au personnage lui-même. Ce vecteur motivationnel, confronté à la situation, va induire un choix (qui, lorsqu'il est fait instantanément, se trouve être plutôt de l'ordre de la réaction, particulièrement révélatrice du personnage). Ces choix définissent certains traits de celui qui les fait et, lorsqu'ils ne sont pas en mesure de faire des choix, les personnages perdent leur statut d'individu ; ils sont dépersonnalisés. L'action, enfin, qui manifeste ces choix, peut faire avancer le récit comme caractériser les personnages, souvent conjointement. Nous avons analysé l'action de *mentir* comme une action particulière, et très prisée des scénaristes de série, qui consiste à effacer l'action même pour en faire une caractérisation.

La constitution des personnages en réseau permet en outre d'infuser le personnage dans le récit. Nous avons d'abord déterminé deux structures courantes de construction des réseaux en série : lorsque le personnage multiple est pyramidal, le personnage qui est en haut de la pyramide est le plus souvent celui à partir duquel sont produits les autres personnages ; lorsque le personnage multiple n'est pas pyramidal, ils sont produits à partir de ce qui détermine la communauté dans son ensemble. Par exemple, lorsque c'est une famille entière qui est au centre du récit, nous pouvons considérer la famille comme une sorte d'archétype-réseau : les personnages se construisent alors en accord ou en contradiction avec leur place attendue. Nous avons vu qu'il était possible de constituer les personnages à partir de personnages-réseaux par parthénogénèse : il s'agit de construire un personnage à partir d'un autre, soit par effet de négatif (il y a alors opposition des personnages sur les axes thématiques de la série), soit par ventilation (les attributs possibles sont répartis sur plusieurs personnages, ce qui externalise des questionnements internes). Une fois ces personnages constitués en cohérence, il faut créer entre eux l'interaction qui va mouvoir le personnage-réseau en système et générer le récit. Cette interaction peut être la rencontre des trajets motivationnels

de plusieurs personnages (donc le conflit), ou bien être le trajet motivationnel lui-même, lorsqu'un personnage désire quelqu'un, ou veut le rencontrer, lui faire du mal, prendre sa place, etc. De fait, des impulsions motivationnelles dépendantes du réseau dans son ensemble s'ajoutent alors à celles, individuelles, que nous avions analysées jusqu'ici : les relations interpersonnelles, les représentations sociales, le pouvoir et l'érotisme.

L'interpénétration du personnage et du récit devient de plus en plus manifeste en série à mesure que le temps s'écoule, temps dont le traitement est bien entendu une grande spécificité de la série. Ainsi, le premier effet remarquable de la durée sérielle est qu'il semble rendre caduque une grande part des artifices temporels qui, s'ils sont toujours mobilisés, paraissent cependant plus discrets. Les sentiments des personnages nous sont alors moins représentés (voire symbolisés) que présentés, ce qui les rend plus figuratifs, et produit une sorte de « réalisme temporel ». Cependant, si le temps de la série est réputé plus long que celui du cinéma par exemple, il ne faut pas perdre de vue que la durée de la narration reste décidée par les auteurs, et doit être dissociée du temps de visionnage, par ailleurs hautement variable. Nous concédons que la série télévisée est, dans son traitement du temps, parfois proche du roman, en ce que la durée de l'œuvre (ou sa longueur) *permet* de représenter un temps long sur lequel développer les personnages. Cependant le traitement de ce temps est rarement linéaire : le plus souvent les moments sont présentés de façon contiguë, comme s'il y avait *persistance* autant que déplacement (ou évolution). La série est la somme totale des « présents » du personnage. D'ailleurs, à force d'être subdivisé, le temps ne s'écoule plus tout à fait. Dans la diégèse elle-même, les personnages questionnent cette impossibilité de mouvement. Par ailleurs, la construction des personnages est également différente car, du fait de cette longueur, les épisodes continuent d'être créés quand les précédents ont déjà été diffusés. Ainsi la série nie-t-elle la causalité régressive qui est un fondement des arts narratifs, et laisse-t-elle une place bien plus large à une forme d'improvisation dans l'écriture du trajet des personnages. Par sa temporalité, la série s'avère alors être le lieu du désordre, où les traits et événements ne cessent de s'accumuler. De plus, la constitution du personnage alors qu'il est en train d'être diffusé empêche le « repentir » : il y a donc risque, par ce désordre et cette impossibilité de consolider rétrospectivement le récit, de faire s'écrouler une construction bancale. Plus la série est longue, plus la marge de manœuvre des créateurs se réduit.

La question de l'évolution du personnage au fil du récit divise grandement. En effet, si les personnages évoluaient peu ou pas jusqu'à très récemment, leur évolution est aujourd'hui devenue une question de légitimité du format sériel. Cependant, quand évolution il y a, en

drama, c'est sur un axe donné, qui fait lui-même partie de la caractérisation du personnage. Il peut bien sûr, en outre, y avoir des variations, c'est-à-dire que les personnages ont une plage d'oscillation, mais ils sont toujours attirés par le centre, stable, et tirés par les scénaristes vers la périphérie de sorte à créer cette oscillation. Quoiqu'il en soit, il est remarquable que, contrairement à son pendant cinématographique, le personnage sériel ne puisse pas avoir d'« arc » : il n'est ainsi pas construit d'une pièce, de son passé à son avenir, mais est entièrement investi dans un processus.

Si les séries bouclées illustrent parfois à répétition le caractère de leurs personnages, les séries feuilletonnantes tentent de le compléter. Cela peut se faire en ajoutant des traits au personnage au fur et à mesure du récit, ou en changeant régulièrement de point de vue sur le personnage, afin de dévoiler son ambivalence. Le processus de dévoilement s'avère un élément particulièrement important de la constitution du personnage sériel : il reproduit une forme de causalité regressive, mais cette fois le créateur suit le sens du récit, tandis que c'est le personnage qui « remonte » les chaînes de causalité, c'est-à-dire que la série va devenir un travail de dévoilement du personnage tel qu'il est déjà présenté dès le début du récit. Tout mène à ce personnage-là : tout le trajet du personnage amène à le comprendre à son point de départ. L'importance du passé du personnage est donc indéniable en série, ce qui par ailleurs donne en retour une grande importance narrative au *secret*. En effet, si parfois le héros sériel est en quête de son passé, le plus souvent il refuse au contraire de le dévoiler : son antagoniste est alors le spectateur lui-même, qui est une force de vision (de voyeurisme) et d'enquête. Cette importance du secret implique que le processus de dévoilement ne soit pas toujours seulement une caractérisation, mais souvent un événement, puissant et marquant, au sein du récit. Là encore, un personnage dont on n'apprend pas le passé est le plus souvent déshumanisé, c'est à peine un personnage.

Pour finir ce trajet du personnage depuis son impulsion première, nous avons enfin étudié sa *mort*, lorsqu'elle a lieu dans la série. Nous avons d'abord constaté que la mort y est rarement exceptionnelle, et se présente en général comme une part de l'existence, en cohérence avec la nature anti-climactique du récit sériel. Une part très pragmatique de la mort d'un personnage sériel est étroitement liée à l'acteur qui l'incarne (par ses choix de carrière, par exemple) et aux scénaristes qui l'écrivent, qui vont parfois jusqu'à entrer dans une compétition démiurgique dont le personnage ne sort pas toujours indemne. Mais que la mort du personnage soit liée ou non à des raisons extra-diégétiques, elle est parfois, sans être pour autant rationalisée, valorisée par un traitement ludique ou positif. Par ailleurs, les séries où la

mort est particulièrement récurrente s'opposent à l'image du héros immortel, et vont dans le sens de la constitution d'anti-héros, ou d'individus ordinaires ou pathétiques. Cependant, le plus remarquable en série n'est pas la Mort comme événement, mais comme permanence. Par exemple, si le débat axiologique du Bien contre le Mal est presque aussi courant en série qu'il l'est au cinéma, il n'y a pas de libération, par exemple un méchant qui mourrait « à la fin », mais au contraire un personnage placé dans l'entre-deux, dans une sorte de purgatoire symbolique pour lequel la mort sert de fondation et non de passage. Autre manifestation de l'importance de la mort comme permanence plutôt que comme événement, c'est le plus souvent l'angoisse de la mort qui est commentée par le récit sériel plutôt que la Mort du personnage lui-même, ce qui produit un effet qui se veut cathartique pour les créateurs comme pour les spectateurs. De fait, il n'y a pas en série d'effet d'immortalisation comme il peut y en avoir au cinéma et bien sûr en peinture ou sculpture : cela produit encore une fois une forme d'humilité, que nous pouvons entendre au sens premier du terme – le personnage est proche de la terre, rendu humble par sa mortalité-même. En série, l'imminence ou la présence persistante de la mort amène souvent chez les personnages un discours méta-narratif, par lequel ils questionnent leur propre nature d'être fictionnel : mourir, c'est quitter le monde dans lequel on évolue et, parfois, pour les personnages, quitter ce monde c'est quitter son monde fictionnel, voire *le* monde fictionnel. Cependant, même lorsque la mort du personnage a lieu à la toute fin de la série, il n'y a pas de climax, mais au contraire le sentiment d'une continuation : quelque part, par sa mort, le personnage dépasse l'angoisse de la Mort.

Qu'il y ait ou non mort du personnage, par la fin de la série, on brise seulement l'ancre qui lie la série au monde réel, de sorte que le monde sériel semble un lieu d'évolution indépendant, qui continue hors du regard spectatoriel. Cela tend à produire une sorte de survivance nostalgique du monde sériel.

Enfin, il y a parfois renaissance de l'univers sériel et des personnages qui le composent, parfois sur un support différent, et parfois des années voire des décennies plus tard. Outre la question pécuniaire qui intéresse notamment les instances de la chaîne de production, c'est aussi l'attachement aux personnages qui incite certains auteurs à les animer à nouveau, dans des spin-offs ou des suites. Le plus souvent d'ailleurs la série est poursuivie mais cette fois autour d'un autre personnage, dans une autre temporalité ou dans une autre direction narrative : il n'y a pas alors continuation du récit, mais complétion de l'univers de la série. Ce besoin d'espace, d'agrandir l'univers, est aussi et surtout un besoin de compléter la réflexion sous un nouvel angle, de donner plus de « largeur » encore (et de personnages-

réseaux) à l'univers sériel. Cela crée en outre une forme nouvelle de réalisme : par le changement de support ou de série, on libère le personnage de sa première cage. Il semble alors en être indépendant et, bondissant ainsi d'un monde fictionnel à un autre, ne pas être lui-même tout à fait fictionnel.

CONCLUSION GÉNÉRALE

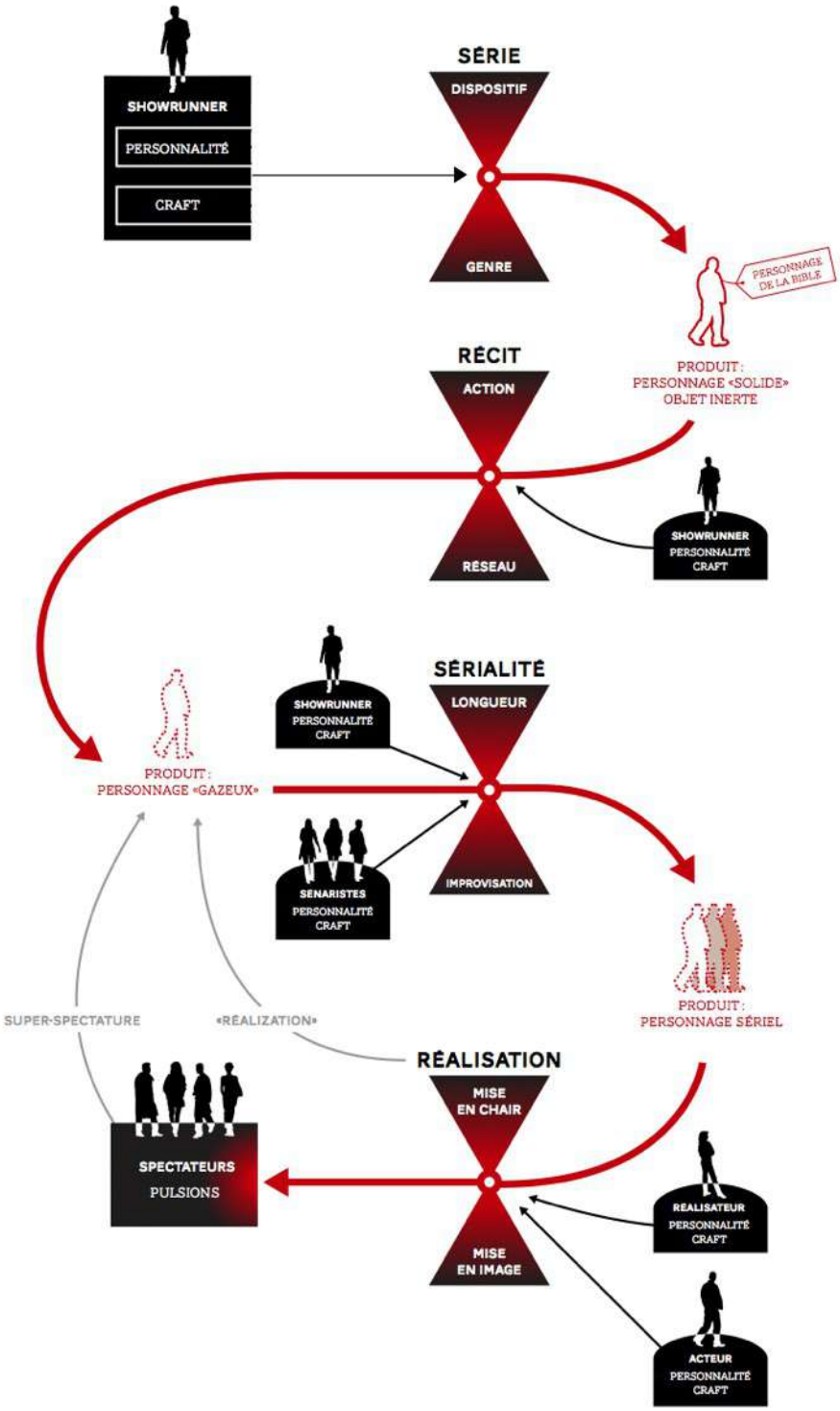
Le Dr. Frankenstein, prototype du showrunner dont nous avons ici étudié le travail, non content d'avoir poursuivi sa créature (après avoir voulu l'abandonner) jusqu'aux limites de sa propre existence, lègue encore par ses derniers mots sa quête à qui veut bien l'entendre :

> *Oh! When will my guiding spirit, in conducting me to the daemon, allow me the rest I so much desire; or must I die, and he yet live? If I do, swear to me, Walton, that he shall not escape; that you will seek him and satisfy my vengeance in his death. [...] I will hover near and direct the steel alright*[1].
>
> Oh ! Quand donc l'esprit qui me guide m'autorisera enfin le repos que je désire tant, en me conduisant jusqu'à ce démon ? Ou bien, dois-je mourir, tandis qu'il vit encore ? Si ce doit être le cas, promets-moi, Walton, qu'il ne m'échappera pas pour autant. Promets-moi de le trouver, et de satisfaire ma vengeance en lui donnant la mort. […] Je serai près de toi, et dirigerai moi-même la lame jusqu'à sa cible.

Même dans la mort, ce créateur « sériel » par excellence, tenu jusqu'au bout de vivre avec sa créature, ne peut pas la quitter – il cherche pourtant à la tuer, à « en finir ». Là encore il propose de survivre dans les gestes de son successeur ou même de celui qui l'écoute, le lit ou le regarde.

C'est une détermination qui entre en écho avec le processus de création du personnage sériel, que nous avons peu à peu dénoué et révélé dans cette recherche. Peu de chercheurs ont eu la possibilité de suivre le personnage depuis son idée première à son développement dans le récit, qui plus est dans le récit sériel, sans cesse recommencé. Nous pouvons représenter ce processus par un schéma tel que celui-ci, afin de clarifier encore nos conclusions :

1 SHELLEY, Mary. *Frankenstein.* London: Puffin Classic, 1989, p. 264-265.


SHOWRUNNER
PERSONNALITÉ
CRAFT
SÉRIE
DISPOSITIF
GENRE
PERSONNAGE DE LA BIBLE
PRODUIT :
PERSONNAGE «SOLIDE»
OBJET INERTE
RÉCIT
ACTION
RÉSEAU
SHOWRUNNER
PERSONNALITÉ
CRAFT
SÉRIALITÉ
LONGUEUR
IMPROVISATION
SHOWRUNNER
PERSONNALITÉ
CRAFT
SCÉNARISTES
PERSONNALITÉ
CRAFT
PRODUIT :
PERSONNAGE «GAZEUX»
PRODUIT :
PERSONNAGE SÉRIEL
SUPER-SPECTATURE
«RÉALIZATION»
RÉALISATION
MISE
EN CHAIR
MISE
EN IMAGE
SPECTATEURS
PULSIONS
RÉALISATEUR
PERSONNALITÉ
CRAFT
ACTEUR
PERSONNALITÉ
CRAFT

Le processus de création du personnage sériel n'est pas seulement l'œuvre cathartique d'un instant, mais la projection d'une décennie, et parfois de toute une vie. Le showrunner a poursuivi son personnage, nous l'avons vu, dans toutes les étapes de sa création. Les personnages unitaires sont produits une fois seulement[2], et épuisent leur essence tout au long de l'œuvre qui les fait exister. Le personnage sériel, par contre, n'épuise pas son essence, qui lui est ajoutée au fil des années par son créateur, comme en témoigne le schéma de ce que nous avons pu définir dans ces pages comme une vision du processus poïétique du personnage sériel.

La complexité de ce système poïétique tient grandement du paradoxe que nous avons nommé « l'ajout d'une profondeur », qui amène le showrunner à « suivre » sans cesse son personnage afin de lui ajouter ce qui sera ensuite dévoilé. D'autres viennent prêter main forte à ce travail de longue haleine : scénaristes, réalisateurs et acteurs, lesquels permettent et nourrissent la rétroaction qui fait la particularité du format sériel : même pour des séries feuilletonnantes, le travail poïétique, lui, est « bouclé ».

La linéarité d'apparence presque « chronologique » de notre thèse ne doit pas dissimuler le travail des créateurs, qui construisent et affinent leurs personnages par de multiples allers-retours, et manipulent un personnage tour à tour hors du récit et dans le récit, l'extirpent du texte et l'y infusent au gré des changements qu'ils souhaitent apporter à leur œuvre. La linéarité de notre recherche ne sert ici qu'à révéler des étapes théoriques, mais proprement définies, du processus par lequel le personnage naît et s'intègre dans le texte sériel.

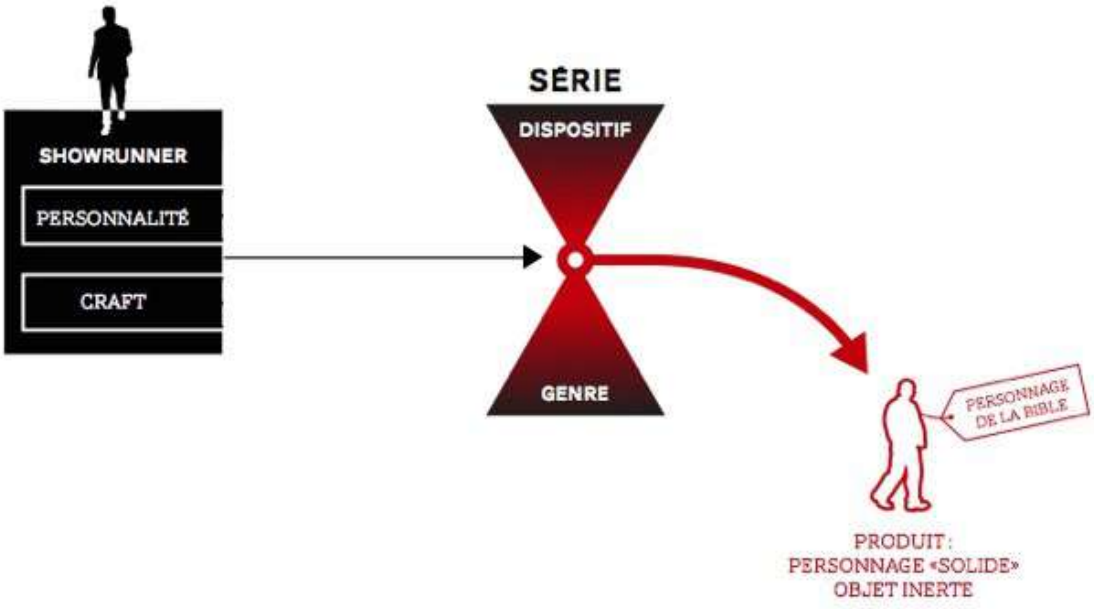
Nous pouvons donc analyser ce processus depuis le point où le personnage est en germe chez son créateur. Cet embryon a deux faces qui se nourrissent l'une l'autre. D'une part, sa personnalité, ce qui le constitue en tant qu'individu, fait émerger la première intention du personnage, qui se présente alors comme une conjonction d'envies, d'impulsions et d'influences qu'aucun art ou travail n'a encore organisé et régulé. En l'état, le personnage est *conceptualisé* mais n'est pas encore conçu ; il se présente sous une forme essentielle et irréductible. Si nous ne pouvons pas analyser cet « informe » du personnage proprement dit dans la pensée du créateur, nous avons pu trouver cet informe dans le personnage sériel final, où un reliquat du showrunner est encore visible.

2 À l'exception du personnage de films de franchise, qui renaît plusieurs fois dans divers films ou sous d'autres formes, selon des modalités qui n'ont pas toute de lien avec l'écriture sérielle.

Mais une deuxième face du travail du showrunner est celle qui dépend de son statut même de créateur, ce que les anglophones nomment « *craft* », terme qui englobe à la fois les notions de « métier », d'« artisanat » et de « ruse », qui toutes ensemble expriment l'intégralité de la création en tant que *pratique*. C'est à cette étape que se fait la réorganisation des impulsions du showrunner en personnage, dès lors que ces impulsions et ce « métier » se rejoignent sur le support spécifique de la série, selon les modalités du dispositif sériel et du genre dans lesquels l'auteur souhaite s'inscrire comme celles du récit qu'il désire raconter.

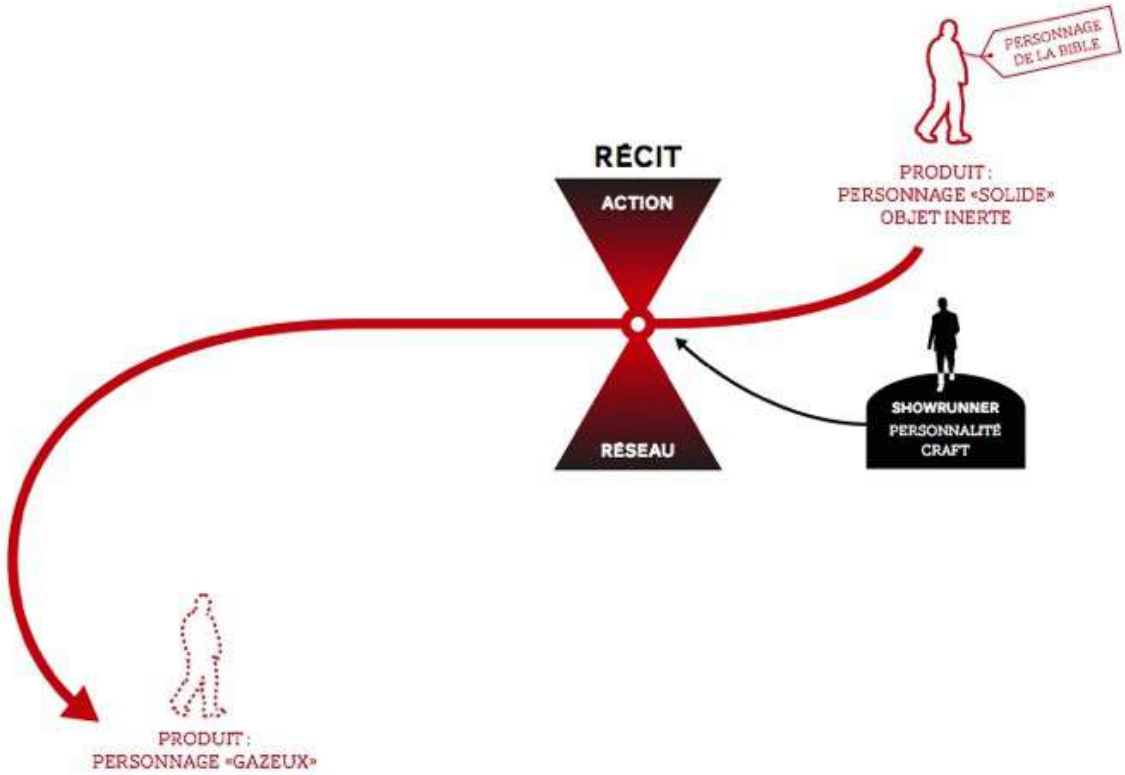
Beaucoup d'œuvres prescriptives arrêtent là leurs réflexions et conseils sur la création du personnage. Il ne s'agit pourtant, selon notre analyse, que de la première étape de création du personnage, qui se poursuit encore longuement, qui plus est quand il s'agit de sérialité. En effet, ce que produit cette première rencontre – peut-être la plus aisée et en tout cas la plus reconnaissable – entre les intentions du showrunner et la possibilité de l'œuvre, est un personnage que nous jugeons « inerte », à la façon encore du monstre de Frankenstein.

Car il nous a fallu, pour appréhender complètement ce qui relevait du personnage et ce qui faisait la « frontière » entre lui et son environnement, déterminer plusieurs « états » du personnage, à la façon des états physiques de l'eau – le personnage à l'état solide, liquide, et gazeux – en fonction de son inclusion ou « infusion » dans le récit. De fait le premier travail de création du personnage que nous venons de synthétiser permet au showrunner de produire un personnage à l'état solide, hors du récit, qui ne peut pas être défini par son action et n'est pas tout à fait apte à en mener une à bien.

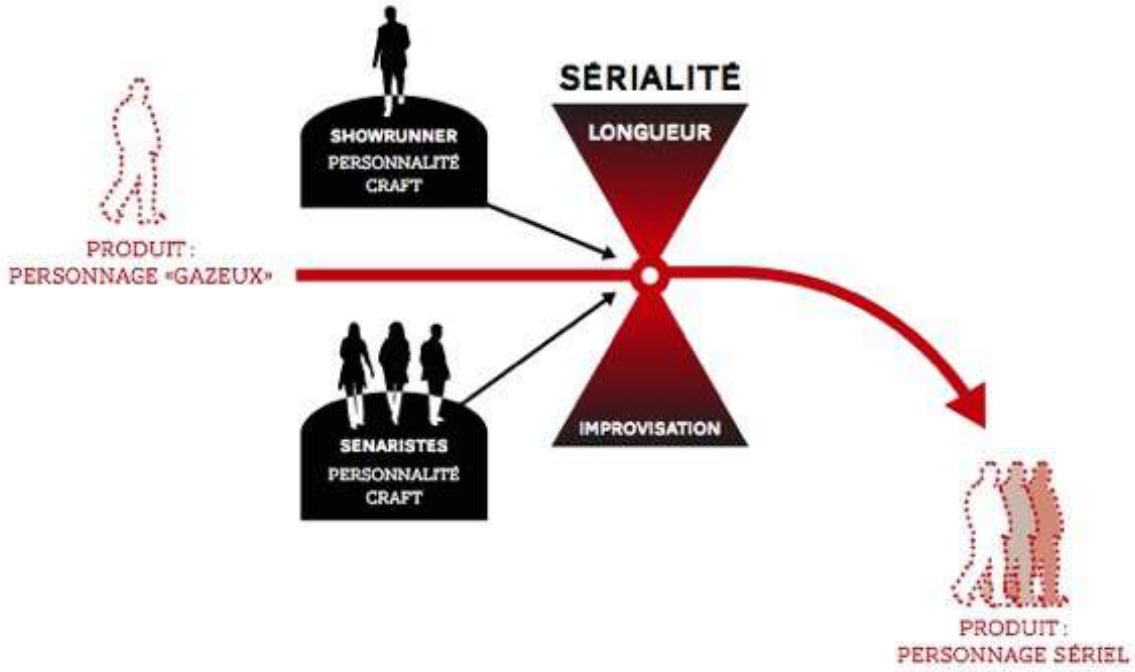


C’est à partir de cette première forme de personnage – la plus facile à appréhender mais la moins propre à la narration – qu’est constituée la bible de la série, laquelle servira non pas à la création de l’œuvre elle-même, mais comme document de promotion de la série auprès des producteurs, diffuseurs et collaborateurs. Le personnage y est parfois à l’état liquide, c'est-à-dire qu'il est mis en réseau mais non pas en action : ce réseau est constitué simplement par un travail symbolique et sémantique.

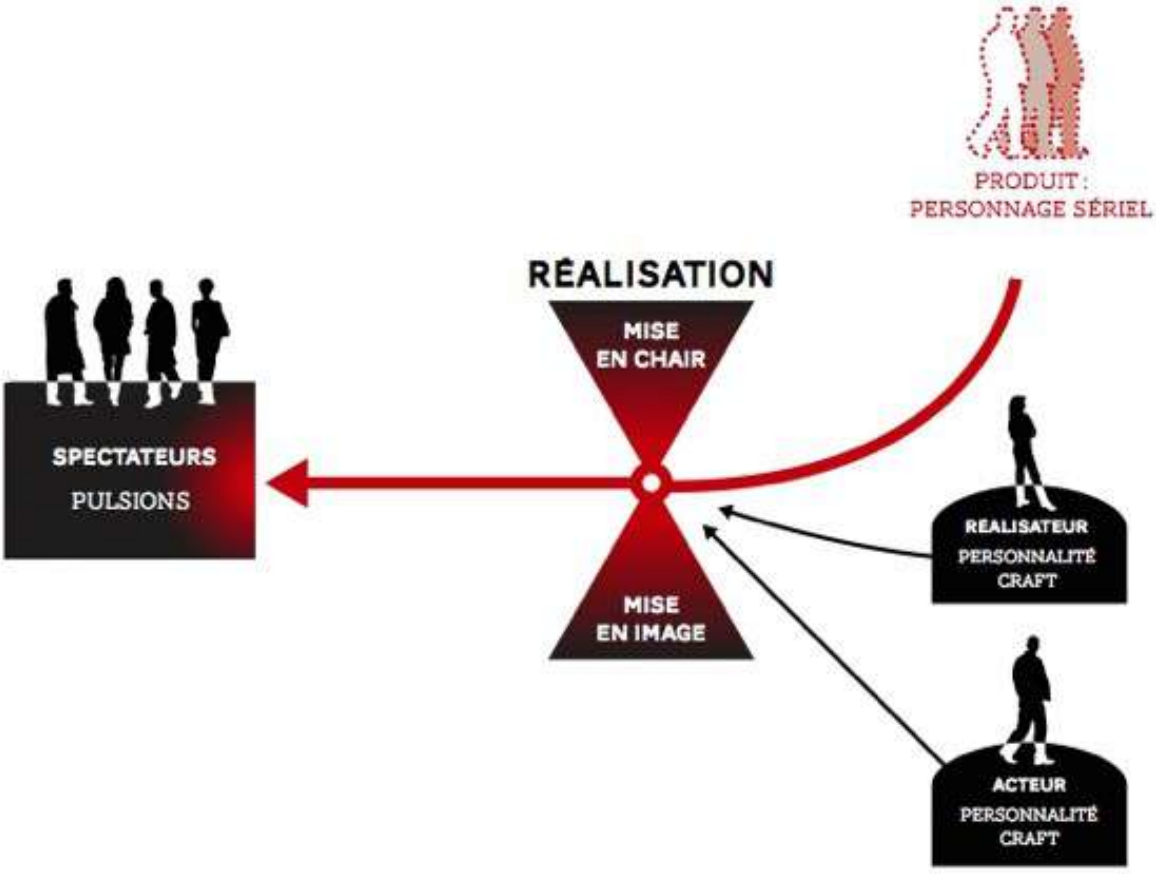
Le personnage à l’état gazeux, quant à lui, nécessite de la part du showrunner et des scénaristes de chaque épisode (quand le scénariste de l'épisode n’est pas le showrunner lui-même), un travail d’« infusion » dans le récit, dont nous avons analysé les ressorts. Cette infusion, qui agit selon les procédés classiques de l’intention, de l’obstacle et de la réaction, permet d'abord de connaître véritablement le personnage et, ainsi, de le caractériser. Elle tient également de la mise en réseau du personnage, dans la mesure où ce réseau associé à l’action transformera le groupe en système fonctionnel. Ces réseaux de personnages que nous avons appelé des « personnages-réseaux » sont extrêmement importants en série, car celle-ci se constitue autant, si ce n’est plus, en *largeur* (par le nombre de ses personnages et leur cohésion) qu’en *longueur* (par sa durée et sa temporalité).



La largeur de la série est donc déjà importante dans la constitution d'un personnage à l'état gazeux, seul véritable personnage en tant qu'élément du récit, mais la longueur de la série et sa dimension épisodique obligent le personnage à être à la fois continué tout au long de la série et développé au fil du temps, tandis que son trajet est découpé en épisodes. Ce personnage *sériel* a donc souvent un état propre que nous qualifions de « stationnaire », dans la mesure où les transformations et évolutions qu'il subit, du fait de la temporalité sérielle, sont en général éphémères ou agissent sur un axe de transformation spécifique. Ce sont d'une part les spécificités de la série – sa longueur et son découpage – qui en sont directement la cause et, d'autre part, c'est le processus de création du personnage sériel, sans causalité régressive et donc reposant sur l'improvisation, qui détermine également cet état souvent stationnaire du personnage « sans destin ».



Enfin, parce que la réalisation, en série télévisée, produit le symbole du personnage que recevra le spectateur pour le « décoder » en personnage (un personnage qui lui est propre), elle semble être assimilable en cela aux autres œuvres audiovisuelles.

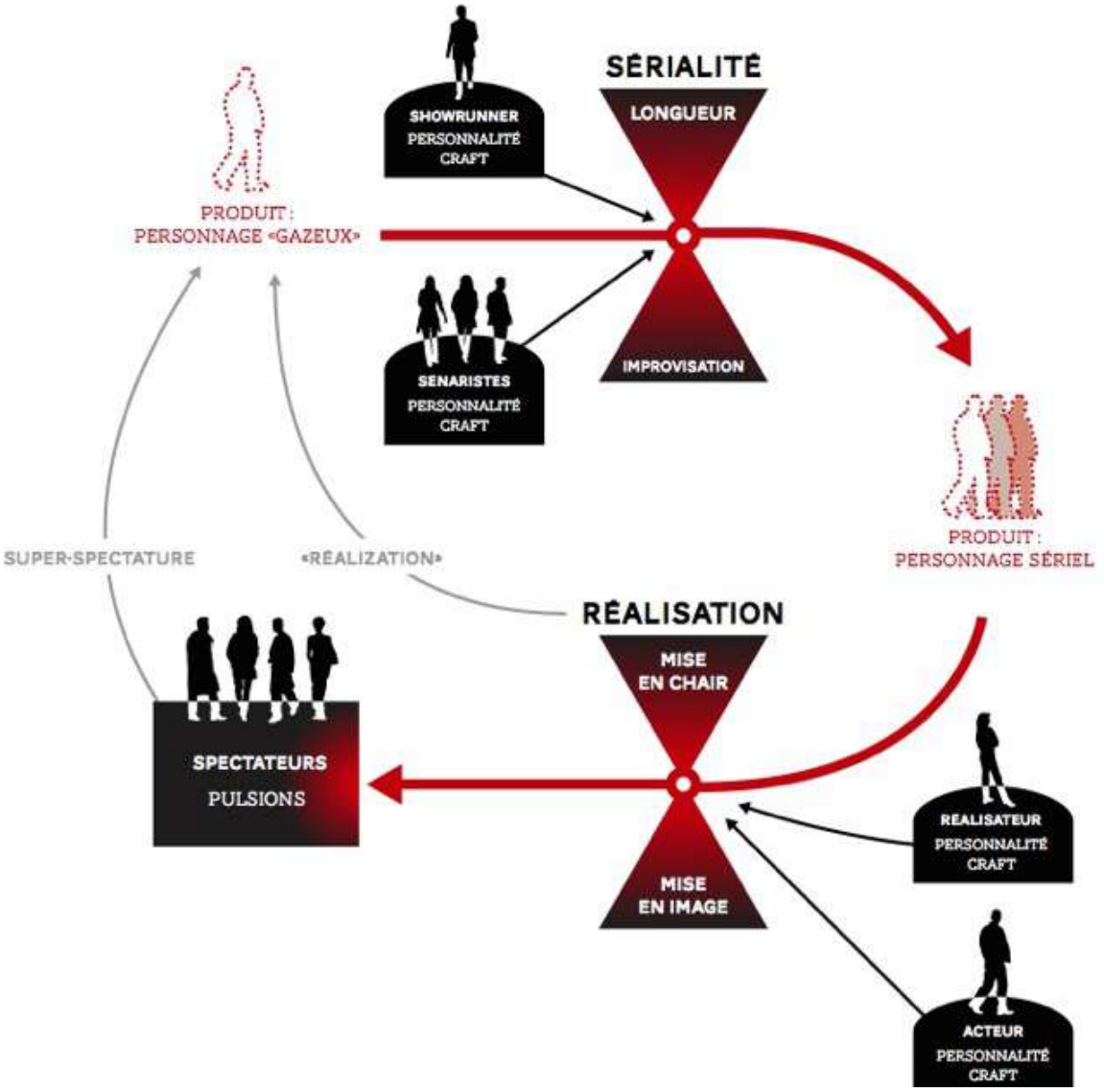


Cependant, la série télévisée transforme ce processus linéaire en processus bouclé, lequel amène showrunner et scénaristes à rester présents tout au long de la création, épisode après épisode, jusqu'à épuisement du personnage et/ou de la série. À chaque épisode en effet, le système de production télévisuel invite ces auteurs à continuer et développer leur personnage en personnage sériel, créant une boucle de production.

Ce bouclage de la production est associé à deux formes de rétro-actions importantes, qui vont dérouter et transformer le processus rôdé de création du personnage. D'une part, la réalisation du personnage va certes compléter linéairement le personnage par ses derniers traits caractérisants avant de l'offrir, ainsi achevé, au regard du spectateur : cette complétion dépend, à l'étape de la réalisation, aussi bien du réalisateur – qui est parfois, pour assurer sa paternité complète, le showrunner lui-même – que de l'acteur, dont le choix (*casting*) et le travail (*acting*) contribuent tout deux à la finalisation du personnage. Cependant, d'autre part, le travail de l'acteur et celui du réalisateur vont être présentés au showrunner et aux scénaristes eux-mêmes, qui en tiendront alors compte dans leurs décisions à venir concernant le personnage, fermant ainsi cette boucle de rétro-action. C'est ce que nous avons nommé la

« *realization* » au sens anglais du terme, dans la mesure où c'est une nouvelle « pensée », une nouvelle « conscience » du personnage qui est permise par la réalisation (pris cette fois dans son sens français). C'est un processus dont témoignent en effet les showrunners et les réalisateurs eux-mêmes (ou elles-mêmes).

Une dernière boucle de rétro-action, spécifique cette fois aux œuvres sérielles dites « populaires », dépend du spectateur qui est, depuis peu (ou « à nouveau », puisque ce type de spectateur existait déjà, sous une forme différente, au XIXème siècle), considéré comme un super-spectateur : il a une voix, des envies, et le moyen de les faire entendre aux auteurs, notamment grâce aux plateformes sociales sur internet. Plus particulièrement mû par des pulsions de l'ordre de Eros et Thanatos, les super-spectateurs focalisent leur attention et leurs volontés sur les personnages. C'est cependant encore au scénariste, qui joue parfois le rôle d'instance externe de régulation des pulsions spectatorielles, d'intégrer ou non ces éléments dans la constitution de ses personnages.



L'émergeance du personnage sériel repose ainsi sur une ontologie du personnage mais revient à elle et la complète : en effet, nous voyons ici de quelle façon les informations qui *constituent* le personnage sont relayées en permanence par le showrunner, ainsi que les scénaristes, réalisateurs et acteurs. Le flux est en permanence réactualisé et rééquilibré par ces agents, d'une façon qui est exacerbée dans le format sériel. Le personnage sériel n'est pas créé une fois pour toutes : il est *en création* pendant toute la durée de la série.

Outre cette détermination d'un processus, qui a demandé de considérer en parallèle l'intégration du personnage dans le récit et les étapes de production dans l'industrie télévisuelle – qui chacune modèlent l'autre –, nous nous sommes également intéressé au travail interne de création des personnages. Nous avons d'abord repris les différentes typologies de caractérisation qui étaient proposées par les narratologues mais aussi les

auteurs, et les avons rassemblées dans une forme complète de définition du personnage. Celle-ci se construit sur plusieurs axes : la nature de ces caractérisations et les niveaux de caractérisation – proprioceptif, intéroceptif et extéroceptif. Ceux-ci entrent chacun en écho avec un état du personnage : les caractérisations proprioceptives le nourrissent lorsqu'il est solide (hors du texte), les caractérisations intéroceptives à l'état liquide (comme symbole) et les caractérisations extéroceptives à l'état gazeux (comme actant). Nous avons également démontré que la construction du personnage pouvait être linéaire, « en plein », méthode qui a été maintes fois discutée notamment par les auteurs de manuels, mais pouvait aussi se faire « en iceberg », c'est-à-dire que le personnage ne se révèle pas comme un tout. Certains éléments de caractérisation sont alors dissimulés à ses propres yeux, à ceux du spectateur voire, parfois, à ceux du créateur lorsque celui-ci se laisse envoûter par le gestaltisme apparent du personnage.

Cela fait écho à la part que les créateurs laissent d'eux-mêmes dans la créature. Nous avons ainsi conceptualisé deux types de personnages (selon une typologie *poïétique* de la création). Tout d'abord, certains sont formés dans l'idée d'une ressemblance à l'être humain, qui peut être accentuée par l'intégration au personnage d'éléments de l'expérience de ses créateurs. Si ces éléments personnels restent superficiels, cosmétiques, le personnage ainsi créé restera ce que nous avons appelé un « anthropoïde » (version de genre neutre de l'« androïde »). Ces personnages peuvent être extrêmement bien construits ; la question de leur qualité n'est pas en cause. Ils sont souvent plus soumis à leur archétype ou à l'efficacité narrative qu'ils ne sont en eux-mêmes le centre de l'attention spectatorielle. En série, ils laissent parfois leur place à des personnages constitués très profondément autour de l'intimité et de la sensibilité de leur créateur. Ce sont alors des personnages « cyborgs », qui ont en eux presque autant de l'humain que de la créature. Nous avons alors mesuré, tout au long du processus de production sérielle, ce que le personnage pouvait avoir de cyborgologique. Le showrunner, lorsqu'il s'est construit – ou a été présenté par les médias et les stratégies *marketing* – en qualité d'« auteur » comme l'ont été ceux de notre *corpus* (c'est-à-dire qu'il s'impose par un effet de « signature » de son œuvre), est presque défini en série par sa capacité à donner une grande part de lui-même au personnage. Le personnage-cyborg est ainsi courant dans ces séries à l'étape-même de l'écriture : que le showrunner le construise à partir de son expérience intime personnelle, autour de ses passions, pulsions et inquiétudes, ou encore qu'il en fasse une forme de mentor, qui le surpasse et le guide. Nous avons également analysé les outils qui permettaient ensuite aux autres créateurs du personnage de lui donner, à leur façon, une dimension cyborgologique indéniable : l'acteur, par exemple, par sa

corporéité, parce qu'il vieillit avec le personnage ou encore du fait d'une corrélation irréductible entre sa carrière et la vie de son personnage, donne souvent à ce dernier l'organicité de l'humain. Le réalisateur, en série, lorsqu'il n'est pas le showrunner lui-même, nous est apparu plus précisément comme un *révélateur* des aspects cyborgologiques du personnage. Il n'existe pas de frontière claire entre ce qui fait d'un personnage un personnage-cyborg ou un personnage-anthropoïde. Cette frontière peut cependant se sentir dans la genèse du personnage, dans l'attachement de ses auteurs, dans l'analyse comparée des biographies réelles (des auteurs) et fictionnelles (des personnages). Du personnage-anthropoïde – dont l'armature est produite par la technique, le *craft* – au personnage-cyborg – dont l'armature est produite par l'intimité, l'expérience, la *personnalité* d'auteur – il y a un spectre de possibles. Placer les personnages sur ce spectre devrait être d'une certaine façon l'une des finalités d'une étude poïétique d'un personnage sériel dans le cadre d'une œuvre en particulier : tomber dans le positivisme pur serait ne faire du personnage qu'un mot ou un sème ; tomber dans la narratologie sémiotique pure serait le réduire à une fonction et à un ensemble – passionnant au demeurant – de techniques ; tomber dans la psychanalyse pure serait nier le « *craft* » qui fait de tout auteur ce qu'il est. Comme tant de créations, le personnage n'est pas qu'une question d'ingrédients, mais de dosage. Pas qu'une question de couleurs, mais de mélange. Pas qu'une question d'instruments, mais d'harmonie.

D'autres travaux pourront relayer ce travail, confirmer ou consolider ces découvertes par des études de cas et des comparaisons, en se concentrant sur des séries spécifiques ou des *corpus* de nature différente, afin peut-être de généraliser ces conclusions. Il faudrait notamment pouvoir confronter les résultats de notre recherche à des séries plus « typiques », des séries qui n'ont pas été produites sous l'autorité d'un showrunner-auteur. Bien entendu, une étude génétique de textes préparatoires – bibles, mais surtout documents préalables et manuscrits lorsqu'il y en a – serait en outre un riche développement de ce travail. Enfin, cette recherche ouvre notamment la voie à une autre, qui porterait sur la fonction des réalisateurs en série, et sur la marque que chacun d'eux appose tour à tour sur le personnage. En d'autres termes, toute forme de circonstanciation de cette recherche en serait la continuité directe. Par ailleurs, sans avoir pu développer le sujet dans cette thèse, nous pourrions nous intéresser également aux personnages qui ont été considérés, inventés par leurs auteurs avant d'être rejetés de l'œuvre achevée : ceux qui ont été jugés redondants, inutiles, trop simples ou trop complexes, ceux qui n'ont pas été jugés suffisamment intéressants ou aboutis pour prendre forme dans le scénario ou dans l'épisode.

En tout état de cause, cette thèse a eu pour objectif et pour intérêt de réconcilier la vision du créateur-auteur et celle du chercheur, afin d'aboutir à un projet qui, sans jamais, nous l'espérons, être prescriptif, donne aux showrunners la possibilité d'appréhender les concepts et les étapes que leur intuition leur donnait à voir, partiellement ou confusément ; et aux chercheurs celle d'ouvrir leur entendement à un processus créatif qu'un champ lexical de la magie, du mystère et de l'animisme rend potentiellement suspect. Cette réconciliation ne se fait pas sans heurts, et le créateur-théoricien ou le théoricien-créateur semble encore pour beaucoup une créature hybride et informe, suspectée d'assécher son imagination d'auteur par ses réflexions théoriques, et de manquer de rigueur universitaire par son regard de poète. Nous avons porté pourtant sur la création du personnage un regard que seule cette hybridation permettait. Pour voir le personnage inventé, encore fallait-il inventer le regard qui se porterait sur lui.

BIBLIOGRAPHIE

Afin de clarifier la mise en forme de la bibliographie, les directeurs d'ouvrages apparaissent en gras, au contraire des auteurs de chapitres d'ouvrages (qui sont marqués d'une flèche) et des auteurs d'articles.

TÉLÉVISION

GÉNÉRAL

OUVRAGES ET CHAPITRES D'OUVRAGES

Ahl, Nils C., et Benjamin **Fau**. *Dictionnaire des séries télévisées*. Paris : Philippe Rey, 2016.

Barthes, Séverine. « Production et programmation des séries télévisées », pp. 47-73.

- Benassi, Stéphane. « Sérialité(s) », pp. 75-105.
- Sepulchre, Sarah. « Le personnage en série », pp. 107-150.

Benassi, Stéphane. *Séries et feuilletons T.V. Pour une typologie des fictions télévisuelles.* Liège : Éditions du CEFAL, coll. « Grand écran petit écran », 2000.

Bevilacqua, Camilla. *L'Espace intermédiaire ou le rêve cinématographique*. Paris : L'Harmattan, coll. « Ouverture philosophique/Série esthétique », 2011.

Blot, Aurélie. *Héros en séries : et si c'était nous ?* Paris : Plon, 2013.

Blum, Charlotte. *Séries : une addiction planétaire*. Paris : La Martinière-Styles, 2011.

Campion, Benjamin. *Le concept HBO : Élever la série télévisée au rang d'art*. Tours : Presses universitaires François-Rabelais, 2018.

Edgerton, Gary Richard et Jeffrey P. **Jones**. *The Essential HBO Reader*. Lexington, KY : University Press of Kentucky, 2008.

Esquenazi, Jean-Pierre. *Les séries télévisées : l'avenir du cinéma ?* Paris : A. Colin, 2010.

Esquenazi, Jean-Pierre. *Mythologie des séries télé*. Paris : le Cavalier bleu, 2009.

Fiske, John et John **Hartley**. *Reading Television.* Londres / New York : Methuen, 1978.

Hatchuel, Sarah. *Rêves et séries américaines : la fabrique d'autres mondes*. Aix-en-Provence : Rouge profond, 2015.

Jost, François. *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme ?* Paris : CNRS Éditions, 2011.

Jost, François. *Introduction à l'analyse de la télévision*. Paris : Ellipses, 1999.

Jost, François. *Les nouveaux méchants : quand les séries américaines font bouger les lignes du bien et du mal*. Montrouge : Bayard, 2015.

Kackman, Mickael et al. (eds) *Flow TV: Television in the Age of Media Convergence*. New York : Routledge, 2011.

- Kompare, Derek. « More 'moments of television': online cult television authorship. », pp. 95–113.

Martin, Brett. *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution: from The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad*. New York : Penguin, 2013.

Martin, Brett, et Léa **Cohen** (Trad.) *Des hommes tourmentés le nouvel âge d'or des séries : des "Soprano" et "The Wire" à "Mad men" et "Breaking bad"*. Paris : La Martinière, 2014.

McCabe Janet and Kim **Akass** (eds). *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond.* Londres / New York : I.B. Tauris, 2007.

Mittel, Jason. *Television and American Culture*. New York : Oxford University Press, 2010.

Moïsi, Dominique. *La géopolitique des séries ou le triomphe de la peur*. Paris : Flammarion, 2017.

Müller, Jürgen. *L'univers des séries TV : le meilleur des 25 dernières années selon Taschen*. Köln : Taschen, 2015.

Noacco, Christina, and Sophie **Duhem**. *L'homme sauvage dans les lettres et les arts*. Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2019.

- Asté, Maylis et Marie Maillos. « L'homme vert des bayous de Louisiane : héritage et syncrétisme dans la série True Detective », pp. 169–187.

Saint Maurice, Thibaut de. *Philosophie en séries*. Paris : Ellipses, 2009.

Saint Maurice, Thibaut de. *Philosophie en séries, Saison 2 Volume 2*. Paris : Ellipses, 2010.

Sepulchre, Sarah et Éric Maigret. *Décoder les séries télévisées*. Bruxelles : De Boeck, 2011.

Skorecki, Louis. *Sur la télévision : de "Chapeau melon et bottes de cuir" à "Mad men*. Paris : Capricci, 2011.

Sumser, John. *Morality and Social Order in Television Crime Drama*. Jefferson, N.C : McFarland, 1996.

Thompson, Robert J.*, Television's Second Golden Age: From Hill Street Blues to ER*. Syracuse, N.Y. : Syracuse University Press, 1997.

Winckler, Martin. *Petit éloge des séries télé*. Paris : Gallimard, 2012.

MÉMOIRE DE THÈSE

Sepulchre, Sarah. *Le héros multiple dans les fictions télévisuelles à épisodes : complexification du système des personnages et dilution des caractérisations*. Thèse de doctorat d'université. Louvain : Université catholique de Louvain, 2007, 365p.

MÉMOIRE DE MAÎTRISE

Zaffran, Mark. « Intérêt des téléséries dans l'enseignement de la bioéthique – l'exemple de Dr. House. » Mémoire de maîtrise, 2015.

ARTICLES

Asté, Maylis et Marie Maillos. « Avant-propos » in Marie Maillos et Maylis Asté. *Paysages en séries.* Entrelacs : Cinéma et audiovisuel, 2016, Hors-série n° 4.

Kim, Hyun Jeong, Ming-Hsiang Chen et Hung-Jen Su. « Research Note: The Impact of Korean TV Dramas on Taiwanese Tourism Demand for Korea » in *Tourism Economics,* 15(4), pp. 867-873.

Kim, Miju, Jérôme Agrusa et Aejoo Lee. « Does a Food-themed TV Drama Affect Perceptions of National Image and Intention to Visit a Country? An Empirical Study of Korea TV Drama » in *Journal of Travel and Tourist Marketing*, vol. 29, 2012, issue 4, pp. 313-326.

Laurichesse, Hélène. « Étude Préliminaire sur le secteur des séries TV en Europe et dans la région euro-méditerranéenne » in *COPEAM*, 2018.

Lin, Yu-Shan et Jun-Ying Huang. « Analyzing the Use of TV Miniseries for Korea Tourism Marketing » in *Journal of Travel and Tourist Marketing*, vol. 24, 2008, issue 2-3, pp. 223-227.

Maillos, Marie. « From Downton Abbey to Mad Men: TV Series As the Privileged Format for Transition Eras », in *International Journal of TV Series Narratives,* Vol. II, n° 1, 2016, pp. 21-34.

Seiter, Ellen. « Promise and contradiction : the daytime television serials » in *Film Reader.* 1982, n°5, p. 150-163.

EN LIGNE

BOUTET, Marjolaine. « Les séries et la guerre (pistes de lectures et de réflexion) », in *TV/Series* n°10, 2016. En ligne <http://journals.openedition.org/tvseries/1946>.

CORNILLON, Claire. « Générique » in *Episodique*, 11 avril 2017. En ligne <https://episodique.hypotheses.org/>

SITE INTERNET

TV Tropes. *TV Tropes,* s.d. En ligne <http://tvtropes.org/>

SCÉNARIO ET RÉCITS

OUVRAGES ET CHAPITRES D'OUVRAGES

BENNETT, Tara (ed.). *Showrunners: The Art of Running a TV Show*. Londres : Titan Books, 2014.

BLUM, Richard A.. *Television and screenwriting: From concept to contract.* (3rd ed.). Boston, MA : Focal Press, 1995.

COLONNA, Vincent. *L' art des séries télé*. Paris : Payot, 2010.

COOK, Martie. *Write to TV: Out of your head and onto the screen*. Amsterdam : Focal Press, 2007.

DE FALCHI, Karine. *Écrire une série télé : toutes les astuces pour rédiger une bible efficace*. Paris : Eyrolles, 2016.

DOUGLAS, Pamela. *Writing the TV Drama Series: How to Succeed as a Professional Writer in TV*. Studio City CA : Michael Wiese Productions, 2005.

EPSTEIN, Alex. *Crafty TV writing: Thinking inside the box*. New York : Henry Holt and Company, 2006.

FAVARD, Florent. *Écrire une série TV : la promesse d'un dénouement*. Tours : Presses universitaires François-Rabelais, 2019.

JOST, François. *Repenser le récit avec les séries télévisées*. Paris : CNRS Editions, 2016.

- BARONI, Raphaël. « Intrigues et personnages des séries évolutives », pp. 31-48.
- GOUDMAND, Anaïs. « 'Oh my God! They've killed…!' Le récit sériel entre autonomie et hétéronomie : conséquences du départ non planifié des acteurs », pp. 65-83.

KALLAS, Christina. *Inside the Writers' Room: Conversations with American TV Writers*. Houndmills, Basingstoke, Hampshire : Palgrave Macmillan, 2014.

KELSEY, Gerald. *Writing for television*. (2nd ed.). Londres : A&C Black, 1995.

LIFSCHUTZ, Vladimir. *This is the end : finir une série TV*. Tours : Presses universitaires François-Rabelais, 2018.

MEYERS, Lawrence. (Ed.). *Inside the TV writer's room: Practical advice for succeeding in television*. Syracuse, N.Y. : Syracuse University Press, 2010.

MIGOZZI, Jacques (dir.). *De l'écrit à l'écran - Les littératures populaires*. Limoges : Edition des Presses universitaires de Limoges, 2000.

- DUMASY-QUEFFELEC, Lise. « Du roman-feuilleton au feuilleton télévisé : mythe et fiction ».

MITTELL, Jason. *Complex TV: the poetics of contemporary television storytelling*. New York : New York University Press, 2015.

PASQUIER, Dominique. *Les scénaristes et la télévision : approche sociologique.* Paris : Éditions Nathan/ Institut National de l'audiovisuel, 1995.

PRIGGE, Steven. *Created by: inside the minds of TV's top show creators*. Los Angeles, CA : Silman-James Press, 2005.

SELDES, Gilbert. *Writing for television*. New York : Greenwood Press, 1968.

SOULEZ, Guillaume. « La double répétition : structure et matrice des séries télévisées » in *Mise au Point, Cahiers de l'AFECCAV*, 2011, vol. 3. En ligne <http://journals.openedition.org/map/979>

STEMPEL, Tom. *Storytellers to the Nation: A History of American Television Writing,* New York : Syracuse University Press, 1996.

WILD, David. *The showrunners: A season inside the billion-dollar, death-defying, madcap world of television's real stars*. New York : HarperCollins, 1999.

MÉMOIRE DE THÈSE

BREDA, Hélène. « Le " Tissage narratif " et ses enjeux socioculturels dans les séries télévisées américaines contemporaines. » Sciences de l'information et de la communication. Université Paris 3 - Sorbonne Nouvelle, 2015. Thèse, 665p.

ARTICLES

BIELBY, William T. et Denise D. BIELBY. « ''All hits are flukes'': Institutionalized decision making and the rhetoric of network prime-time program development. » in *The American Journal of Sociology*, 99(5), 1994, pp. 1287–1313.

BIELBY, William T. et Denise D. BIELBY. « Women and men in film: Gender inequality among writers in a culture industry. » in *Gender and Society*, 10(3), 1996, pp. 248–270.

BIELBY, William T. et Denise D. BIELBY. « Organizational mediation of project-based labor markets: Talent agencies and the careers of screenwriters. » in *American Sociological Review*, 64(1), 1999, pp. 64– 85.

BIELBY, William T. et Denise D. BIELBY. « Audience segmentation and age stratification among television writers. » in *Journal of Broadcast & Electronic Media*, 45(3), 2001, pp. 391–412.

BIELBY, William T. et Denise D. BIELBY. « Hollywood dreams, harsh realities: writing for film and television. » in *Contexts: Journal of the American Sociological Association*. 1(4), 2002, pp. 21–27.

GOETSCHEL, Pascale, François JOST et Myriam TSIKOUNAS. « La promesse d'une fin » in *Société et représentations,* n°39, 2015.

NEWMAN, Michael Z. « From Beats to Arcs: Toward a Poetics of Television Narrative » in *The Velvet Light Trap*, 2006, vol. 58, n° 1, p. 16-28.

PERREN, Alisa et Thomas SCHATZ. « Theorizing Television's Writer–Producer: Re-viewing The Producer's Medium » in *Television & New Media*, 2015, vol. 16, n°1, pp. 86-93.

PHALEN, Patricia et Julia OSELLAME. « Writing Hollywood : Rooms With a Point of View » in *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 2012, vol. 56, n° 1, pp. 3-20.

ROCHANT, Éric. « Naissance d'un showrunner français ou l'art de produire des séries TV » in *Le Journal de l'École de Paris du management*, 2017/5 n°127, pp. 21-27.

EN LIGNE

LAUGÉE, Françoise. « Showrunner » *in La Revue européenne des médias et du numérique*. En ligne <http://la-rem.eu/glossary/showrunner/>

MITTELL, Jason. « The Quality of Complexity » *in Just TV*, 24 mai 2011. En ligne <https://justtv.wordpress.com/ 2011/05/24/ the-quality-of-complexity/>

SACD, « Définition et rémunération de la bible », 2013. En ligne <https://www.sacd.fr/sites/default/files/definition_remuneration_bible.pdf>

SPECTATEURS ET FANS

OUVRAGES ET CHAPITRES D'OUVRAGES

ANG, Ien. *Watching Dallas: Soap Opera and the Melodramatic Imagination*. Londres / New York : Methuen, 1985.

GLEVAREC, Hervé. *La sériephilie : sociologie d'un attachement culturel et place de la fiction dans la vie des jeunes adultes*. Paris : Ellipses, 2012.

HELLEKSON, Karen et Kristina BUSSE (Éds.). *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*. Jefferson, NC : McFarland, 2006.

- KAPLAN, Deborah. « Construction of Fan Fiction Character Through Narrative », pp. 134-152.

TULLOCH, John et Henry **JENKINS** (eds). *Science Fiction Audiences: Watching* Doctor Who *and* Star Trek. Londres : Routledge, 1995.

- JENKINS, Henry. « 'Infinite diversity in infinite combinations': genre and authorship in *Star Trek*. », pp. 175–195.

MÉMOIRE DE THÈSE

SCOTT, Suzanne. *Revenge of the Fanboy: Convergence Culture and the Politics of Incorporation*. PhD thesis, University of Southern California, 2011.

ARTICLES

MARTIN, Martial. « Les "fanfictions" sur Internet » in *MédiaMorphoses*, Hors Série n°3, 2007, pp. 186-189.

EN LIGNE

BOURCIER, Marie-Hélène. « Cultural studies et politiques de la discipline : "Talk dirty to me!" » in *Multitudes*, 2004. En ligne <http://multitudes.samizdat.net/Cultural-studies-et-politiques-de.html>

CHANEY, Keidra et Raizel LIEBLER. « Canon vs. Fanon: Folksonomies of Fan Culture » in Massachusetts Institute of Technology, Comparative Media Studies Program. *Media in Transition 5: Creativity, Ownership and Collaboration in the Digital Age.* Colloque. 28-29 avril 2007. En ligne <https://pdfs.semanticscholar.org/df56/31075af97f934f87b512fb3cbb9e60818dc3.pdf>

SOBOL, John. « On Audiences and Meaning in the 21st Century » in *You are your media*, 11 novembre 2015. En ligne <https://youareyourmedia.org/2015/11/11/on-audiences-and-meaning-in-the-21st-century/>

MONOGRAPHIES

ALAN BALL

OUVRAGES ET CHAPITRES D'OUVRAGES

FAHY, Thomas. *Considering Alan Ball: Essays on Sexuality, Death and America in the Television and Film Writings*. Jefferson, N.C. : McFarland Press, 2006.

GARCIA, Tristan. *Six feet under : nos vies sans destin*. Paris : Presses universitaires de France, 2012.

DICTIONNAIRE EN LIGNE

Wikipedia (en ligne) <https://www.wikipedia.org/>

- « Six Feet Under » <https://en.wikipedia.org/wiki/Six_Feet_Under_(TV_series)>

VINCE GILLIGAN

DICTIONNAIRE EN LIGNE

Urban Dictionary (en ligne) <http://www.urbandictionary.com/>

- « Skyler White » <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Skyler%20White>

DAMON LINDELOF

OUVRAGES ET CHAPITRES D'OUVRAGES

HATCHUEL, Sarah. *Lost : fiction vitale*. Paris : Presses universitaires de France, 2013.

PEARSON, Roberta. [ed.]. *Reading Lost*, Londres / New York : I.B. Tauris, 2009.

- PEARSON, Roberta. « Chain of Events: Regimes of Evaluation and Lost's Construction of the Televisual Character. », pp. 139-159.

THIELLEMENT, Pacôme. *Les mêmes yeux que Lost*, Paris : Éditions Léo Sheer, 2011.

DICTIONNAIRE EN LIGNE

Wikipedia (en ligne) <https://www.wikipedia.org/>

- « Lost » <https://en.wikipedia.org/wiki/Lost_(TV_series)>

DAVID LYNCH

OUVRAGES ET CHAPITRES D'OUVRAGES

ASTIC, Guy. *Twin Peaks : les laboratoires de David Lynch*. Pertuis : Rouge profond, 2008.

DUFOUR, Éric. *David Lynch : matière, temps et image*. Paris : J. Vrin, 2008.

FAHY, Thomas R. *Considering David Chase: Essays on the Rockford Files, Northern Exposure, and the Sopranos*. Jefferson, N.C : McFarland & Co, 2008.

HAYES, Marisa C., Franck **BOULEGUE**. *Twin Peaks*. Bristol Chicago, IL : Intellect Books, University of Chicago Press, Coll. Fan Phenomena, 2013.

- BULKELEY, Kelly. « The Dream Logic of Twin Peaks », pp. 66-73.

THIELLEMENT, Pacôme. *La main gauche de David Lynch : "Twin Peaks" et la fin de la télévision*. Paris : Presses universitaires de France, 2010.

ARTICLES

CHIARAMONTE, Johan. « Pacôme Thiellement et les secrets de Twin Peaks » in *Rockyrama*, février 2017, n° 10, pp. 14-21.

STERRITT, David. « Lynch's twisty map to 'Mulholland Drive' » in *The Christian Science Monitor,* 12 octobre 2001.

DICTIONNAIRE EN LIGNE

Wikipedia (en ligne) <https://www.wikipedia.org/>

- « Dale Cooper » <https://en.wikipedia.org/wiki/Dale_Cooper>

DAVID SIMON

OUVRAGES ET CHAPITRES D'OUVRAGES

HUDELET, Ariane. *The Wire : les règles du jeu*. Paris : Presses universitaires de France, 2016.

EN LIGNE

FAURE, Antoine. « *The Wire* : le fil d'Ariane sociologique de la complexité urbaine américaine » in *Nuevo Mundo Mundos Nuevos.* « Images en mouvement », 24 mars 2009. En ligne <http://journals.openedition.org/nuevomundo/55671>

DICTIONNAIRE EN LIGNE

Wikipedia (en ligne) <https://www.wikipedia.org/>

- « The Wire » <https://en.wikipedia.org/wiki/The_Wire>

AARON SORKIN

OUVRAGES ET CHAPITRES D'OUVRAGES

Desbarats, Carole. *The West Wing : au coeur du pouvoir*. Paris : Presses universitaires de France, 2016.

NUMÉRO DE REVUE

TV/Series, numéro 8 « Philosopher avec The West Wing », 2015. En ligne <http://journals. open edition.org/tvseries/629>

MATTHEW WEINER

OUVRAGES ET CHAPITRES D'OUVRAGES

Goodlad, Lauren M.E., Lilya **Kaganovsky**, et Robert A. **Rushing** (Eds.) *Mad Men, Mad World: Sex, Politics, Style, and the 1960s*. Durham, NC : Duke University Press, 2013.

- Goodlad, Lauren M.E., Lilya Kaganovsky et Robert A. Rushing. « Introduction », pp. 1-31.

DICTIONNAIRE EN LIGNE

Wikipedia (en ligne) <https://www.wikipedia.org/>

- « Mad Men » <https://en.wikipedia.org/wiki/Mad_Men>

JOSS WHEDON

OUVRAGES ET CHAPITRES D'OUVRAGES

Levine, Elana et Lisa **Parks**. *Undead TV: Essays on Buffy the Vampire Slayer*. Durham : Duke University Press, 2007.

ARTICLES

Fathallah, Judith. « 'Except that Joss Whedon is a god': fannish attitudes to statements of authority » in *International Journal of Cultural Studies,* 2016, vol. 19(4) pp. 459-476.

CORPUS ÉLARGI

OUVRAGES ET CHAPITRES D'OUVRAGES

Allen, Michael. *Reading C.S.I.*. Londres : I.B. Tauris, 2007.

- Pearson, Roberta. « Anatomising Gilbert Grissom », pp. 39-56.

Allouche, Sylvie, et al. *Philoséries Buffy, tueuse de vampires*. Paris : Bragelonne, 2014.

Gray, Jonathan. *Watching with The Simpsons*. New York/Londres : Routledge, 2005.

Hills, Matt. *Triumph of a Time Lord: Regenerating* Doctor Who *in the Twenty-first Century*. Londres : I.B. Tauris, 2010.

Iglesias, Pablo A., and Tatiana **Jarzabek**. *Les leçons politiques de Game of Thrones*. Paris : Post-éditions, 2015.

JENKINS, Henry *et al.* (eds) *Hop on Pop: the Pleasures and Politics of Popular Culture*. Durham, NC : Duke University Press, 2002.

- WEXELBLAT, Alan. « An auteur in the age of the internet: JMS, *Babylon 5*, and the net. », pp. 209–226.

NEWCOMB, Horace et al. (ed.). *Encyclopedia of Television.* Abingdon-on-Thames : Routledge, 2014.

- NEWCOMB, Horace. « Cagney and Lacey ».

POURROY, Janine. *Behind the Scenes at ER.* Londres : Ebury Press, 1996.

WILSON, Leah (ed.). *Welcome to Wisteria Lane: On America's Favorite Desperate Housewives.* Dallas : Benbella Books, 2005.

- HERKNESS, Nancy. « Oh, Give Me a Home. Deconstructing the Houses of *Desperate Housewives* », pp. 115-125.

NUMÉRO DE REVUE

TV/Series, numéro 11 « Philosopher avec Battlestar Galactica », 2017. En ligne <http://journals.openedition.org/tvseries/2094>

ARTICLES

CHALVON-DEMERSAY, Sabine. « La confusion des conditions. Une enquête sur la série télévisée Urgences. » in *Réseaux*, vol. 17, n° 95, 1999 : Sciences, malades et espace public, pp. 235-283.

MAILLOS, Marie. « Une génération Sher-locked » in *TV/Series*, 2014, n° 6.

STEINER, Tobias. « Steering the Author Discourse: The Construction of Authorship in Quality TV, and the Case of Game of Thrones. » in *Series - International Journal of TV Serial Narratives,* [S.l.], v. 1, n°2, 2015, pp. 181-192.

EN LIGNE

VERNIER-LECHESNE, Laurence. « Peut-on parler d'érotisation du corps de Sherlock Holmes » in *Sherlock Analysis in French*, 2013. En ligne <http://sherlockanalysisinfrench.blogspot.com/2013/07/acteur-corps-et-costume.html>

CINÉMA

GÉNÉRAL

OUVRAGES ET CHAPITRES D'OUVRAGES

ARNHEIM, Rudolf. *Film as art*. Berkeley, Los Angeles : University of California Press, 1969.

AUMONT, Jacques. *Les limites de la fiction : considérations actuelles sur l'état du cinéma*. Montrouge : Bayard, 2014.

AUMONT, Jacques, Alain **BERGALA**, Michel **MARIE**, *et al. Esthétique du film*. Paris : Armand Colin, 2008.

BAZIN, André. *La Politique des auteurs. Entretiens avec Jean Renoir [et al.]*. Paris : Éditions de l'Étoile, 1984.

BRAUDY, Leo. *The World in a Frame.* Garden City, N.Y. : Anchor Press/Double day, 1976.

CASETTI, Francesco. *Les théories du cinéma depuis 1945*. Paris : Nathan, 1999.

CAVELL, Stanley. *À la recherche du bonheur, Hollywood et la comédie du remariage.* Paris : Vrin, 2017.

CHION, Michel. *La voix au cinéma*. Paris : Éditions de l'Etoile, 1982.

CROWE, Cameron. *Conversations with Wilder*. London : Faber and Faber, 1999.

DE BAECQUE, Antoine et Philippe **CHEVALIER**. *Dictionnaire de la pensée du cinéma*. Paris : Presses universitaires de France, 2012.

- DEHÉE, Yannick. « Populaire », p. 553.
- NEUTRES, Julien. « Néoréalisme », pp.496-499.

DELMAS, Laurent et al. *Cinéma : la grande histoire du 7ème Art.* Paris : Larousse, 2011.

DESBARATS, Carole. *Conte d'été : Éric Rohmer*. Futuroscope : Canopé Éditions, 2012.

EPSTEIN, Jean. *Écrits sur le cinéma*. Paris : Seghers, 1974.

ESQUENAZI, Jean-Pierre. *Film, perception et mémoire.* Paris : L'Harmattan, 1994.

ESTÈVE, Michel (dir.). *Robert Altman.* Paris : Lettres Modernes Minard, 1999.

- MOUREN, Yannick. « La veine chorale de Robert Altman », pp. 39-57.

FIELD, Syd. S*cénario.* Paris : Merlin, 1990.

GARDIÈS, André. *L'espace au cinéma*. Paris : Méridiens Klincksieck, 1993.

GIMELLO-MESPLOMB, Frédéric. (dir.). *L'invention d'un genre : le cinéma fantastique français ou les constructions sociales d'un objet de la cinéphilie ordinaire.* Paris : L'Harmattan, 2012.

- GIMELLO-MESPLOMB, Frédéric. « Un " film fantastique français " ? Constructions sociales et logiques professionnelles. Les enjeux de la qualification par le genre dans le champ de la cinéphilie. » pp. 9-24.

GIMELLO-MESPLOMB, Frédéric. *Les cinéastes français à l'épreuve du genre fantastique : socioanalyse d'une production artistique*. Paris : L'Harmattan, 2012.

- GIMELLO-MESPLOMB, Frédéric. « Introduction. Produire un film de genre fantastique en France, entre hétérotopie artistique et quête de légitimité. Analyse d'une tension identitaire dans le champ de la création. », pp. 6-69.

GLEDHILL, Christine et Linda **WILLIAMS**. *Reinventing Film Stories*. New York : Oxford University Press, 2000.

- JENKINS, Henry. « Reception Theory and Audience Research: The Mystery of the Vampire's Kiss ».

GRAY, Jonathan. *Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*. New York : New York University Press, 2010.

GRODAL, Torben. *Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture, and Film*. Oxford : Oxford University Press, 2009.

JANCOVICH, Mark (éd.). *Defining Cult Movies: The Cultural Politics of Oppositional Tastes*. Manchester: Manchester University Press, 2003.

LAURICHESSE, Hélène. *La stratégie de marque dans l'audiovisuel.* Paris : Éditions Armand Colin Recherches, 2013.

METZ, Christian. *Le Signifiant imaginaire (1977).* Paris : Christian Bourgois, 1993.

MORIN, Edgar. *Le cinéma ou l'homme imaginaire.* Paris : Éditions Gonthier, 1958.

MULVEY, Laura. *Visual and other pleasures*. Londres : Palgrave Macmillan, 1989.

- « Visual Pleasure and Narrative Cinema », pp. 14-26.

NACACHE, Jacqueline. *Hollywood, l'ellipse et l'infilmé.* Paris : L'Harmattan, 2001.

PAÏNI, Dominique. *L'Attrait des miroirs*. Crisnée : Yellow Now, coll. "Côté Cinéma", 2017.

PERKINS, Victor Francis. *Film as Film*, Londres : Penguin, 1972.

PERSSON, Per. *Understanding Cinema: A Psychological Theory of Moving Imagery*. Cambridge : Cambridge University Press, 2003.

PINEL, Vincent, and Christophe **PINEL**. *Dictionnaire technique du cinéma*. Paris : Armand Colin, 2016.

POWDERMAKER, Hortense. *Hollywood, the Dream Factory.* Ayer Company Publishers, 1950.

ROSTEN, Leo. *Hollywood: the Movie Colony, the Movie Makers.* Ayer Company Publishers, 1941.

SOURIAU, Étienne. *L'Univers filmique.* Paris : Flammarion, 1953.

ARTICLES

GARDIÈS, André, « L'acteur dans le système textuel du film » in *Etudes littéraires*, avril 1980, pp. 71-107.

LUMET, Sidney. « Le point de vue du metteur en scène » *in Les Cahiers du cinéma,* n°94, Avril 1959, pp. 32-34.

METZ, Christian. « Le cinéma : langue ou langage ? » *in Communications*, n°4 « Recherches sémiologiques » 1964, pp. 52-90.

THIVAT, Patricia-Laure. « Le rêve au cinéma. L'Image libérée ou la figure de l'invisible » , *in Ligeia*, vol. 129-132, no. 1, 2014, pp. 37-43.

EN LIGNE

BORDWELL, David. « Minding Movies » in *David Bordwell's website on Film Art – Observation on Film Art*, 5 mars 2008. En ligne <http://www.davidbordwell.net/blog/2008/03/05/minding-movies/>

CORMIER, Thierry. « Guerre des images et imaginaires de guerre dans le cinéma de science-fiction nord-américain » in *Cycnos*, Volume 22 n°1, mis en ligne le 13 octobre 2006. En ligne <http://revel.unice.fr/cycnos/index.html?id=517>.

DICTIONNAIRE EN LIGNE

Dictionnaire Larousse (en ligne) <http://www.larousse.fr/>

- « Realize » <http://www.larousse.fr/dictionnaires/anglais-francais/realize/ 966765>

SCÉNARIO ET RÉCIT

OUVRAGES ET CHAPITRES D'OUVRAGES

AUMONT, Jacques et Michel **MARIE**. *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*. Paris : Armand Collin, 2016.

- « Synopsis », p. 264.

BARONI, Raphaël. *La tension narrative : suspense, curiosité et surprise*. Paris: Éditions du Seuil, 2007.

BELAUBRE, Yves. *Critique du scénario américain.* Paris : L'Harmattan, 2015.

CARRIÈRE, Jean-Claude et Pascal **BONITZER**. *Exercice du scénario.* Paris : Femis, coll. «Ecrits/Ecrans», 1990.

CHATMAN, Seymour. *Story and Discourse: Narrative Structures in Fiction and Film*. Ithaca, N.Y. : Cornell University Press, 1978.

COWGILL, Linda J.. *Secrets of Screenplay Structures. How to Recognize and Emulate the Structural Frameworks of Great Films.* Hollywood : Lone Eagle Publishing, 1999.

EGRI, Lajos. *The Art of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives*. New York, N.Y.: Simon and Schuster, 1972.

FROUG, William. *The new screenwriter looks at the new screenwriter*. Los Angeles, CA : Silman-James Press, 1991.

GARDIÈS, André, *Approche du récit filmique*. Paris : Albatros, 1980.

GARDIÈS, André. *Le récit filmique.* Paris : Hachette, 1993.

GAUDREAULT, André et François **JOST**. *Le récit cinématographique*. Paris : Nathan, 1990.

GLEDHILL, Christine et Linda **WILLIAMS**. *Reinventing Film Stories*. New York, N.Y.: Oxford University Press, 2000.

- JENKINS, Henry. « Reception Theory and Audience Research: The Mystery of the Vampire's Kiss ».

HORTON, Andrew. *Screenwriting for a Global Market: Selling Your Scripts from Hollywood to Hong Kong*. Berkeley, Ca : University of California Press, 2004.

- HALL, Karen. « American TV Writing: Musings of a Global Storyteller », pp. 128-134.

LAVANDIER, Yves. *La dramaturgie : les mécanismes du récit : cinéma, théâtre, opéra, radio, télévision, bande dessinée*. Cergy : Le Clown & l'enfant, 2011.

LEWINSKI, John Scott. *Alone in a Room: Secrets of Successful Screenwriters*. Studio City, CA : Michael Wiese Productions, 2004.

MAILLOT, Pierre. *L'écriture cinématographique*. Paris : Masson/A. Colin, 1996.

MASSON, Alain. *Le récit au cinéma*. Paris : Cahiers du cinéma, 1994.

MCKEE, Robert. *Story: Style, Structure, Substance, and the Principles of Screenwriting*. New York : Harper Collins, 1997.

PARENT-ALTIER, Dominique. *Approche du scénario*. Paris : Armand-Collin, 2009.

TRUBY, John. *The Anatomy of Story: 22 Steps to Becoming a Master Storyteller*. New York : Farrar, Straus and Giroux, 2008.

VANOYE, Francis. *Récit écrit, récit filmique*. Paris : Éditions CEDIC, 1979.

VOGLER, Christopher. *The Writer's Journey*. Studio City : Michael Wiese Productions, 2007.

ARTICLES

PASOLINI, Pier Paolo. «Le scénario comme structure tendant vers une autre structure», trad. de Marianne di Vettimo, in *Cahiers du Cinéma*, n° 185, décembre 1966, p. 77-82.

TRO̎HLER, Margrit et Henry M. TAYLOR. « Introduction » *in Iris* n°7 « Cinéma & narration », 1986.

VANOYE, Francis. «Panoramique sur les livres : du manuel à la théorie», in Pierre MAILLOT (dir.) *L'Enseignement du scénario, dossier de CinémAction*, n° 61, 4e trimestre 1991.

VERMEESCH, Amélie. « Poétique du scénario » in *Poétique* n° 138, 2004/2, pp. 213-234.

ACTEURS ET STARS

OUVRAGES ET CHAPITRES D'OUVRAGES

MORIN, Edgar. *Les stars*. Paris : Éditions du Seuil, 1972.

DYER, Richard. *Heavenly bodies: Film stars and society*. Londres : Routledge, 2013.

DYER, Richard. *Le star-système hollywoodien, Suivi de Marilyn Monroe et la sexualité.* Paris : L'Harmattan, 2004.

WARREN, Paul. *Le secret du star system américain : une stratégie du regard*. Montréal : L'Hexagone, 1989.

PERSONNAGES

GÉNÉRAL

OUVRAGES ET CHAPITRES D'OUVRAGES

Campbell, Joseph. *Le héros aux mille et un visages*. Paris : J'ai lu, 2013.

Culler, Jonathan. *in Structuralist Poetics.* Londres : Routledge and Kegan Paul, 1975.

- « Character », pp. 269-281.

Eco, Umberto. *De Superman au surhomme*. Paris : Librairie générale française, 1995.

Eder, Jens, Fotis **Jannidis**, and Ralf **Schneider**. *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. New York : De Gruyter, 2010.

- Eder, Jens, Fotis Jannidis, and Ralf Schneider. « Introduction », pp. 3-64.
- Giles, David C.. « Parasocial Relationships », pp. 442-456.
- Heidbrink Henriette. « Fictional Characters in Literary and Media Studies – A Survey of the Research », pp. 67-110.
- Hogan, Patrick C.. « Characters and Their Plots », pp. 134-154.
- Margolin, Uri. « From Predicates to People like Us – Kinds of Readerly Engagement with Literary Characters », pp. 400-415.
- Palmer, Alan. « Social Minds in Persuasion », pp. 157-175.
- Reicher, Maria E.. « The Ontology of Fictional Characters », pp. 111-133.
- Riis, Johannes. « Implications of Paradoxical Film Characters for Our Models and Conceptualizations », pp. 259-275.
- Schweinitz, Jörg. « Stereotypes and the Narratological Analysis of Film Characters », pp. 276-289.
- Smith, Murray. « Engaging Characters: Further Reflections », pp. 232-258.
- Winko, Simone. « On the Constitution of Characters in Poetry », pp. 208-231.

Frow, John. « Spectacle Binding: On Character » in *Poetics Today*, 1986, vol. 7, n° 2, pp. 227-250.

Glaudes, Pierre et Yves **Reuter**. *Le personnage*. Paris : Presses universitaires de France, 1998.

Gluss, Howard M., et al. *Psychologie des personnages, manuel pratique : comment le cinéma et la télévision utilisent les troubles de la personnalité*. Paris : Dixit, 2006.

Salado, Régis et Claude **Murcia**. *La Fabrique du personnage*. Paris : Honoré Champion, 2007.

- Nacache, Jacqueline. « Accidents du personnage : fait divers, fait littéraire, fait filmique (sur L'Adversaire) »

Seger, Linda. *Creating Unforgettable Characters*. New York : H. Holt, 1990.

Smith, Murray. *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford : Clarendon Press, 1995.

Stanislavski, Konstantin. *La Construction du personnage*. Paris : Pygmalion, 1983.

Théophraste. *Caractères*. (Trad. O. Navarro). Paris : Société d'Édition « Les Belles Lettres », 1920.

Todorov, Tzvetan. *Dictionnaire encyclopédique des sciences du langage*. Paris : Seuil, 1972.

- « Personnage », pp. 286-292.

ARTICLES

Vernet, Marc. « Le personnage de film » *in Iris* n°7 « Cinéma & narration », 1986.

EN LIGNE

NACACHE, Jacqueline. « Le personnage filmique (Cours 'Théorie littéraire', 2008-2009, 'Le personnage') », *UQAM, Effets de présence*, 2011. En ligne. <https://effetsdepresence.uqam.ca/publications/articles/133-personnage-filmique.html>

TYPES, ARCHÉTYPES, STÉRÉOTYPES

OUVRAGES ET CHAPITRES D'OUVRAGES

AMOSSY, Ruth et Anne **HERSCHBERG-PIERROT**. *Stéréotypes et clichés. Langue, discours, société.* Paris : Nathan, coll. «128», 1997.

AMOSSY, Ruth. *Les Idées reçues : sémiologie du stéréotype.* Paris : Nathan, 1991.

COWDEN Tami D., Caro **LAFEVER,** et Sue **VIDERS**. *The Complete Writer's Guide to Heroes & Heroines. Sixteen Master Archetypes.* Los Angeles, CA : Lone Eagle Publishing, 2000.

MYERS, Isabel Briggs, Mary H. **MCCAULLEY**, Naomi L. **QUENK** *et al. MBTI Manual: A Guide to the Development and Use of the Myers-Briggs Type Indicator*. Palo Alto, CA : Consulting Psychologists Press, 1998.

ARTICLES

AMOSSY, Ruth. « La notion de stéréotype dans la réflexion contemporaine » in *Littérature*, n° 73, pp. 29-46.

AMOSSY, Ruth. « Types ou stéréotypes ? Les 'Physiologies' et la littérature industrielle » in *Romantisme*, n°64 : « Raison, dérision, Laforgue », 1989, pp. 113-123.

SCHADRON, Georges. « De la naissance d'un stéréotype à son internalisation » in *Cahiers de l'Urmis*, 2006, n° 10-11.

PHILOSOPHIE

GÉNÉRAL

OUVRAGES ET CHAPITRES D'OUVRAGES

Aristote. *La Politique* (traduction de Jean Tricot). Paris : Librairie philosophique J. Vrin, 1995.

Barthes, Roland. *Roland Barthes par Roland Barthes*. Paris : Le Seuil, 1975.

Bergson, Henri. *Oeuvres. Édition du centenaire* (annoté par A. Robinet, introduction par H. Gouhier). Paris : Presses universitaires de France, 1959.

- Bergson, Henri. « Essai sur les données immédiates de la conscience »

Bergson, Henri. *La pensée et le mouvant essais et conférences : Articles et conférences datant de 1903 à 1923*. Chicoutimi : J.-M. Tremblay, 2003.

Bourdieu, Pierre. *Un art moyen. Essai sur les usages sociaux de la photographie.* Paris : Éditions de Minuit, 1965.

Cerquiglini, Bernard. *Éloge de la Variante. Histoire critique de la philosophie.* Paris : Seuil, 1989.

Deleuze, Gilles et Félix **Guattari**. *Qu'est-ce que la philosophie?* Paris : Éditions de Minuit, 2013.

De Perthes, Jacques **Boucher**. *De la création. Essai sur l'origine de la progression des êtres*. Strasbourg : Treuttel et Wurtz, 1841.

Descartes, René et Et **Gilson**. *Discours de la méthode*. Paris : Vrin, 2012.

Ehrenfels, Christian von. *À l'école de Brentano. De Würzburg à Vienne.* Paris : Vrin, coll. « Bibliothèque des Textes Philosophiques », 2007.

- Ehrenfels, Christian von. « Sur les qualités de forme », pp.225-259.

Foucault, Michel. *Les mots et les choses*. Paris : Gallimard, 1966.

Geach, Peter et Max **Black**. *Translations from Philosophical Writings of Gottlob Frege.* Oxford : Blackwell, 1980.

Héraclite. *Les Présocratiques* (Éds. J-P. Dumont, D. Dellattre et J-L. Poirier). Paris : Gallimard, coll. « Bibliothèque de la Pléiade », 1998.

Kant, Emmanuel. *Critique de la raison pure*. trad. A. Tremsaygues et B. Pacaud. Paris : Presses Universitaires de France, 1963.

Leibniz, Gottfried Wilhelm. *Œuvres philosophiques de Leibniz.*Tome I, Félix Alcan, 1900.

- Leibniz, Gottfried Wilhelm. « Principes de la nature et de la grâce fondés en raison », pp. 723-731.

Leibniz, Gottfried Wilhelm. *Essais de Théodicée sur la bonté de Dieu, la liberté de l'homme et l'origine du mal.* Amsterdam : F. Changuion, 1734.

Montaigne, Michel de. *Essais, Vol. I.* 1595.

- Montaigne, Michel de. « Que philosopher, c'est apprendre à mourir. », Chapitre XX, 27v–34.

Nietzsche, Friedrich, et al. *Humain, trop humain : un livre pour esprits libres*. Paris : Gallimard, 1987.

Platon. *Le Banquet* (trad. Luc Brisson). Paris : Flammarion, 2007.

Plotin et Marie-Nicolas **Bouillet** (Trad.). *Les Ennéades*. Paris : J. Vrin, 1981.

- Porphyre. « Traité sur le précepte connais-toi toi-même ».

Ricœur, Paul. *Philosophie de la volonté*. Paris : Le Seuil, « Point Essais », 2009.

Strauss, Anselm. *Miroirs et Masques*. Paris : Éditions Métaillié, 1992.

ARTICLES

FOUCAULT, Michel. « Qu'est-ce qu'un auteur ? » *in* Bulletin de la Société française de philosophie, 63e année, n°3, juillet-septembre 1969, pp. 73-104.

MARCEL, Gabriel. « Journal métaphysique » in *Europe*, 1926, vol. 10, n° 37.

EN LIGNE

DEVAINE Marie, SAN-GALLI Aurore, TRAPANESE Cinzia, BARDINO Giulia, HANO Christelle, SAINT JALME Michel, et al. (2017) « Reading wild minds: A computational assay of Theory of Mind sophistication across seven primate species » in *PLoS Computational Biology* 13(11), 2017. En ligne <https://doi.org/10.1371/ journal.pcbi.1005833>

REICHER, Maria. « Nonexistent Objects » in ZALTA, Edward N. (éd.) *The Stanford Encyclopedia of Philosophy,* Winter 2015 Edition. En ligne <http://plato.stanford.edu/archives/win2015/entries/nonexistent-objects>

DICTIONNAIRE EN LIGNE

Internet Encyclopedia of Philosophy. En ligne <http://www.iep.utm.edu/>

- SHEA, Brendan. « Karl Popper: Philosophy of Science » <http://www.iep.utm.edu/pop-sci/>

Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales. En ligne <http://www.cnrtl.fr/>

- « Caractère » <http://www.cnrtl.fr/definition/caract%C3%A8re>
- « Caractéristique » <http://www.cnrtl.fr/definition/caract%C3%A9ristique>
- « Codage » <http://cnrtl.fr/definition/codage>
- « Créature » <https://www.cnrtl.fr/definition/cr%C3%A9ature>
- « Émouvoir » <http://www.cnrtl.fr/etymologie/%C3%A9mouvoir>
- « Intimité » <http://www.cnrtl.fr/definition/intimit%C3%A9>
- « Narcissisme » <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/narcissisme>
- « Nostalgie » <http://www.cnrtl.fr/definition/nostalgie>
- « Œuvre » <http://www.cnrtl.fr/definition/oeuvre>
- « Proprioception » <http://www.cnrtl.fr/definition/proprioception>
- « Stéréotype » <http://www.cnrtl.fr/definition/St%C3%A9r%C3%A9otype>
- « Thétique » <http://www.cnrtl.fr/definition/th%C3%A9tique>
- « Variation » <http://www.cnrtl.fr/lexicographie/variation>

ONTOLOGIE ET ONTOLOGIE FICTIONNELLE

OUVRAGES ET CHAPITRES D'OUVRAGES

CAVELL, Stanley. *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film.* Cambridge, MA/Londres : Harvard University Press, 1979.

COLETTE, Jacques. *L'existentialisme*. Paris : Presses universitaires de France, 2007.

DOLEŽEL, Lubomír. *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1998.

EVERETT, Anthony et Thomas **HOFWEBER**. *Empty Names, Fiction, and the Puzzles of Non-Existence*. Stanford, C.A. : CSLI Publications, 2000.

KRIPKE, Saul A. *Naming and Necessity.* Oxford : Blackwell, 1980.

LAVELLE, Louis, and Philippe **PERROT**. *Introduction à l'ontologie*. Paris : Le Félin-Kiron, 2008.

LEWIS, David. *Counterfactuals.* Cambridge, Mass. : Harvard University Press, 1973.

MACKAY, Alfred et Daniel **MERRILL**. (eds.) *Issues in the Philosophy of Language*. New Haven : Yale University Press, 1976.

- POWERS, Lawrence. « Comments on Stalnaker 'Propositions' », pp.93-103.

PATZIG, Günther. *Fuktion, Begriff, Bedeutung: Fünf logische Studien*, 3ème éd. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 1969. (Trad. Anglaise dans Peter GEACH et Max BLACK. *Translations from Philosophical Writings of Gottlob Frege.* Oxford : Blackwell, 1980.)

- FREGE , Gottlob. « Über Sinn une Bedeutung. », pp. 40-65. (Version anglaise, pp. 56-78)

SARTRE, Jean-Paul. *L'existentialisme est un humanisme*. Paris : Gallimard, 1996.

VARZI, Achille C., et al. *Ontologie*. Paris : Ithaque, 2010.

ARTICLES

ECO, Umberto. « Small worlds » in *Versus* n°52, 1989, pp.53-70.

RUSSELL, Bertrand. « On Denoting » in *Mind*, 1905, vol. 14, n° 56. p. 479-493.

STALNAKER, Robert C. « Possible Worlds » in *Noûs*, Vol.10, n°1, 1976, pp. 65-75.

THÉORIE LITTÉRAIRE

OUVRAGES ET CHAPITRES D'OUVRAGES

ARISTOTE, *Poétique*, VI, 1450 a-b, in BARTHÉLEMY-SAINT-HILAIRE, Jules, *et al. Psychologie d'Aristote : Traité de l'âme traduit en français pour la première fois et accompagné de Notes perpétuelles par J. Barthélemy-Saint-Hilaire*. Paris : Librairie philosophique de Ladrange, 1846.

AUERBACH, Erich. *Mimesis: The Representation of Reality in Western Literature*. Garden City, N.Y. : Doubleday, 1957 (German orig. 1946).

BAKHTINE, Mikhaïl. *Esthétique et théorie du roman.* Paris : Gallimard, 1978.

BAL, Mieke. *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto Buffalo : University of Toronto Press, 1985.

BARTHES, Roland *et al.*. *Littérature et réalité*. Paris : Éditions du Seuil, 1982.

- BARTHES, Roland. « L'effet de réel », pp.81-90.

BARTHES, Roland. *Littérature et signification. Essais critiques*. Paris : Éditions du Seuil, 1964.

BARTHES, Roland. *S/Z.* Paris : Éditions du Seuil, coll. « Points », 1970.

BARTHES, Roland, Wolfgang KAYSER, Wayne BOOTH, *et al. Poétique du récit*. Paris : Éditions du Seuil, 1977.

- HAMON, Philippe. « Pour un statut sémiologique du personnage », pp. 115-180.

BROOKS, Peter. *The Melodramatic Imagination: Balzac, Henry James, Melodrama, and the Mode of Excess.* New Haven : Yale University Press, 1995.

COUEGNAS, Daniel. *Introduction à la paralittérature.* Paris : Editions du Seuil, Coll. « Poétique », 1992.

DE MUSSET, Alfred. *Revue des deux mondes*. 30 septembre 1832.

DUPLESSIS, M.G.. *La fleur des proverbes français (recueillis et annotés par)*, Paris : Passard, 1851.

ECO, Umberto. *Apokalyptiker und Integrierte. Zur kritischen Kritik der Massenkultur*. Frankfurt : Fischer Wissenschaft, 1986.

- ECO, Umberto. « Die praktische Anwendung des Literarischen Person », pp.161-186.

ECO, Umberto. *Apocalittici e integrati: comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa.* Milano : Bompiani, 1964.

FITZGERALD, Francis Scott, et Edmund **WILSON**. *The Crack-Up*. New York : New Directions, 1956.

- FITZGERALD, Francis Scott. « Notebook E ».

FLAUBERT, Gustave. *Correspondance.* Paris : Éditions Louis Conard, 1929.

- FLAUBERT, Gustave. « Lettre du 23 octobre 1865 à Mademoiselle Leroyer de Chantepie ».

FORSTER, E. M. *Aspects of the Novel*. San Diego : Harcourt Brace Jovanovich, 1985.

GENETTE, Gérard. *Introduction à l'architexte.* Paris : Le Seuil, 1979, p. 87-88.

GIRARD, René. *Mensonge romantique et vérité romanesque*. Paris : Hachette littératures, 2000.

GOTTSCHED, Johann Christoph. *Ders Schriften zur Literatur,* Stuttgart : Horst Steinmetz, 1972.

- GOTTSCHED, Johann Christoph. « Versuch einer Critischen Dichtkunst vor die Deutschen ».

HAMON, Philippe. *Le Personnel du roman : le système des personnages dans les Rougon-Macquart d'Emile Zola*. Genève : Librairie Droz, 1998.

HAMON, Philippe. *Texte et idéologie.* Paris : Presses universitaires de France / Quadrige, 1984.

HORACE et François **VILLENEUVE**. *Épîtres suivi de l'Art Poétique*. Paris : Les Belles lettres, 1955.

ISER, Wolfgang. *Der akt des lesens: theorie ästhetischer wirkung, 2*. Munich : Fink, 1976.

JARRETY, Michel. *La Poétique*. Paris : Presses universitaires de France, 2003.

LUCACZ, Georg. *Il marxismo e la critica letteraria.* Torino : Einaudi, 1953.

MAURIAC, François. *Le romancier et ses personnages*. Paris : Buchet-Chastel, 1933.

MILLET, Kate. *Sexual Politics.* Garden City, N.Y. : Doubleday, 1970.

MURRAY, Janet. H. *Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace*. New York, N.Y. Simon and Schuster, 1997.

OMMUNDSEN, Wenche. *Metafictions ?* Melbourne : Melbourne University Press, Interpretations, 1993.

PATOCKA, Jan. *L'écrivain, son « objet ».* Paris : POL, coll. Presse Pocket, 1990.

PEER, Willie V. (éd.) *The Taming of the Text: Explorations in Language, Literature and Culture*. London/New York, N.Y.: Routledge, 1989.

- DOWNES, William. « King Lear's Question to his Daughters », pp. 225–257.

PROPP, Vladimir. *Morphologie du conte.* Paris : Seuil, collection Point, 1965.

STENDHAL. *La Chartreuse de Parme,* Paris : J. Hetzel, 1846.

- STENDHAL. « Lettre d'Henri Beyle à M. de Balzac », 1840, pp. 521-525.

TODOROV, Tzvetan. *The Poetics of Prose*, Ithaca, N.Y. : Cornell University Press, 1977.

- TODOROV, Tzvetan. « Narrative Men », p. 66-79.

VALÉRY, Paul. *Œuvres.* Paris : Gallimard, coll. Bibliothèque de la Pléiade, 1975.

ZHOLKOVSKI, Alexander. *Themes and Texts: Towards a Poetics of Expressiveness*. Ithaca / Londres : Cornell University Press, 1984.

ARTICLES

ECO, Umberto. (trad. GAMBERINI Marie-Christine). « Innovation et répétition : entre esthétique moderne et post-moderne », *in Réseaux*, volume 12, n°68, « Les théories de la réception » 1994, pp. 9-26.

GOODKIN, Richard. « La Lettre performative. Quand dire, c'est faire chez Racine. » in *Études littéraires* vol. 25, n°1-2, été-automne 1992, « La pragmatique : discours et action », pp. 23-36.

MARTINS, Otília Pires. « Julien Green, romancier de la condition humaine : le héros greenien, un archétype de l'anti-héros » in *Mathesis*, 2004, vol. 13, p. 303-310.

EN LIGNE

ECO, Umberto. « Dumas, la paralittérature mythique » in *Libération*, 30 juillet 2002. En ligne <http://www.liberation.fr/tribune/2002/07/30/dumas-la-paralitterature-mythique_411485>

ESCOLA, Marc. « Principe de la causalité regressive » in *Fabula, Atelier de théorie littéraire*, 15 avril 2010. En ligne <http://www.fabula.org/atelier.php?Principe_de_causalite_regressive>

THÉORIE DES ARTS

OUVRAGES ET CHAPITRES D'OUVRAGES

ARASSE, Daniel. *Le détail : pour une histoire rapprochée de la peinture*. Paris : Flammarion, 2008.

CHARD, Chloë et Helen **LANGDON**. *Emma Hamilton, Naples and Enjoyment – The Paul Mellon Centre Seminars 1996-1997*, Londres, 1997.

- CHARD, Chloë. « Spectral Souvenirs »

FORRESTER, Viviane et Chantal **THOMAS**. *Van Gogh ou L'enterrement dans les blés*. Paris : Éditions du Seuil, 2014.

LEGOUVÉ, Ernest. *Soixante ans de souvenirs.* Paris : Hetzel, 1886-1887.

PEETERS, Benoît. *Hergé, fils de Tintin. Édition revue et mise à jour*. Paris : Flammarion, 2011.

TEPPER, Steven J. et Bill **IVEY**. *Engaging Art: The Next Great Transformation of America's Cultural Life*, Abingdon-on-Thames: Routledge, 2008.

- CONNER, Lynn. « In and Out of the Dark, A Theory About Audience Behavior from Sophocles to Spoken Word », pp. 103-127.

WILLIAMS, Richard. *Techniques d'animation – pour le dessin animé, l'animation 3D et le jeu vidéo*. Paris : Éditions Eyrolles, 2016.

WOLTERSTORFF, Nicholas. *Works and Worlds of Art.* Oxford : Clarendon Press, 1980.

MÉMOIRE DE THÈSE

DOS SANTOS FONSECA, José Antonio. *Character Body Expression in 3D Computer Animation : a New Posing Approach.* Thèse de doctorat d'université. Bournemouth : Bournemouth University, 2015.

VIDÉOS EN LIGNE

Northern Rufio. « Animations : un langage du jeu de combat » Online video clip. *Youtube*, 24 juillet 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=KU_5Alq4pBQ>

Super Eyepatch Wolf. « What Makes a Good Character Design? » Online video clip. *Youtube*, 18 mars 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=euTe191sAWg>

BANDES DESSINÉES

MCCLOUD, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Perennial, 1994.

PSYCHOLOGIE

GÉNÉRAL

OUVRAGES ET CHAPITRES D'OUVRAGES

Anzieu, Didier et Evelyne **Séchaud**. *Le moi-peau*. Paris : Dunod, 1985.

Castanet, Hervé, et Yves **Rouvière**. *Comprendre Lacan*. Paris : Max Milo, 2013.

Dienstbier, R.A. (Éd.). *Nebraska Symposiumon Motivation: Human Emotion*, Lincoln : University of Nebraska Press, 1978.

- Izard, Caroll E.. « Emotions As Motivations: Approaches to the Study of Emotions as Related to Stress and Coping. », pp. 163-200.

Freud, Sigmund. *Essais de psychanalyse.* Paris : Payot, 1965.

- Freud, Sigmund. « Le moi et le ça ».

Jaquet, Chantal, *et al*. *Les liens corps esprit : perspectives croisées à partir de cas cliniques*. Paris : Dunod, 2014.

Jung, Carl Gustav. *L'âme et la vie,* Paris : Buchet Chastel, 1987.

Milgram, Stanley. *Soumission à l'autorité*, Paris : Calmann-Lévy, 1974.

Pedrick, Victoria. *Euripides, Freud, and the romance of belonging*. Baltimore : Johns Hopkins University Press, 2007.

Rapoport, Anatol. *Conflict in Man-Made Environment*. Harmondsworth : Penguin, 1974.

Tisseron, Serge. *L'intimité surexposée*. Paris : Hachette Littérature, 2001.

Veldman, Franz. *L'haptonomie. Redécouvrir l'humain*, Paris : Presses universitaires de France, 1998.

ARTICLES

Colin, Patrick. « Identité et altérité » in *Cahiers de Gestalt-thérapie,* n° 9*,* 1/2001, pp. 52-62.

Durif-Varembont, Jean-Pierre. « L'intimité entre secrets et dévoilement », *Cahiers de psychologie clinique*, vol. 32, n° 1, 2009, pp. 57-73.

PSYCHOLOGIE DE LA CRÉATION

OUVRAGES ET CHAPITRES D'OUVRAGES

Anzieu, Didier. *Le corps de l'œuvre. Essais psychanalytiques sur le travail créateur*. Paris : Gallimard, 1981.

Anzieu, Didier et Michèle **Monjauze**. *Francis Bacon. Le portrait de l'homme désespécé*. Paris : Seuil/Archimbaud, 2004.

Freud, Sigmund. *La création littéraire et le rêve éveillé.* coll. « Les Classiques des sciences sociales », 1908.

Freud, Sigmund. *L'inquiétante étrangeté et autres essais.* Paris : Gallimard, 1985 (orig. 1908).

- Freud, Sigmund. « Le créateur littéraire et la fantaisie »

Mannoni, Octave. *Clefs pour l'imaginaire ou l'Autre scène.* Paris : Seuil, 1969.

McDougall, Joyce. *et al*. *L'artiste et le psychanalyste*. Paris : Presses universitaires de France, 2008.

- André, Jacques. « L'enfant de l'amour », pp. 149-158.
- Marinov, Vladimir. « L'oeuvre d'Art est un crime parfait », pp. 71-113.
- McDougall, Joyce. « L'artiste et le psychanalyste », pp. 11-33.
- Schneider, Monique. « Freud et le combat avec l'artiste », pp. 47-70.

Moron, Pierre, Jean-Luc Sudres, et Guy Roux. *Créativité et art-thérapie en psychiatrie*. Paris : Masson, 2004.

LINGUISTIQUE

OUVRAGES ET CHAPITRES D'OUVRAGES

BYBEE, Joan et Suzanne **FLEISCHMAN**. *Modality in Grammar and Discourse*. Amsterdam : John Benjamins Publishing Company, 1995.

- BYBEE, Joan et Suzanne FLEISCHMAN. « Modality in Grammar and Discourse, an Introductory Essay », pp. 1-15.

GENETTE, Gérard. *Figures*. Paris : Le Seuil, coll. «Poétique», 1969.

GREIMAS, Algirdas Julien. *Sémantique structurale : recherche de méthode*. Paris : Presses universitaires de France, 2015.

LYONS, John. *Semantics* vol. 2. Cambridge, N.Y. : Cambridge University Press, 1977.

PATZIG, Günther. *Fuktion, Begriff, Bedeutung: Fünf logische Studien*, 3ème éd. Göttingen : Vandenhoeck & Ruprecht, 1969.

- FREGE, Gottlob. « Über Sinn une Bedeutung. », pp. 40-65.

ARTICLES

BAILHACHE, Patrice. « Modalités : approche logique » in *Revue belge de philologie et d'histoire*, 2003, vol. 81, n° 3, pp. 633-646.

EN LIGNE

GARSON, James, « Modal Logic », 29 février 2000, in Edward N. ZALTA (éd.) *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Édition Printemps 2016). En ligne <https://plato.stanford.edu/archives/spr2016/entries/logic-modal/>.

VATRICAN, Axelle. *La modalité dynamique dans les constructions 'saber' / 'poder' + infinitif en espagnol*. 2011. <hal-01010895>

POÏÉTIQUE

GÉNÉRAL

OUVRAGES ET CHAPITRES D'OUVRAGES

Poe, Edgar Allan. *Philosophy of Composition*. Scotts Valley, CA : CreateSpace Independant Publishing Platform, 2018.

Valéry, Paul, Nicole **Pietri** et Judith **Valéry**. *Cahiers, 1894-1914*. Paris : Gallimard, 1987.

ARTICLE

Conte, Richard. « La poïétique de Paul Valéry » *in Recherches poïétiques* n°5, 1996, pp. 34-43.

GÉNÉTIQUE

OUVRAGES ET CHAPITRES D'OUVRAGES

Contat, Michel et Daniel Ferrer (dir.) *Pourquoi la critique génétique?* Paris : CNRS Éditions, 1998.

ARTICLE

Hay, Louis. « Critiques de la critique génétique » in Raymonde Debray Genette et Jacques Neef (dir.). *Genesis (Manuscrits-Recherche-Invention)*, n° 6, « Enjeux critiques », 1994, pp. 11-23.

SYSTÉMIQUE

OUVRAGES ET CHAPITRES D'OUVRAGES

Durand, Daniel. *La systémique*. Paris : Presses universitaires de France, 2013.

Piaget, Jean. *Le structuralisme.* Paris : Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », 2007.

ARTICLE

Duchastel, Jules et Danielle Laberge. « La recherche comme espace de médiation interdisciplinaire. » *in Sociologie et sociétés*, 31(1), 1999, pp. 63–76.

PHYSIQUE

OUVRAGES ET CHAPITRES D'OUVRAGES

ARISTOTE et Henri **CARTERON** (trad.) *Physique*. Paris : Les Belles lettres, 1986.

KLEIN, Étienne. *Le facteur temps ne sonne jamais deux fois*. Paris : Flammarion, 2016.

SCARANI, Valerio. *Initiation à la physique quantique : la matière et ses phénomènes*. Paris : Vuibert, 2007.

STABLEFORD, Brian M. *Science Fact and Science Fiction: An Encyclopedia*. New York: Routledge, 2006.

ARTICLES

MORI, Masahiro. « The Uncanny Valley » in *IEEE Robotics and Automation,* 2012 (Orig. 1970), 19/2, pp. 98-100.

EN LIGNE

NADON, Donald. « La Constante de Planck. Introduction à la physique quantique » in *Futura Sciences*, 10 janvier 2003, En ligne, modifié le 6 septembre 2016, <http://www.futura-sciences.com/comprendre/d/dossier188-3.php>

CONFÉRENCE

LUMINET, Jean-Pierre. « Les trous noirs et la forme de l'espace », Texte de la 187e conférence de l'Université de tous les savoirs, 5 juillet 2000. En ligne <http://fms2.cerimes.fr/vod/media/canalu/documents/utls/050700.pdf>

SOCIÉTÉS

OUVRAGES ET CHAPITRES D'OUVRAGES

BOULDING, Kenneth E.. *Conflict and Defense: A General Theory.* New York : Harper, 1962.

DETREZ, Christine. *La construction sociale du corps*. Paris : Seuil, 2002.

ESPINEIRA, Karine. *Médiacultures : la transidentité en télévision. Une recherche menée sur un corpus à l'INA (1946-2010).* Paris : Éd. L'Harmattan, coll. Logiques sociales, série Sociologie du genre, 2015.

JODELET, Denise (dir.). *Les représentations sociales.* Paris : Presse universitaires de France, 1989.

LAHIRE, Bernard. *L'interprétation sociologique des rêves*. Paris : la Découverte, 2018.

MARTEL, Frédéric. *Mainstream : enquête sur la guerre globale de la culture et des médias.* Paris : Flammarion, 2012.

PETER, Laurence J., Raymond **HULL**, *et al. The Peter Principle*. London: Souvenir Press, 1969.

PEYRON, David. *Culture Geek*. Limoges : FYP, 2013.

RENNES, Juliette (dir.). *Encyclopédie critique du genre : corps, sexualité, rapports sociaux*. Paris : La Découverte, 2016.

SERANO, Julia. *Whipping girl: A transsexual woman on sexism and the scapegoating of feminity.* Berkeley : Seal edition, 2007.

ARTICLES

GUILHAUMOU, Jacques. « Autour du concept d'agentivité », *in Rives Méditerranéennes* n°41 « Agency : un concept opératoire dans les études de genre ? », pp. 25-34.

STEEL, Ronald. « Mr Fix-it » in *New York Review of Books*, 5 octobre 2001, pp. 19-21.

EN LIGNE

BLUNDEN, Fred. « 10 Fictional Presidents That Would Be Better Than Donald Trump! » in *Movie Pilot*, 30 décembre 2015. En ligne <http://moviepilot.com/posts/3704500>

VIDÉOS EN LIGNE

Télérama. « Leçon inaugurale de Patrick Boucheron au Collège de France » Online video clip. *Dailymotion*, 17 décembre 2015. <http://dai.ly/x3k4j2e>

REVUE DE PRESSE

SÉRIES TÉLÉVISÉES

EN LIGNE

ANDREEVA, Nellie. « 'Vinyl' Renewed For Season 2 By HBO » in Deadline, 18 Février 2016. En ligne <http://deadline.com/2016/02/vinyl-renewed-for-season-2-by-hbo-1201705325/>

Associated Press, « 'Lost' Stars Michelle Rodriguez, Cynthia Watros Arraigned for DUI » in *Fox News*, 30 décembre 2005. En ligne <http://www.foxnews.com/story/2005/12/30/lost-stars-michelle-rodriguez-cynthia-watros-arraigned-for-dui.html>

BADY, Aaron. « The Latest "Westworld" Reveal Shows It's No "Game of Thrones" » in *The New Yorker*, 13 novembre 2016 (en ligne) <http://www.newyorker.com/culture/culture-desk/the-latest-westworld-reveal-shows-its-no-game-of-thrones>

BONTE, Arièle. « "Game of Thrones": Kit Harington, à Wimbledon, porte toujours ses cheveux longs » in *RTL Culture*, 6 juillet 2015. En ligne <http://www.rtl.fr/culture/cine-series-jeux-video/game-of-thrones-kit-harington-a-wimbledon-porte-toujours-ses-cheveux-longs-7779018808>

BOWDERN, Mark. « The Angriest Man on Television » in *The Atlantic*, janvier-février 2008. En ligne <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2008/01/the-angriest-man-in-television/306581/>

CAMPBELL, Colin. « Benjamin Netanyahu just compared the Middle East to 'Game of Thrones' » *in Business Insider*, 3 mars 2015. En ligne <https://www.businessinsider.fr/us/netanyahu-just-compared-isis-and-iran-to-game-of-thrones-2015-3>

CARABOTT, Chris, *et al*. « IGN's Top 50 Lost Loose Ends » in *IGN*, 13 novembre 2006. En ligne <http://www.ign.com/articles/2006/11/13/igns-top-50-lost-loose-ends>

CARTER, Bill. « Among late-night writers, few women in the room. » *in The New York Times*, 12 novembre 2009. En ligne <https://www.nytimes.com/2009/11/12/business/media/12women.html>

CARTER, Bill. « He Lit Up HBO. Now He Must Run It. » *in The New York Times*, 29 décembre 2002. En ligne <https://www.nytimes.com/2002/12/29/business/he-lit-up-hbo-now-he-must-run-it.html>

DIGGER, Carl. « My Aaron Sorkin Fantasy: If Jed Bartlet Were President Today, Here's What He'd Do » in *Cafe*, 2016. En ligne <http://www.cafe.com/my-aaron-sorkin-fantasy-if-jed-bartlet-were-president-today-heres-what-hed-do/>

DIXON, Marcus James. « 'True Detective' helped Matthew McConaughey win an Oscar, so is Mahershala Ali next? » in *GoldDerby*, 23 janvier 2019. En ligne <https://www.goldderby.com/article/2019/true-detective-matthew-mcconaughey-oscar-mahershala-ali-green-book-news/>

EAMES, Tom. « 8 brilliant TV moments that only happened by accident », *in Digital Spy,* 3 août 2017. En ligne <http://www.digitalspy.com/tv/feature/a834690/accidental-tv-moments-improvised-ad-libs/>

FREEDLAND, Jonathan. « From West Wing to the Real Thing » in *The Guardian,* 21 février 2008. En ligne <https://www.theguardian.com/world/2008/feb/21/barackobama.uselections2008>

HEFFERMAN, Virginia. « The Dark Lady of Six Feet Under » in *Slate*, 2 juin 2003. En ligne <http://www.slate.com/articles/arts/television/2003/06/the_dark_lady_of_six_feet_under.html>

HELLER, Corinne. « *Game of Thrones* Creator George R.R. Martin Teases More Deaths of Characters – Find Out What He Said! » in *E News*, 22 août 2014 En ligne <http://www.eonline.com/news/572129/game-of-thrones-creator-george-r-r-martin-teases-more-deaths-of-characters-find-out-what-he-said>

HILL, Josh. « HBO Spent Over $5 Million to Acquire True Detective » in Showsnob, 2015. En ligne <https://showsnob.com/2014/10/27/hbo-spent-5-million-acquire-true-detective/>

JEAN, Julie. « The Tommy Westphall Theory : tous les personnages de vos séries préférées vivraient dans le même univers » in *Daily Geek Show*, 23 septembre 2016. En ligne <http://dailygeekshow.com/tommy-westphall-theorie/>

KURP, Josh. « Someone Finally Figured Out Which Show Has More Deaths: 'Game Of Thrones' Or 'The Walking Dead'? » in *Uproxx*, 7 décembre 2016. En ligne <http://uproxx.com/tv/game-of-thrones-walking-dead-deaths/>

LANGLAIS, Pierre. « 'Dark', une série allemande entre 'Lost' et 'Retour vers le futur' » *in Télérama*, 15 décembre 2017. En ligne <https://www.telerama.fr/series-tv/dark-une-serie-allemande-entre-lost-et-retour-vers-le-futur,n5394331.php>

LANGLAIS, Pierre. « "House of Cards" : non au "binge watching" » in *Télérama*, 22 février 2014. En ligne <http://www.telerama.fr/series-tv/non-au-binge-watching,109014.php>

La Rédaction. « True Detective : Cary Fukunaga, le réalisateur de la saison 1, clashe le showrunner » in *Écran Large*, 28 août 2018. En ligne <https://www.ecranlarge.com/series/news/1032811-true-detective-cary-fukunaga-le-realisateur-de-la-saison-1-clashe-le-showrunner>

LIM, Dennis. « David Lynch's Elusive Language » in *The New Yorker*, 28 octobre 2015. En ligne <http://www.newyorker.com/books/page-turner/david-lynchs-elusive-language>

LUFT, Oliver. « TV Ratings: Just 38,000 watch the Wire » in *The Guardian*, 22 juillet 2008. En ligne <https://www.theguardian.com/media/2008/jul/22/tvratings.television>

MAUGE, Sébastien. « 'Mentalist' a-t-elle été victime de la 'malédiction Clair de Lune' ? » in *Slate*, 15 mars 2015. En ligne <http://www.slate.fr/story/98603/mentalist-malediction-clair-de-lune>

MENDELSOHN, Tom. « You Don't Need to Read Aaron Sorkin's Leaked Emails to Realise He's a Sexist — Just Watch The West Wing » in *Independant*, 18 décembre 2014. En ligne <http://www.independent.co.uk/voices/comment/you-dont-need-to-read-aaron-sorkins-leaked-emails-to-realise-hes-a-sexist-justwatch-the-west-wing-9934107.html>

NUSSBAUM, Emily. « Fan Friction – 'Sherlock' and Its Audiences » in *The New Yorker*, 27 janvier 2014. En ligne <https://www.newyorker.com/magazine/2014/01/27/fan-friction>

OLLOVE, Michael. « 'West Wing's' Bartlet Is the President Voters Wish For » in *Los Angeles Times*, 7 novembre 2000. En ligne <http://www.festival-cannes.com/en/festival/actualites/articles/twin-peaks-the-damn-good-return-of-a-cult-series>

PIETTE, Jérémy. « Roger Moore, éternellement vôtre. » in *Libération*, 23 mai 2017. En ligne <http://next.liberation.fr/cinema/2017/05/23/roger-moore-eternellement-votre_1571837>

p1zza5eva, « Basically What Happened » in *TumblR,* 2014. En ligne <http://p1zza5eva.tumblr.com/post/71891316732/basically-what-happened>

SETOODEH Ramin. « How 'True Detective' Could Boost Matthew McConaughey's Oscars Odds » in *Variety*, 19 février 2014. En ligne <https://variety.com/2014/film/awards/how-true-detective-could-boost-matthew-mcconaugheys-oscars-odds-1201112403/>

SILVERMAN, Stephen M.. « Sexual harassment at 'Friends': Lawsuit » in *People*, 28 avril 2004. En ligne <http://www.people.com/people/article/0,,632375,00.html>

STERNBERG, Adam. « Can 'The Killing' Make a Comeback? » in *The New York Times*, 14 mars 2012. En ligne <http://www.nytimes.com/2012/03/18/magazine/veena-sud-the-killing-comeback.html>

WISE, Damon. « Series Mania : David Chase - 'The Sopranos was a middle finger at the TV establishment' » in *Variety,* 17 avril 2016. En ligne <https://variety.com/2016/tv/global/series-mania-david-chase-the-sopranos-middle-finger-tv-establishment-1201755203/>

CINÉMA

EN LIGNE

GILBEY, Ryan. « The Geek Stranglehold on Cinema » in *The Guardian,* 29 juillet 2010. En ligne <https://www.theguardian.com/culture/2010/jul/29/comic-con-geek-culture>

LITTÉRATURE

EN LIGNE

KENNEDY, Maev. « Portrait of 'Real' Mr Darcy Unlikely to Set 21st Century Hearts Aflutter » in *The Guardian*, 9 février 2017. En ligne <https://www.theguardian.com/books/2017/feb/09/portrait-of-real-mr-darcy-unlikely-to-set-21st-century-hearts-aflutter>

LAUNET, Édouard. « Le Kit du gourou McKee » *in Libération*, 15 janvier 2003. En ligne <https://next.liberation.fr/cinema/2003/01/15/le-kit-du-gourou-mckee_427855>

PLISKIN, Fabrice. « Robert McKee, le gourou du scénario livre ses recettes » *in BibliObs*, 20 décembre 2012. En ligne <https://bibliobs.nouvelobs.com/de-l-ecrit-a-l-ecran/20121218.OBS2878/robert-mckee-le-gourou-du-scenario-livre-ses-recettes.html>

DIVERS

EN LIGNE

ROTHMAN, Joshua. « Sympathetic Sci-Fi » in *The New Yorker*, 14 juin 2015. En ligne <http://www.newyorker.com/culture/cultural-comment/sympathetic-sci-fi>

TÉMOIGNAGES

ALAN BALL

OUVRAGES ET CHAPITRES D'OUVRAGES

FAHY, Thomas. *Alan Ball: Conversations.* Jackson : University Press of Mississippi, 2013.

- CARUGATI, Anna. « Alan Ball: *Six Feet Under* », pp. 46-49.
- CHAMPAGNE, Christine. « Gaywatch: Alan Ball Goes Six Feet Under », pp. 37-40.
- FAHY, Thomas. « Considering Alan Ball », pp. 50-54.
- LITTLEFIELD, Kinney. « Life and Death, Drama and Humor, Join Hands », pp. 97-104.
- BROUGH, Alan. « Alan Ball in Conversation with Alan Brough », pp. 115-130.

ARTICLES

CARUGATI, Anna. « Alan Ball: *Six Feet Under* » in *Worldscreen*, 2004.

CHAMPAGNE, Christine. « Gaywatch: Alan Ball Goes *Six Feet Under* » in *Planet Out*, 29 juin 2001.

LITTLEFIELD, Kinney. « Life and Death, Drama and Humor, Join Hands » in *The Writer* 124, août 2011, n°8.

EN LIGNE

BALL, Alan et Nancy HARRINGTON. « Alan Ball on the title sequence of True Blood » *for Archive of American Television*, 25 août 2011. En ligne <https://interviews.televisionacademy.com/interviews/alan-ball>

ROYAL, Susan. « *American Beauty* Screenwriter Alan Ball Conducts Case Study at the IFP/West Screenwriters Conference » in *Inside Film Magazine*, 2000. En ligne <http://www.insidefilm.com/alan_ball.html>

VIDÉOS EN LIGNE

HARRINGTON, Nancy. « Alan Ball Interview Part 2 on 2 – EmmyTVLegends.org » Online Video Clip. *Archive of American Television,* 25 août 2011. <http://www.emmytvlegends.org/interviews/people/alan-ball>

AUDIO EN LIGNE

GROSS, Terry. « Alan Ball: A 'Six Feet Under' Postmortem » Online audio clip. *Fresh Air*, 23 août 2005. <http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=4811691>

CONFÉRENCE

BROUGH, Alan. « Alan Ball in Conversation with Alan Brough » organisé par le Wheeler Centre et Sidney Opera House, 10 septembre 2011.

DAVID CHASE

EN LIGNE

HBO, « Interview with Peter Bogdanovich » in *HBO – The Sopranos*, s.d. En ligne <http://www.hbo.com/the-sopranos/cast-and-crew/dr-elliot-kupferberg/>

HEATH, Chris. « The Sopranos Tell All » in *Rolling Stone*, 29 mars 2001. En ligne <http://www.rollingstone.com/movies/news/the-sopranos-tell-all-20010329>

HIATT, Brian. « David Chase's Rock & Roll Fantasy » in *Men's Journal*, s.d. En ligne <http://www.mensjournal.com/magazine/david-chases-rock-roll-fantasy-20121221>

VINCE GILLIGAN

ARTICLES

BOULLY, Fabien. « *Breaking Bad* ou l'étude (chimique) d'un changement » in *Positif*, septembre 2011, n° 607, pp. 109-111.

THR staff, « Vince Gilligan: Without Tony Soprano There Would Be No Walter White » in *The Hollywood Reporter*, 26 juin 2013 En ligne <*https://www.hollywoodreporter.com/news/james-gandolfini-death-vince-gilligan-574556*>

EN LIGNE

COUCH, Aaron. « 'Better Call Saul's' Michelle MacLaren on Shooting at Iconic 'Bad' Location » in *The Hollywood Reporter*, 10 février 2015. En ligne <http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/better-call-sauls-michelle-maclaren-771951>

NORDYKE, Kimberly. « Anthony Hopkins Gushes Over 'Breaking Bad' Star Bryan Cranston in Fan Letter » in *Hollywood Reporter*, 14 octobre 2013. En ligne <http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/anthony-hopkins-gushes-breaking-bad-648242>

BONUS BLU-RAYS

« *Breaking Bad*'s Screenwriters », Saison 5, disque 1, bonus, in *Breaking Bad The Complete Series*, Coffret Blu-Ray, 2014.

« Life of a Showrunner », Saison 6, disque 2, bonus, in *Breaking Bad The Complete Series*, Coffret Blu-Ray, 2014.

DAMON LINDELOF

ARTICLES

JARRY, Marjolaine. « Damon Lindelof, créateur de "The Leftovers" : "Il y a de la beauté dans la souffrance" » in *TéléObs*, 30 avril 2017. En ligne <https://teleobs.nouvelobs.com/actualites/20170427.OBS8626/damon-lindelof-createur-de-the-leftovers-il-y-a-de-la-beaute-dans-la-souffrance.html>

JARRY, Marjolaine. « Justin Theroux – Sur-vivant » in *TéléObs*, 27 avril 2017, n° 2738, pp. 5-7.

EN LIGNE

« 'Lost' The Game » in *Canada*, 2 mai 2006. En ligne <http://archive.fo/YkikC#selection-893.0-893.15>

HBO, *« Interview with Mimi Leder »* in *HBO – The Leftovers, s.d.* En ligne <http://www.hbo.com/the-leftovers/episodes/3/21-the-book-of-kevin/interview/interview-with-mimi-leder.html>

KACHKA, Boris. « The End Is Here » in *Vulture*, 4 juin 2017. En ligne <http://www.vulture.com/2017/06/leftovers-finale-behind-the-scenes- exclusive.html?utm_campaign=vulture&utm_source=fb&utm_medium=s1>

MITOVITCH, Matt W. « Lost Boss Explains Last Night's Double Demise » in *TV Guide*, 29 mars 2007. En ligne <https://www.tvguide.com/news/lost-boss-explains-13850/>

SEPINWALL, Alan. « 'The Leftovers' Finale Director On Nora's Story, That Dance, And Shooting A Vulnerable Nude Scene » in *Uproxx*, 4 juin 2017. En ligne <http://uproxx.com/sepinwall/the-leftovers-finale-recap-mimi-leder-interview/>

SNIERSON, Dan et Jeff JENSEN. « "Lost" Roars Back! See Where Season 3 Goes From Here » in *Entertainment Weekly*, 11 février 2007. En ligne <http://ew.com/article/2007/02/11/lost-roars-back-see-where-season-3-goes-here/>

VIDÉOS EN LIGNE

Le Forum des Images, « Interview | Damon Lindelof, président du jury Séries Mania 2017 » Online video clip. *Youtube*, 22 avril 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=BEkZokb4Mn0>

DAVID LYNCH

OUVRAGES ET CHAPITRES D'OUVRAGES

LYNCH, David. *Catching the Big Fish: Meditation, Consciousness, and Creativity*. New York : Jeremy P. Tarcher/Penguin, 2007.

ARTICLES

ARNOLD, Gary. « Smoke and Mirrors; Director Lynch Keeps Actor Theroux Guessing » in *The Washington Times*, 12 octobre 2001.

JARRY, Marjolaine. « Le retour de l'insondable homme en noir » in *TéléObs*, 29 juin 2017, n° 2747, pp. 5-6.

KROHN, Bill. « *Eraserhead* : créer des sons, entretien avec David Lynch » in *Cahiers du cinéma*, n° 482, juillet-août 1994, pp. 14-17.

LYNCH, David. « 'Qui a tué Laura Palmer ?', entretien avec François COIGNARD » in *Best*, Juin 1991.

SALMON, Aubry. « Kyle McLachlan – Birth of Cool » in Rockyrama, février 2017, n° 10, pp. 42-55.

EN LIGNE

PAVAN, Benoit. « Twin Peaks: The 'Damn Good' Return of a Cult Series » in *Festival de Cannes*, 25 mai 2017. En ligne <http://www.festival-cannes.com/en/festival/actualites/articles/twin-peaks-the-damn-good-return-of-a-cult-series>

DAVID SIMON

OUVRAGE

SIMON, David et Ed **BURNS**. *The Corner. Enquête sur un marché de la drogue à ciel ouvert*. Volume 1 : Hiver/Printemps, Paris : Éditions Florent Massot, 2010.

BONUS BLU-RAYS

The Wire, Blu-ray. Commentaires audio de S03E11 « Middle Ground ».

DOCUMENT DE PRODUCTION

SIMON, David. *Bible: The Wire. A Dramatic Series for HBO*. Septembre 2000.

AARON SORKIN

OUVRAGES ET CHAPITRES D'OUVRAGES

SORKIN, Aaron. *The West Wing: Script Book*. New York: Newmarket Press, 2002.

ARTICLES

ADALIAN, Josef. « Sorkin Sulking Away From 'Wing' » in *Variety*, 1er mai 2003.

HARRIS, Mark. « TV's Best Talker: Aaron Sorkin on The Newsroom, Sorkinism, and Sounding Smart » in *Vulture,* 2012.

EN LIGNE

EGAN, Leigh. « Rob Lowe Sex Tape: Actor Talks About Scandal For The First Time In Years » in *InquisitR*, 25 septembre 2015. En ligne <https://www.inquisitr.com/2446015/rob-lowe-sex-tape-actor-talks-about-scandal-for-the-first-time-in-years/>

REITZER, Juliette. « Aaron Sorkin, naissance d'un héros » in *Trois Couleurs*, 29 février 2016. En ligne <http://www.troiscouleurs.fr/cinema/naissance-dun-heros-aaron-sorkin/>

SORKIN, Aaron. « Aaron Sorkin teaches screenwriting » Online video clips. 5 février 2017. <https://www.masterclass.com/classes/aaron-sorkin-teaches-screenwriting>

MATTHEW WEINER

ARTICLES

HUDELET, Ariane. « Une forme collaborative et une cinématographie propre – Entretiens avec Eric Overmyer et Matthew Weiner » in *Positif*, septembre 2011, n° 607, pp. 91-94.

DOCUMENTS DE PRODUCTION

WEINER, Matthew. *Mad Men. One-Hour Pilot Script « Smoke Gets in Your Eyes ». A*vril 2006.

JOSS WHEDON

OUVRAGES ET CHAPITRES D'OUVRAGES

LAVERY, David, and Cynthia **BURKHEAD**. *Joss Whedon: Conversations*. Jackson: University Press of Mississippi, 2011.

- ASH, Roger. « Westfield Comics Joss Whedon Interview », pp. 18-22.
- LONGWORTH, James. « TV Creators », pp. 42-63.
- RUSSELL, Mike. « The CulturePulp Q&A : Joss Whedon. », pp. 107-128.
- S.F. SAID, « Joss Whedon – About *Buffy, Alien*, and *Firefly*: The Shebythches.com Interview », pp. 138-142.

ARTICLES

ASH, Roger. « Westfield Comics Joss Whedon Interview » in Westfield Comics, July 2001.

S.F. SAID, « Joss Whedon – About *Buffy, Alien*, and *Firefly*: The Shebythches.com Interview », 24 mai 2006.

EN LIGNE

« Joss Whedon's Plan to Monetize Internet Content (Watch Out, Hollywood) » in *Knowledge @ Warton*, 4 février 2009. En ligne <http://knowledge.wharton.upenn.edu/article/joss-whedons-plan-to-monetize-internet-content-watch-out-hollywood/>

MILLER, Laura. « The Man Behind the Slayer » in *Salon*, 21 mai 2003. En ligne <http://www.salon.com/2003/05/20/whedon/>

ROBINSON, Tasha. « Interview – Joss Whedon » in *AV Club*, 5 septembre 2001. En ligne <http://www.avclub.com/joss-whedon-1798208181>

ROBINSON, Tasha. « Interview – Joss Whedon » in *AV Club*, 8 août 2007. En ligne <http://tv.avclub.com/joss-whedon-1798212344>

AUDIO EN LIGNE

BIANCULI, David. « Fresh Air TV Critic David Bianculli Talks with Joss Whedon » Online audio clip. *Fresh Air,* 9 mai 2000. <http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=1111146>

DIVERS : SHOWRUNNERS

OUVRAGES ET CHAPITRES D'OUVRAGES

LEVINSON Richard et William **LINK**. *Off Camera.* New York : Plume Books, 1986.

LONGWORTH, James L. *TV Creators: Conversations with America's Top Producers of Television Drama.* Syracuse, N.Y. : Syracuse University Press, 2000.

LONGWORTH, James. *TV Creators: Conversations with America's Top Producers of Television Drama, **Volume** 2*. Syracuse, N.Y. : Syracuse University Press, 2002.

MARTIN, Brett. *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution: from The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad*. New York : Penguin, 2013.

MARTIN, Brett, et Léa **COHEN** (Trad.) *Des hommes tourmentés le nouvel âge d'or des séries : des "Soprano" et "The Wire" à "Mad men" et "Breaking bad*. Paris : La Martinière, 2014.

ARTICLES

JARRY, Marjolaine. « La Fabrique d'Un Village Français » in *TéléObs*, 19 novembre 2015, n° 2663, pp. 28-30.

JARRY, Marjolaine. « La Mort leur va si bien » in *TéléObs*, 19 novembre 2015, n° 2663, pp. 38-41.

JARRY, Marjolaine. « Les Secrets des scénaristes » in *TéléObs*, 18 décembre 2014, n° 2615, pp. 14-19.

JARRY, Marjolaine. « P'tit Quinquin, de l'écrit à l'écran » in *TéléObs,* 19 novembre 2015, n° 2663, pp. 34-37.

JARRY, Marjolaine. « Retour vers le Futur » in *TéléObs*, 19 novembre 2015, n° 2663, pp. 4-7.

JARRY, Marjolaine. « Secrets de super-scénaristes » in *TéléObs*, 1er décembre 2016, n° 2717, pp. 4-10.

EN LIGNE

AUSIELLO, Michael. « House' exclusive: The Shocking Story Behind Last Night's Big Death » in *Entertainment Weekly,* 7 avril 2009. En ligne <http://ew.com/article/2009/04/07/house-exclusive/>

HERNANDEZ, K. « The Death of John from Cincinnati » in *Voice of San Diego*, 22 août 2007. En ligne <http://www.voiceofsandiego.org/community/the-death-of-john-from-cincinnati-2/>

JEFFRIES, Stuart. « 'There Is a Clue Everybody's Missed': Sherlock Writer Steven Moffat Interviewed » in *The Guardian*, 20 janvier 2012. En ligne <http://www.theguardian.com/tv-and-radio/2012/jan/20/steven-moffat-sherlock-doctor-who>

LANGLAIS, Pierre. « Steven Moffat : 'Sherlock et Watson, c'est un couple de sitcom !' » in *Télérama*, 02 avril 2014. En ligne <www.telerama.fr/series-tv/steven-moffat-sherlock-et-watson-c-est-un-couple-de-sitcom,110710.php#b42w82wGc86v53Oh.99>

MITOVITCH, Matt W. « *The Mentalist* Creator and Stars Discuss the Jane/ Lisbon Dilemma, Boast of a Love-or-Hate Finale » in *TV Line*, 9 mai 2014. En ligne <http://tvline.com/2014/05/09/the-mentalist-season-6-preview-jane-lisbon-finale/>

DOCUMENT DE PRODUCTION

DAYAN, Josée. *Mini-série Les Misérables : Dossier de presse*. 2000.

COMMUNICATION PERSONNELLE

PHAROAH, Ashley. (Communication Personnelle, 13 mars 2015)

DIVERS : AUTRES

OUVRAGES ET CHAPITRES D'OUVRAGES

KING, Stephen. *On writing: A Memoir of the Craft*. New York : Scribner, 2000.

LAMOTT, Anne. *Bird by Bird: Some Instructions on Writing and Life*. New York : Anchor, 1995.

ARTICLES

GOLDBERG, Jacky. « James Gray, conversation (presque) secrète » in *Rockyrama*, février 2017, n°14, pp. 6-17.

EN LIGNE

KIEFFER, Kristen. « My Favorite Method for Building Characters' Personalities » in *Well Storied*, 24 septembre 2015. En ligne <http://www.well-storied.com/blog/character-personalities>

VIDÉOS EN LIGNE

La Scénaristerie. « Partie 1 : Table ronde scénaristes acteurs : comment créer un personnage ? » Online video clip. *Youtube*, 5 février 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=VSVVF4ZafUE>

La Scénaristerie. « Partie 2 : Table ronde scénaristes acteurs : comment créer un personnage ? » Online video clip. *Youtube*, 5 février 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=lIuBIyIKmCw>

Wheeler Centre. « Neil Gaiman, Where Do You Get Your Ideas From? » Online video clip. *Youtube,* 22 décembre 2011. <https://www.youtube.com/watch?v=-C48jAkVlI0>

FICTIONS

LITTÉRATURE

ASIMOV, Isaac. *Fondation*, trad. Jean Rosenthal. Paris : Hachette, 1957.

ASIMOV, Isaac. « Runaround » in *Astounding Science Fiction*, 1942, vol. 29, no 1, p. 94-103.

BALZAC, Honoré de. *Le Cousin Pons*. Paris : Gallimard, coll. « Folio », 1976.

CORNEILLE, Pierre. *Le Cid*. Paris : Pocket, 2005.

DOSTOÏEVSKI, Fiodor Mikhaïlovitch. *L'Idiot*. Culture Commune, 2011.

DUHAMEL, Georges. *Scènes de la vie future*. Paris : Mercure de France, 1930.

DUMAS, Alexandre. *Les trois mousquetaires*. Paris : Le livre de poche, 2011.

DUMAS, Alexandre. *Le comte de Monte-Cristo* (1844). Gilbert Sigaux Éd., Paris : Gallimard, coll. Bibliothèque de la Pléiade, 1981.

FROST, Mark. *The Secret History of Twin Peaks*. New York : Flatiron Books, 2016.

FROST, Scott. *The Autobiography of F.B.I. Special Agent Dale Cooper: My life, My Tapes*. Sydney : Pan Macmillan, 1991.

HARRIS, Charlaine. *Dead Until Dark*. New York : Ace Books Berkley Pub. Group, 2001.

HARRIS, Neil P., Matt KUHN et Barney STINSON. *The Playbook: Suit Up, Score Chicks, Be Awesome*. New York / Londres : Touchstone, 2010.

KUHN, Matt et Barney STINSON. *The Bro Code*. New York, N.Y. : Fireside, 2008.

LYNCH, Jennifer. *The Secret Life of Laura Palmer*. New York : Simon & Schuster, 2012.

PERROTTA, Tom. *The Leftovers*. Londres : Fourth Estate, 2011.

PIRANDELLO, Luigi. *Six personnages en quête d'auteur*. Paris : Gallimard, 1966.

PROUST, Marcel. *La Prisonnière*. Paris : éd. Gallimard, 1925.

ROWLING, J.K. *Harry Potter and the Philosopher's Stone.* Londres : Bloomsbury, 1997.

SHAKESPEARE, William. *Romeo and Juliet*. Londres : Arden Shakespeare, 2012.

SHELLEY, Mary. *Frankenstein.* Londres : Puffin Classic, 1989.

STENDHAL. *Le Rouge et le Noir.* Paris : Le Divan, 1927.

TOLSTOÏ, Léon. *Anna Karénine* (1877, trad. Henri Mongault), Paris : Gallimard, coll. « Folio Classique », 1952.

TROUP, Gary. *Bad Twin*. New York, N.Y.: Hyperion, 2006.

WAGNER, Roland C. *L'odyssée de l'espèce*. Paris : Fleuve noir, 1997.

WHITMAN, Walt. *Complete Prose Works*, III, Notes left Over 3. Ventures, on an Old Theme. Philadelphia, N.Y.: David McKay, 1892.

WORDSWORTH, William. « My Heart Leaps Up » in *Poems,* Vol. I, 1815.

CINÉMA

A Clockwork Orange, Stanley Kubrick, 1971 – *Orange mécanique.*

Alice in Wonderland, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, Disney, 1951 – *Alice au Pays des merveilles.*

Alien, Ridley Scott, 1979.

Arizona Junior, Ethan & Joel Coen, 1987.

A Star is born, Frank Pierson, 1976 – *Une Étoile est née.*

Back to the Future, Robert Zemeckis, 1985 – *Retour vers le futur.*
Bandersnatch, David Slade, 2018.
Billy Lynn's Long Half-Time Walk, Ang Lee, 2016 – *Un jour dans la vie de Billy Lynn.*
Blue Velvet, David Lynch, 1986.
Crash, Paul Haggis*,* 2004 – *Collision.*
Dallas Buyers Club, Jean-Marc Valley, 2013.
Dog Day Afternoon, Sidney Lumet, 1976 – *Une après-midi de chien.*
Everyone Says I Love You, Woody Allen, 1997 – *Tout le monde dit I Love You.*
Frankenstein, James Whale, 1931.
Ghost Rider, Mark Steven Johnson, 2007.
Goodfellas, Martin Scorsese, 1990 – *Les Affranchis.*
Gravity, Alfonso Cuaron, 2013.
Gremlins, Joe Dante, 1984.
Gremlins 2, Joe Dante, 1990.
Hergé à l'ombre de Tintin, Hugues Nancy, Arte, 16 octobre 2016.
INLAND EMPIRE, David Lynch, 2007.
In the Valley of Elah, Paul Haggis, 2007 – *Dans la vallée d'Elah.*
Jane Eyre, Cary Fukunaga, 2011.
La Règle du Jeu, Jean Renoir, 1939.
Laura, Otto Preminger, 1944.
L'Homme à la caméra, Tziga Vertov, 1929.
Lost Highway, David Lynch, 1997.
Magnolia, Paul Thomas Anderson, 1999.
Matrix, Lana et Lilly Wachowski, 1999.
Message in a Bottle, Luis Mandoki, 1999 – *Une bouteille à la mer.*
Mississippi Burning, Alan Parker, 1988.
Mulholland Drive, David Lynch, 2001.
Nashville, Robert Altman, 1975.
Network, Sidney Lumet, 1976.
New York-Miami, Frank Capra, 1934.
Orphée, Jean Cocteau, 1950.
Rain Man, Barry Levinson, 1988.
Ready to Wear, Robert Altman, 1994 – *Prêt-à-porter.*
Reservoir Dogs, Quentin Tarantino, 1992.
Short Cuts, Robert Altman, 1993.
Sin Nombre, Cary Fukunaga, 2009.
Steve Jobs, Danny Boyle, 2015.
The cameraman, Buster Keaton, 1929 – *L'Opérateur.*
The Godfather, Francis Ford Coppola, 1972 – *Le Parrain.*
The Great Gatsby, Baz Luhrman, 2013 – *Gatsby le Magnifique.*
The Hobbit: An Inexpected Journey, Peter Jackson, 2012 – *Le Hobbit : Un voyage inattendu.*
The Hobbit : The Battle of Five Armies, Peter Jackson, 2014 – *Le Hobbit : La bataille des cinq armées.*
The Hobbit: The Desolation of Smaug, Peter Jackson, 2013 – *Le Hobbit : La Désolation de Smaug.*
The Last Picture Show, Peter Bogdanovitch, 1971 – *La Dernière séance.*
The Social Network, David Fincher, 2010.

The Straight Story, David Lynch, 1999 – *Une Histoire vraie.*
To Have and Have Not, Howard Hawks, 1947 – *Le Port de l'Angoisse.*
Twin Peaks, Fire Walk with Me, David Lynch, 1992.
Two Lovers, James Gray 2008.
We Own the Night, James Gray, 2007 – *La Nuit nous appartient.*

JEUX VIDÉOS

Fatal Fury. Garou: The Mark of Wolves. SMK, 1999.
Street Fighter. Capcom, 1987.

MUSIQUE

Blue Oÿster Cult. « (Don't Fear) the Reaper » in *Agents of Fortune*, 1976.
Journey, « Don't Stop Believing » in *Escape*, 1981.
PRIMA, Louis. « Enjoy Yourself (It's Later Than You Think) » de Carl SIGMAN et Herb Magidson, in *Beepin' and Boppin'*, 1999.

CASSETTES AUDIO

FROST, Scott et Kyle MCLACHLAN. *Diane : The Twin Peaks Tapes of Agent Cooper*. Cassettes audio. New York, N.Y.: Simon & Schuster, 1990.

VIDÉOS EN LIGNE

FREEMAN, David. « Mad Men – Pilot – Beginning » Online video clip. *Vimeo*, 2003. <https://vimeo.com/110339934>
RUDNITSKY, Jon. « True Detective : The Oscars Parody » Online vidéo clip. *YouTube,* 6 mars 2014. <https://www.youtube.com/ watch?v=AKcUdDWIHOI>
SMITH, John. « Wholock – Sherlock Meets the Doctor ! » Online video clip. *YouTube*, 11 décembre 2013. <https://www.youtube.com/watch?v=q3bGYljQ5Uw>

SÉRIOGRAPHIE

CORPUS RESTREINT

Better Call Saul (AMC, 2015 – en production)
Breaking Bad (AMC, 2008-2013)
Buffy the Vampire Slayer (The WB, 1997-2001 ; UPN 2001-2003) – *Buffy contre les vampires*
Mad Men (AMC, 2007-2015)
Show Me a Hero (HBO, 2015)
Six Feet Under (HBO, 2001-2005)
The Leftovers (HBO, 2014-2017)
The Newsroom (HBO, 2012-2014)
The Sopranos (HBO, 1999-2007) – *Les Soprano*
The West Wing (NBC, 1999-2006) – *À la Maison Blanche*
The Wire (HBO, 2002-2008) – *Sur écoute*
True Detective (HBO, 2014 – en production)
Twin Peaks (NBC, 1999-2006)
Twin Peaks (Showtime, 2017)

CORPUS ÉLARGI

24 (Fox, 2001-2014) – *24 heures chrono*
Alias (ABC, 2001-2006)
American Horror Story (FX, 2011-en production)
Angel (The WB, 1999-2004)
Any Day Now (Lifetime, 1998-2002)
Ashes to ashes (BBC One, 2008-2010)
Babylon 5 (Syndication, TNT, 1993-1998)
Battlestar Galactica (Sky One, Sci-Fi channel, 2004-2009)
BeTipul (Hot3, 2005-2008)
Boardwalk Empire (HBO, 2010-2014)
Borgen (DR1, 2010-2013) – *Borgen, une femme au pouvoir*
Borgia (Canal+, ZDF, Sky Italia, 2011-2014)
Boss (Starz, 2011-2012)
Cagney & Lacey (CBS, 1981-1988)
Charlie's Angels (ABC, 1976-1981) – *Drôles de dames*
Cheers (NBC, 1982-1993)
China Beach (ABC, 1988-1991)
Columbo (NBC, ABC, 1968-1978, 1989-2003)
CSI: NY (CBS, 2004-2013) – *Les Experts : Manhattan*
Cybill (CBS, 1995-1998)
Dallas (CBS, 1978-1991)
Dark (Netflix, 2017-en production)
Deadwood (HBO, 2004-2006)

Desperate Housewives (ABC, 2004-2012)
Dexter (Showtime, 2006-2013)
Dollhouse (Fox, 2009-2010)
Doctor Who (BBC One, 1963-1989, 2005-en production)
Downton Abbey (ITV1, 2010-2015)
Dragnet (NBC, ABC, 1951-1959) – *Bagde 714*
Dynasty (ABC, 1981-1989) - *Dynastie*
Elementary (CBS, 2012-en production)
E.R. (NBC, 1994-2009) - *Urgences*
Fargo (FX, 2014-en production)
Firefly (Fox, 2002-2003)
Friends (NBC, 1994-2004)
Game of Thrones (HBO, 2011-2019)
Gilmore Girls (The WB, The CW, 2000-2007)
Girls (HBO, 2012-2017)
Grace Under Fire (ABC, 1993-1998) – *Une maman formidable*
Grey's Anatomy (ABC, 2005-en production)
Hill Street Blues (NBC, 1981-1987) – *Capitaine Furillo*
Homicide (NBC, 1993-1999)
House M.D. (Fox, 2004-2012) – *Dr. House*
House of Cards (Netflix, 2013-2018)
How I Met Your Mother (CBS, 2005-2014)
I Love Lucy (CBS, 1951-1957)
I'm Dying Up Here (Showtime, 2017-2018)
In Treatment (HBO, 2008-2010) – *En analyse*
John from Cincinatti (HBO, 2007)
Law and Order (NBC, 1990-2010) – *New York, police judiciaire*
Le Bureau des Légendes (Canal+, 2015-en production)
Lie to Me (Fox, 2009-2011)
Life on Mars (BBC One, 2006-2007)
Lost (ABC, 2004-2010) – *Lost : les disparus*
Love and War (CBS, 1992-1995)
Luke Cage (Netflix, 2016-2018)
Mrs. Columbo (NBC, 1980) – *Madame Columbo*
Malcolm in the Middle (Fox, 2000-2006) - *Malcolm*
Marseille (Netflix, 2016-2018)
Mindhunter (Netflix, 2017-en production)
Misfits (E4, 2009-2013)
Mission: Impossible (CBS, 1966-1973) – *Mission impossible*
Monk (USA Network, 2002-2009)
Moonlighting (ABC, 1985-1989) – *Clair de lune*
Murphy Brown (CBS, 1988-1998)
Nip/Tuck (FX, 2003-2010)
Northern Exposure (CBS, 1990-1995) – *Bienvenue en Alaska*
Nurse Jackie (Showtime, 2009-2015)

NYPD Blue (ABC, 1993-2005) – *New York Police Blues*
Orange is the New Black (Netflix, 2013-en production)
Oz (HBO, 1997-2003)
Pride and Prejudice (BBC, 1995) – *Orgueil et préjugés*
Prison Break (Fox, 2005-2017)
Quantum Leap (NBC, 1989-1993) – *Code Quantum*
Rectify (Sundance Channel, 2013-2016)
Rescue Me (FX, 2004-2011) – *Rescue Me : Les héros du 11 septembre*
Rome (HBO, BBC Two, Rai 2, 2005-2007)
Scandal (ABC, 2012-2018)
Scooby Doo (CBS, 1969-1970)
Scrubs (NBC, ABC, 2001-2010)
Sense8 (Netflix, 2015-2018)
Sex and the City (HBO, 1998-2004)
Sherlock (BBC One, 2010-en production)
Sliders (Fox, Sci-Fi channel, 1995-2000) – *Sliders : Les mondes parallèles*
Sons of Anarchy (FX, 2008-2014)
Starsky & Hutch (ABC, 1975-1979)
St Elsewhere (NBC, 1982-1988) – *Hôpital St Elsewhere*
Stranger Things (Netflix, 2016-en production)
Survivor (CBS, 2000-en production)
Sybil (NBC, 1976)
The Corner (HBO, 2000)
The Equalizer (CBS, 1985-1989) – *Equalizer*
The Good Wife (CBS, 2009-2016)
The Handmaid's Tale (Hulu, 2017-en production) – *The Handmaid's Tale : La servante écarlate*
The Knick (Cinemax, 2014-2015)
The Last Man on Earth (Fox, 2015-2018)
The Mentalist (CBS, 2008-2015) - *Mentalist*
The Persuaders! (ITV, 1971-1972) – *Amicalement vôtre*
The Prisoner (ITV, 1967-1968) – *Le Prisonnier*
The Shield (FX, 2002-2008)
The Simpsons (Fox, 1989-en production) – *Les Simpson*
The Walking Dead (AMC, 2010-en production)
The X-Files (Fox, 1993-2002) – *X-Files*
The Young and the Restless (CBS, 1973-en production) – *Les Feux de l'Amour*
Thirtysomething (ABC, 1987-1991) – *Génération Pub*
Top of the Lake (BBC Two, 2013-en production)
Treme (HBO, 2010-2013)
True Blood (HBO, 2008-2014)
United States of Tara (Showtime, 2009-2011)
Un Village français (Fr3, 2009-2017)
Vinyl (HBO, 2016)
Weeds (Showtime, 2005-2012)
Westworld (HBO, 2016-en production)

GLOSSAIRE

Agentivité Le terme est notre traduction de « agency », un vocabulaire mobilisé notamment en Histoire et dans les Sciences Politiques. L'*agency* est la capacité d'agir.

Anthologie Série dont chaque saison (pour une anthologie par saisons, par exemple *American Horror Story*) ou chaque épisode (pour une anthologie par épisodes, par exemple *Black Mirror*) est constituée d'un récit et de personnages radicalement différents des autres. Ces séries trouvent leur unité dans des thématiques communes aux épisodes ou saisons (en général explicitées par le titre de la série), ainsi qu'un genre et un ton en général uniforme.

Anthropoïde Créations (essentiellement des robots) qui ressemblent à des êtres humains (les *androïdes* ressemblent à des hommes, les *gynoïdes* à des femmes).

Anticlimactique cf. *Climax.*

Arc du personnage Le mouvement et les changements du personnage au fil du récit sont appelés son « arc transformationnel » ou, plus simplement, « l'arc du personnage ».

Arène Le terme, largement employé par les scénaristes ou producteurs de séries télévisées, concerne la situation et les limites géographiques et temporelles du récit sériel.

Avoir des jambes (*to have legs*) L'expression « *to have legs* » en anglais, porte sur un récit, qui peut se continuer longtemps sans s'essouffler. À l'origine utilisé dans le journalisme pour qualifier une information qui est susceptible d'être nourrie et suivie longtemps par de nombreux intéressés, l'expression signifie à la télévision que le concept de la série concernée pourra nourrir de longs arcs narratifs et, de fait, que la série ne s'essoufflera pas.

Backstory Événements narratifs qui ont lieu avant le début du récit.

Bible La SACD donne de la bible cette définition générale : « La bible est le document de référence original et fondateur d'une série ; elle détermine et décrit les éléments nécessaires à l'écriture, par des auteurs différents, des épisodes d'une œuvre télévisuelle. C'est l'outil qui donne aux auteurs qui collaborent ou collaboreront à l'œuvre les clés de son fonctionnement et de sa cohérence. »

Binge watching Pratique qui consiste à regarder à la suite de nombreux épisodes de série. L'expression est forgée sur celle de « *Binge drinking* » qui consiste à boire beaucoup d'alcool en très peu de temps afin d'en ressentir rapidement les effets.

Causalité régressive Le « principe de causalité régressive » postule que les œuvres narratives unitaires sont écrites à partir de leur dénouement. Gérard Genette parle quant à lui de « déterminations rétrogrades ».

Cliffhanger Fin ouverte, le plus souvent d'un épisode ou d'une saison, qui a pour but de créer une forte attente chez le spectateur. On pourrait parler de mise en suspens dramaturgique.

Climax Point de tension paroxystique d'un récit, le plus souvent au moment du dénouement. Nous assumons l'anglicisme des adjectifs corrolaires « climactique » et « anti-climactique », respectivement : « susceptible de produire un *climax* » et « peu susceptible de produire un *climax* ».

***Comic Relief* ou *Relief* comique** Le *relief* comique est une séquence ou un arc* narratif récurrent dont l'objectif est d'alléger le ton de l'ensemble par une ponctuation légère, poétique ou drôle.

Concept En série, c'est à la fois la trame narrative principale et ce qui fait la singularité de l'oeuvre en question.

Coverage Technique de réalisation consistant à installer plusieurs caméras lors du tournage d'une séquence pour en faciliter le montage. Pour un champ/contre-champ, cette technique suppose le plus souvent de placer une caméra pour filmer le « champ », une autre pour le « contre-champ » et une troisième en plan d'ensemble. Aucun élément de la séquence n'échappe à cette technique, ce qui amène les réalisateurs qui l'utilisent à dire qu'ils « se couvrent » en même temps qu'ils « couvrent » la scène. La technique est souvent décriée dans la mesure où elle privilégie parfois la rentabilité ou l'efficacité sur la recherche d'une esthétique filmique propre.

Cyborg Mot-valise formé à partir de l'expression « *cybernetic organism* », c'est-à-dire « organisme cybernétique ». Il a été popularisé dès le début des années 1960 et se référait alors au concept d'un humain « amélioré ».

Découpage implicite Technique de scénario consistant à utiliser les outils du langage écrit (longueur des paragraphes, ponctuation, vocabulaire, sonorités, etc.) pour évoquer le plus immédiatement et le plus précisément possible le film à réaliser.

Drama : Sont dites « *drama* » les séries d'une heure environ qui étaient diffusées en général en soirée. L'expression est large et indique plutôt une limite formelle vague qu'un genre à proprement parler.

Épisode spécial Épisode d'une série qui s'éloigne volontairement et brièvement du concept de celle-ci : les épisodes de Noël ou de Thanksgiving, par exemple, ne suivent pas toujours la dynamique proposée par le reste de la série. Sont souvent considérés comme « spéciaux » les épisodes qui se passent dans d'autres lieux (par exemple lorsque Ted Mosby et Barney Stinson de *How I Met Your Mother* vont jusqu'à Philadelphia), à d'autres époques (*Sherlock* est une adaptation contemporaine des romans, dont l'épisode spécial « The Abominable Bride » se passe à l'époque victorienne) ou encore en huis-clos (c'est le cas de l'épisode « The Suitcase » dans *Mad Men* ou « The Fly » dans *Breaking Bad* »).

Fan base Communauté de fans d'un auteur ou d'une œuvre, susceptible de lui rester fidèle et de s'intéresser aux œuvres corrélées.

Fan Art Production artistique de tout ordre s'inspirant de l'univers ou des personnages d'une œuvre existante.

Fan-fiction Aussi appelée « Fan-Fic », c'est un Fan Art qui prend la forme de récits littéraires.

Fan service Pratique qui consiste, pour les créateurs d'objets culturels, à alimenter la passion des fans en intégrant à leur œuvre des digressions ou des éléments superflus qui leur sont spécialement destinés.

Fantôme Blessure originelle du personnage, souvent antérieure au début du récit, qui justifie les failles du personnage : le héros Batman (Bruce Wayne) a perdu ses parents étant enfant, tués par un criminel en sa présence, par exemple.

***Finale* (*Season Finale* ou *Series Finale*)** Dernier épisode de la saison (*Season finale*) ou de la série (*Series finale*)

Format Le format d'une série peut définir la temporalité du récit, notamment dans quelle mesure les arcs narratifs se poursuivent d'un épisode à l'autre et d'une saison à l'autre (cf. « Série bouclée », « Série feuilletonnante » et « Série semi-feuilletonnante »). Il peut aussi renseigner sur le nombre et la durée des épisodes d'une saison (une série en 8x52 sera par exemple composée de saisons de huit épisodes de cinquante-deux minutes chacune).

Geek À l'origine péjoratif – devenu mélioratif à mesure qu'il a été revendiqué par la communauté – le terme porte sur toute personne rendue excentrique par sa passion pour certains objets culturels ou scientifiques. D'abord résistance à la norme, la figure du *geek* en est peu à peu devenu une.

Gestaltisme L'idée centrale de la théorie de la forme, ou *gestaltisme*, est que la perception d'un objet passe plutôt par une vue d'ensemble que par la somme de ce qui le constitue. C'est, plus qu'une analyse, un concept empirique qui s'applique dans notre recherche à la perception du personnage.

« Gourous » du scénario Sont ainsi communément appelés certains auteurs de manuels de scénario à grand succès commercial. Ces auteurs, connus des scénaristes et des producteurs, parmi lesquels on trouve par exemple John Truby, Robert McKee ou Christopher Vogler, dispensent également leurs analyses dans des conférences payantes aux quatre coins du monde.

Ironie dramatique Effet narratif consistant pour l'auteur à donner au spectateur une information qu'ignore le personnage, donnant ainsi au spectateur une « avance » sur ce dernier.

Matrice (Guillaume Soulez) Question centrale qui sera explorée, réitérée, afin d'être « réexaminée sous des angles différents » tout au long de la série.

Milker Formé à partir du verbe anglais « *to milk* » (traire). Cela consiste à tirer profit autant que possible d'une situation ou d'un évènement en narration.

Moonlighting Theory* (aussi appelé *Moonlighting Curse) (Peut être traduit en français par « Théorie de Clair de Lune » ou « Malédiction de Clair de Lune », d'après la série américaine *Moonlighting* (*Clair de Lune*). Dans la série, les personnages principaux ont réprimé les sentiments qu'ils avaient l'un pour l'autre pendant quatre saisons : lorsqu'ils ont enfin consommé leur amour, l'audience chuta drastiquement, au point que la série fut annulée. La malédiction de *Clair de Lune* est donc celle qui pèse sur les œuvres dont le point d'accroche principal tient à ce genre de tension sentimentale ou sexuelle.

Networks Appellation des chaînes hertziennes aux États-Unis, par opposition aux chaînes câblées, par abonnement.

Objet Vague Objet impossible à extraire tout à fait de son environnement, qui existe avec et au travers de son milieu, comme le nuage.

Parthénogénèse À l'origine, c'est un mode de production mono-parental que l'on trouve chez les animaux hermaphrodites et certaines plantes. Une gamète femelle non fécondée est alors en mesure de se reproduire en l'absence de l'apport génétique d'un autre individu.

Pilote Premier épisode d'une série ou, plus rarement, d'une saison.

Préquel Oeuvre narrative dont l'action se déroule avant celle d'une autre œuvre : les deux œuvres sont alors part de la même franchise.

Relation para-sociale « Fait de tomber sur une représentation à travers un médium, puis de traiter cette représentation comme s'il s'agissait d'un autre être humain » pour citer David C. Giles.

Révélation Dans le cadre d'un long-métrage de fiction, John Truby évoque deux étapes structurelles fondatrices. Au début, le scénariste indique « le besoin » de son personnage (ce qui lui manque) et, pour finir, il doit l'amener à une prise de conscience ou « *révélation* ». Celle-ci permet au personnage de se développer, de se transformer.

Screwball Comedy Sous-genre de la comédie hollywoodienne qui utilise une combinaison d'humour *slapstick* et de dialogues vifs, autour d'une intrigue centrée sur des questions de mœurs, notamment les thèmes de la rupture, du divorce ou du remariage.

Script Doctor En général rémunéré par une maison de production ou le scénariste lui-même, le *script doctor* relit une version du scénario et conseille le scénariste afin selon les cas d'améliorer le résultat final, de le rendre plus viable commercialement ou de le conformer à la ligne éditoriale de la maison de production.

Séquel Oeuvre narrative dont l'action se déroule après celle d'une autre œuvre : les deux œuvres sont alors part de la même franchise.

Série bouclée Appelée à l'origine « série », la série bouclée est une série dont les épisodes sont indépendants les uns des autres, les personnages retrouvant en fin d'épisode un *statu quo* sensiblement identique à celui qui était le leur en début d'épisode. Les spectateurs de séries bouclées peuvent la suivre même en regardant les épisodes dans le désordre ou en manquant des épisodes.

Série feuilletonnante Appelée à l'origine « feuilleton », la série feuilletonnante est une série dont les arcs narratifs se poursuivent d'un épisode à l'autre, sans presque rompre la continuité de l'ensemble.

Série semi-feuilletonnante Appelée à l'origine « série feuilletonnante », la série semi-feuilletonnante tient à la fois de la série bouclée et de la série feuilletonnante : certains arcs narratifs se poursuivent d'épisodes en épisodes, tandis que certains sont refermés à chaque épisode, et d'autres à chaque saison.

Showrunner Nous citerons ici Françoise Laugée : « Aux Etats-Unis est ainsi nommé le créateur d'une série TV, scénariste de télévision expérimenté, qui a la responsabilité de superviser chaque étape du processus de création audiovisuelle, de la conception originale au dernier épisode produit. Son nom apparaît au générique en qualité de *producer*. Le showrunner veille à la cohérence, à l'homogénéité et à la qualité artistique des épisodes qui composent une série. Homme-orchestre d'une série TV dont il est lui-même le plus souvent le créateur, le showrunner dirige l'écriture des scénarios, gère l'équipe de scénaristes et coordonne le travail de l'ensemble des collaborateurs, producteurs, réalisateurs, acteurs et techniciens. Le cas échéant, il peut même faire le lien avec les diffuseurs et les distributeurs. Reconnu par la profession et rompu aux exigences économiques et techniques de la production télévisée, le showrunner intervient, comme producteur exécutif, à toutes les étapes de la création, de la préproduction à la postproduction, dans le respect à la fois du calendrier et du budget »

Sitcoms Ces « *situation comedies* » ou « comédies de situation » en français sont des séries télévisées humoristiques de moins d'une demi-heure, utilisant souvent des rires enregistrés et des lieux fermés (appartements ou bars).

Slash *Fan Fiction** mettant en scène une relation homo-érotique entre des personnages qui n'ont pas ce genre de relations dans l'œuvre originale.

Soap-Opera Il existe deux sortes de *soap-operas.* Le *prime-time soap* partage son format avec la série *drama* : des épisodes d'une heure environ diffusés le soir une fois par semaine (c'est le cas de *Desperate Housewives*). Le *Day-Time Soap* est constitué d'épisodes d'environ une demi-heure diffusés chaque jour pendant la journée (comme par exemple *Plus Belle la Vie*). Ils se définissent par la prépondérance des ressorts narratifs de la famille, du pouvoir (souvent manifesté par la question de la fortune) et des relations sexuelles et amoureuses.

Spin-off Oeuvre sérielle de fiction centrée sur un ou plusieurs personnages (généralement secondaires) d'une œuvre préexistante, ayant pour cadre un univers de fiction plus ou moins proche.

Stance Dans les jeux vidéos de combat, position du combattant conditionnant sa façon de se battre. Nous l'utilisons ici pour définir ce que le personnage est ou *dégage* lorsqu'il n'agit pas.

SVOD *Subscription Video on Demand*, ou, en français, Vidéo à la Demande par abonnement (VàDA) Catalogue d'œuvres filmiques et sérielles auquel le spectateur peut avoir accès en prenant un abonnement. La plateforme *Netflix,* par exemple, fonctionne sur ce système.

Transmédia Processus de déploiement d'une même œuvre de fiction sur plusieurs médias afin de développer une expérience unifié et cohérente.

Cross-média Déclinaison ou adaptation de la même œuvre sur plusieurs supports culturels : bande dessinée, film, série, etc.

Writers' room « Salle des scénaristes » où se retrouvent le showrunner et les scénaristes d'une série pour définir les différents arcs* de la saison et leur découpage en épisodes. Le showrunner décide ensuite de la répartition de l'écriture des épisodes individuels entre ses différents scénaristes.

Annexe 1

Traduction de l'extrait : *Mad Men*

INT. BAR ORNEMENTÉ

Les fauteuils sont recouverts de vinyle et les murs de miroirs, mais tout est neuf. On est à la sortie du travail, mais les femmes sont bien coiffées et toutes les cravates sont parfaitement remontées jusqu'au col.
Les verres de whisky et de martinis tintent, la musique est calme et, partout, ce sont des cigarettes fumantes que l'on peut entendre et voir.

Seul dans une cabine rouge dans un coin du bar est assis DON DRAPER, début de la trentaine, beau, conservateur et, malgré son troisième whisky « old fashioned », il n'est visiblement pas ivre. Il griffonne sur une petite serviette en papier de cocktail. Il raye quelque chose, repose son stylo plume, et tapote sur son paquet de Lucky Strike pour en sortir une cigarette.

LE GARÇON DE CAFÉ, un homme noir d'âge moyen, trop vieux pour son uniforme étroit, s'avance.

GARÇON DE CAFÉ
Vous avez fini, monsieur ?

DON
C'est bon. Vous auriez du feu ?

Le garçon de café sort un paquet d'allumettes de l'arrière de l'emballage de ses cigarettes « Old Gold », et allume celle de Don.

DON
(CONT'D)
Ah, un amateur de 'Old Gold'.
(inspirant)
Moi c'est 'Lucky Strike'.

Silence gêné. Le garçon de café commence à s’éloigner.

DON
(CONT'D)
Je peux vous demander quelque chose ?
Pourquoi vous fumez des 'Old Gold' ?

Le garçon de café semble embarrassé et regarde nerveusement autour de lui. Le BARMAN, blanc et baraqué, s’avance vers eux.

BARMAN
Excusez-moi monsieur. Est-ce que Sam vous ennuie ?
Il est parfois un peu bavard.

DON
Non, en fait nous avions une petite conversation.
Ça ne pose pas problème ?

BARMAN
(réfléchissant)
Je peux vous servir quelque chose ?

DON
(pointe son verre)
La même chose. Un « Old Fashioned », je vous prie.

Le barman s’éloigne.

DON
(CONT'D)
Donc, de toute évidence vous avez besoin de vous détendre
après avoir travaillé ici toute la soirée.

GARÇON DE CAFÉ
Je suppose. Je ne sais pas.

DON
Qu’est-ce que c’est, alors ? C’est parce qu’elles ne contiennent
pas trop de goudron ? Pas trop de nicotine? C’est à cause des
nouveaux filtres ? Je veux dire : pourquoi des "Old Gold" ?

GARÇON DE CAFÉ
Ils nous en donnent après le service.
Une cartouche gratuite par semaine.

DON
Donc vous y êtes accoutumé. C’est ça ?

GARÇON DE CAFÉ
Oui, c’est une accoutumance.

DON
Donc, je ne pourrai jamais vous faire fumer une autre marque ?
Par exemple mes Lucky Strikes ?

GARÇON DE CAFÉ
J’adore mes Old Gold.

DON
Imaginons que demain un charançon du tabac mange
toutes les Old Gold de la planète.

GARÇON DE CAFÉ
Elle est bien triste, votre histoire.

DON
Oui, c’est une tragédie.
Est-ce que vous arrêteriez de fumer ?

GARÇON DE CAFÉ
Je suis sûr que je trouverais quelque chose,
J’adore fumer.

DON
(il écrit en parlant)
"J’adore fumer". C’est très bon.

GARÇON DE CAFÉ
Ma femme déteste ça. Les magazines
disent que ça tue.

DON
Oui, j’ai entendu parler de ça.

GARÇON DE CAFÉ
(hausse les épaules)
Les femmes adorent leurs magazines.

DON
C’est vrai, oui.

Annexe 2

Bible de *The Wire*
(p. 1 à 19)

The Wire
A Dramatic Series for HBO

Written By
David Simon

101 – when it's not your turn

102 You can't lose if you don't play

103 THIN 'TWIEN [illegible]

6 September, 2000

OVERVIEW

THE WIRE
A one-hour drama for HBO

The Wire is a drama that offers multiple meanings and arguments. It will be, in the strictest sense, a police procedural set in the drug culture of an American rust-belt city, a cops-and-players story that exists within the same vernacular as other television fare.

But as with the best HBO series, The Wire will be far more than a cop show, and to the extent that it breaks new ground, it will do so because of larger, universal themes that have more to do with the human condition, the nature of the American city and, indeed, the national culture. The Sopranos becomes art when it stands as more than a mob story, but as a treatise on the American family. Oz is at its best when it rises beyond the framework of a prison story and finds commonalities between that environment and our own, external world So, too, should The Wire be judged not merely as a descendant of Homicide or NYPD Blue, but as a vehicle for making statements about the American city and even the American experiment

The grand theme here is nothing less than a national existentialism: It is a police story set amid the dysfunction and indifference of an urban department -- one that has failed to come to terms with the permanent nature of urban drug culture, one in which thinking cops, and thinking street players, must make their way independent of simple explanations.

In this sense, The Wire extends the cop-drama universe beyond the us-against-them heroics of NYPD Blue, even past the flawed-but-still-viable family of the Homicide squad room. Visually, this drama will be the next generation in what has become classic American television fare, and as such, it will be hard for other police procedurals to ignore the implications

Structurally, each season of The Wire -- be it nine or thirteen episodes -- exists as a stand-alone journey Some characters may progress to the following season for continuity; most others will have their stories resolved in a single season (a design that allows for greater latitude in casting). Each story arc must provide episodes that stand alone as dramatic television, but at the same time the whole must make a cogent argument about the national condition, using the streets and stories of one city as a microcosm

Each story arc ultimately gravitates toward one common feature, a prolonged wiretap/surveillance effort (hence the title) that reveals intricacies and connections in the urban landscape that would ordinarily pass as unseen to even the best street cops And each wiretap ultimately proves as discomfiting to the authorities as it does to those targeted This is a world in which knowledge is always a double-edged sword.

The style of the show can be called hyper-realism It should be shot 16mm and hand-held, though the coming video technologies may argue for something even more experimental But more than just visually, The Wire -- by using precise geography, a fully conceptualized city and police bureaucracy, and story developments culled from actual casework -- should present itself as something so clearly real that the traditional conceits of police melodrama are seen as such Nothing should happen on screen that hasn't in some fashion happened on the streets, and the show will utilize a series of veteran detectives and Baltimore street figures for story lines and

technical assistance. As The Corner is to every other inner-city melodrama, so should The Wire be to any other presentation of police work.

But more than an exercise in realism for its own sake, the verisimilitude of The Wire exists to serve something larger. In the first story-arc, the episodes begin what would seem to be the straight-forward, albeit protracted, pursuit of a violent drug crew that controls a high-rise housing project. But within a brief span of time, the officers who undertake the pursuit are forced to acknowledge truths about their department, their role, the drug-war and the city as a whole In the end, the cost to all sides begins to suggest not so much the dogged police pursuit of the bad guys, but rather a Greek tragedy. At the end of thirteen episodes, the reward for the viewer -- who has been lured all this way by a well-constructed police show -- is not the simple gratification of hearing handcuffs click. Instead, the conclusion is something that Euripides or O'Neill might recognize: an America, at every level at war with itself.

What follows is careful description of the setting, followed by a roll of major first-season characters, some of which can continue into a second story-arc. After that, the first season episodes are charted in some detail. Because this show relies on the singular spine of one wiretap case to link every episode and propel the story, more advance work has been done on the beats than might otherwise be necessary with another drama

SETTING

An Eastern rust-belt city, majority black but with white ethnic elements still clinging to certain quadrants as well as parts of the power structure An incumbent black mayor and police commissioner signal the arrival of the city's black voting block, but other bureaucrats -- deputy commissioners, prosecutors, and many line officers and firefighters remain white.

The city is poor, under-educated and struggling with a huge heroin and cocaine problem. The architecture is of the red-brick and Formstone federal-style rowhouses and townhomes. But in better quadrants of the city, there are Victorians and ranchers with lawns and tall oaks. There is a sense that much of the population is gone, fled to the suburbs Vacant houses often seem to outnumber occupied rowhomes in the worst parts of the city.

The downtown locales are better, more vibrant, but even there we have a sense that this is a city that has not seen its share of post-industrial investment Factories and warehouses stand empty, and the tourism and information-age companies that are viable do not extend much past the center of the city.

With the exception of the downtown courthouse, a beautifully ornate turn-of-the-century edifice, most of the city buildings, including police headquarters, are either block, red-brick functional, circa 1955 or square glass monstrosities of the mid-1970s ilk.

Winters are cold, summers hot. And despite all the problems inherent, there is a deep if peculiar affection for the city felt, though rarely expressed, by its residents The past is always present here, unlike the new metropolises of the West We are in a remnant of old America as it struggles to make itself into part of the new.

CHARACTERS

THE STATIONHOUSE

1) MCARDLE -- Irish homicide detective, 35-45; very good at his job, arrogant but with just enough charm to carry it. His offhand comments to a city judge begin our journey. In the end, his unyielding commitment to police work as a personal enterprise will bring him and others. Divorced, iconoclastic and indifferent to the caprices of authority, he unmakes what remains of his police career even as he builds the case.

2) GREGGS -- Black female narcotics detective, 25-35, unschooled in sophisticated investigations but a very quick learner. She is the main and unintended casualty of McArdle's capacity for misadventure. But she is willing to follow him, having sensed her own aptitude for the game. A protégé, of our third main character, Lieutenant DANIELS, she is drawn more into McArdle's orbit as the case progresses. To McArdle's personal chagrin, she is a lesbian.

3) DANIELS -- Black male narcotics lieutenant, 40-50, he is GREGGS' supervisor and mentor and once dragged into McArdle's mess, he reaches out to bring her with him. He is politically adept and will one day be a captain or major, but this will only occur if does nothing to cause pain to his superiors in the department, who are even more sensitive to political inevitabilities than he is. Married to an ambitious professional, who makes twice his salary and feels he is wasted in the department, Daniels is under considerable personal pressure to avoid any crusades.

4) HERC -- White, muscular narcotics detective, 25-30, dumb as a box of rocks and an anabolic steroid addict to boot, Herc lives to do street-level drug rips and nothing more. He is in love with the physicality of the job, with his small authority and with the chance to fuck people up when they give him half a chance. He listens to GREGGS because she keeps him out of trouble, but resents the fact that he does.

5) CARVER -- Black narcotics detective and HERC's partner, 25-30, short and stock, a fire-hydrant build. Slightly brighter than his partner, CARVER nonetheless shares his distain for thinking police work. Interrogation, paperwork, warrants, subpeonas, intelligence-gathering -- all of it pales next to the chance to go into battle.

6) LESTER -- Black detective, pawn-shop unit, 50-55, is seemingly an empty suit gliding toward his pension, working in a paper unit with stacks of 3 x 5 cards. He's dumped on DANIELS and MCARDLE when they ask for additional manpower and they regard him as fairly useless until he gradually and gently begins to show them that he is an extremely adept cop who has, for political reasons, been dumped into hibernation by the department -- for once having attempted to do police work as McArdle is now trying. Lester is quiet, taciturn and oddly gracious in his actions. He says as little as possible, but always produces. He is widowed, with a quiet eye for whatever women stray near.

7) THE BUNK -- Black homicide detective, 35-45, McArdle's partner before he catches

this long investigation and is transferred from homicide. THE BUNK is so named because he weighs close to 300 pounds, a heart attack waiting for the right moment. He is a good, steady hand and knows how to gauge trouble. When McArdle begins to take risks and alienate bosses, BUNK tries to get him to put hands back on the wheel and steer. Failing that, he can only stand by and watch the train wreck.

8) SANTANGELO -- White Homicide detective, 50-55, who, as the saying goes, couldn't track a bleeding elephant through fresh snow. A guy coasting for overtime only, he's dragged into McArdle's case unwillingly, deposited there by the Homicide Captain, who wants an inside ear on whatever is going on in the investigation. From the earliest moment, SANTANGELO shows signs of a gambling addiction, and is constantly checking box scores and calling bookies.

9) DEPUTY COMMISSIONER -- The man in charge of day-to-day operations. Where the police commissioner runs the department as a political figurehead, the DEPUTY, white, 50, is the man with his hands on every report, utilizing and obliterating information as suits his interests He is not corrupt, though we may doubt this at times. Instead, he is dedicated not only to his own ambitions, but to preserving allies willing to support and underwrite his poor, undermanned department He is a servant of the prevailing political power, assuming that to be anything else can only bring harm. A more congenial Martin Borman, to be exact.

THE COURTHOUSE

1) JUDGE WATKINS -- Presiding over a murder trial that implodes when a West Baltimore drug crew succeeds in intimidating witnesses, Watkins makes inquiries of McArdle and then, of the police commissioner, that provoke this investigation. He plays at being McArdle's patron, but when the going gets tough, he will evaporate.

2) PEARLMAN -- White, female, 30-35, a ten-year veteran of the State's Attorney's office She oversees the case, providing legal guidance when asked. But she is no leader, and she has no pull when politics raises its head. She will take what the cops give her, but that pretty much ends it.

THE STREET

1) D'ANGELO BARKSDALE -- black, early twenties, a mid-level supervisor of a street crew selling heroin and cocaine for his uncle, Aaron Barksdale, in the less-profitable quadrants of the projects. D'Angelo is a product of nepotism only, and can produce neither respect from his bosses, nor fear from his underlings As the police investigation heats up, he will be caught in a psychological crossfire and eventually, reluctantly, turned. Slowly, almost by default, MCARDLE will become the center of his world, rather than his uncle. He has a casual girlfriend, a fixation for expensive footwear and no clue as to how to operate in a world for which he is not at all suited.

2) AARON BARKSDALE -- black, early thirties, he controls the westside project drug trade and has for the last five years. He touches no drugs himself, does no overt violence and communicates, if at all, with only trusted lieutenants. He doesn't know what to do with the money coming on, but has started investing in real estate and seeking political favors for a run at some legitimate development projects. His personal life, whereabouts, addresses are veiled. He owns nothing in his own name and shows little flash as do most television drug dealers. Instead, he wants only the smallest profile, knowing his reputation already precedes him in places that matter. He has structured an operation that runs as much on fear as loyalty, so that violence often exceeds the need for it.

3) STRINGY-BELL -- black, early-forties, he is BARKSDALE's most trusted lieutenant, supervising virtually every aspect of the organization He is older than BARKSDALE, and much more direct in his way, but nonetheless he is the No. 2 He has BARKSDALE's brutal sense of the world, but not his polish BELL is bright, but clearly a child of the projects he now controls.

4) BUBBLES - sixty, black, a heroin addict and AIDS case who quickly becomes a willing informant when a compadre is brutalized over a few dollars by Barksdale's people. He is a simple but valuable source of basic, street-level info He is slowly dying.

5) OMAR - a stickup boy, black, 30, an independent soul who willingly begins helping McARDLE when the Barksdale organization kills his young partner in retaliation for a drug-corner robbery He is stupid fearless, having robbed dealers for the last ten years and lived to keep at it He will ultimately be the key player who risks himself to bring the case to BARKSDALE's doorstep.

6) BODIE - black, 15-16, a rising star who works for D'ANGELO in his low-rise crew of drug slingers. BODIE is made for the game in a way that D'ANGELO is not He will ultimately surpass and eventually supplant D'ANGELO in the low-rises.

BIBLE

EPISODE 101

1 Baltimore Circuit Court, Pt 23: A jury trial in progress, a drug-involved homicide case Judge Clifford Watkins, black, middle-aged, vaguely wearied, presiding as a young prosecutor struggles to keep witnesses from backing up on their grand jury testimony. The second row of seats in the half-empty courtroom is filled with some rough-looking characters, all staring intently at the prosecution witnesses, who are clearly frightened. One of those in the second-row -- Stringy Bell -- is better-dressed, more studious-looking. He writes on a legal pad as each witness answers questions. The defendant is young, black, trying to look hard but clearly nervous. The jury is mostly black, as is the prosecutor. In the back of the room, a rumpled, worn Irish face stares at the proceedings impassively.

Prosecutor. "Mr. Mitchell, did you or did you not tell the grand jury.. "

Witness "I can't remember now. I don't know that I told anyone anything.. "

The witness looks up at the Bell twenty feet away Bell eyefucks him coolly, writes something on his pad. The rumpled Irishman exhales, gets up, leaves. On Judge Watkins, watching him go.

2 State's attorney's office, Violent Crimes Unit. We follow the Irishman into the office He greets the secretaries, moving toward the rear offices as if he owns the place. He sees another cop, also white, on the phone, his feet up on a prosecutor's desk. The Irishman nods, listens. His fellow detective is arguing with a contractor about the cost of pressure-treated lumber

The Irishman sits. His pager goes off. He scans the number, frowns

The other detective hangs up, looks to the Irishman

"Fucking thieves."

"You putting a deck up?"

"Not for eight thousand I'm not. Fucking thieves."

The detective picks up the phone again, ready to do battle. The Irishman interrupts him. "You talked to Hansen lately?"

"I'm with Hansen in Part 23 right now. The Marando Bennett case "

"I know that I was just in there."

"Yeah?" asks the detective, not really giving a shit.

"Yeah. Your case is falling apart."

"The fuck it is "

The Irishman shrugs "Last two witnesses just backed all the way up."

"The fuck you say."

"You got Stringy Bell and his crew sitting in the second row staring them down They're backin' up like bad sewer pipe."

"What's Hansen doing?"

The Irishman shrugs. The detective mulls the news over for a second, picks up the phone, calls a second contractor, seeking another estimate

3. Baltimore Circuit Court, Pt. 23. Jury foreman rises, pronounces the defendant not guilty on all counts High-fives from the crew in the second-row. Worn visage of disgust on the face of Warren Hansen, the prosecutor. Judge Watkins coldly thanks the jury, dismisses court. Sheriff's deputies pocket their cuffs as the defendant and his attorney embrace The judge leans back in his chair, looking to the rear row, where the Irishman sits watchir ·he uproar, sort of half bemused. As the judge motions to his clerk.

4 Courthouse hallway The Irishman leaves the courtroom only to be approached by the clerk: Judge Watkins wants to see him. Cut to the judge's chambers: What, his honor asks, just happened out there

Our Irish soul, very dryly: "We lost "

But the judge is pissed. Asks if the Irishman had anything to do with the case. No, nothing. Then why are you in my court today.

The detective explains. That murder came from the Barksdale crew -- Aaron Barksdale, Stringy Bell, the rest of the pack. They now own five of the seven towers of the Latrobe Courts. Ten stairwells in five high-rises, going twenty-four seven for dope and coke.

"That was Stringy in the second row, with the notepad, scaring the living shit out the state witnesses." The judge takes this in. How, he asks, do you know all this?

"Everyone knows it "

"Everyone?"

"Everyone in the Latrobe Courts Barksdale and Bell are the power. Have been for a year. They've dropped about ten bodies in as many months. Beat three cases in court already doing the same shit they did today."

And why do you care if it isn't your case.

Irishman loses his smile. "Who said I did?"

5. Five Mile House, nightclub: A celebration of the acquittal. Stringy, now less studious that he's out of court, and Barksdale, older and lethal, hold court. Our defendant, D'Angelo Barksdale, still looks hard, but now, in the company of so many other genuine players, we get a sense that he was in over his head, that if his elder uncle hadn't mobilized the crew to throw hard looks at the witnesses, if he had been in court alone, he might have crumbled.

Aaron Barksdale pulls his nephew aside playfully, congratulating him on having beat the charge But alone he is more judgmental. "You fucked the dog on me." D'Angelo Barksdale is told that the murder was poorly handled and that great effort was required to make sure that the state's case imploded. He is told that he's being pulled out of the towers -- the money territory for the crew -- and given the low-rise courtyard in the Douglass Homes. A demotion.

6 Our Irish-faced detective, call him Jimmy McArdle, arrives at a crime scene, finds his partner, a 320-pound black detective known only as The Bunk, in a basement room, smoking a cigar against the odors of a summer decomp.

McArdle: "How happy am I to see my beeper go off?"

Bunk: "What the fuck. A call's a call."

McArdle: "Landsman's squad was up today Why are you even picking up the phone on

anything?

Bunk: "Got bored Need some overtime to pay down the credit cards, man."

Off the body: "Who be dead?"

Bunk, morosely. "No ID. Dead a week or so."

McArdle half-heartedly offers to help, but The Bunk shakes him off.

"Ain't even gonna be a murder. Motherfucker just fell out on his own and then went all ripe and shit My fault for catching calls, brother."

As the bloated body is rolled, McArdle frowns at the smell and backs out.

7. Homicide office: McArdle walks in

A detective sergeant looks up. "What the Bunk get?"

"Decomp. Probably a natural."

The sergeant grunts. Adding, as afterthought: "Captain wants you."

"What for?"

Sergeant shrugs "You did something somewhere He looked pissed."

McArdle walks to the captain's office, knocks. The captain, a starched suit and little more, glares up at him from behind a government-metal desk. "Close the door."

The detective barely has the door shut when his commander begins to let shit fly. What the fuck were you doing at the courthouse? Why the fuck are you talking to some shitbag judge? And fuck you, you little insubordinate prick, if you think you can go around telling people we've got people in this town beating ten murders on us.

"Three. They only beat three in court "

"I got the deputy asking me questions about ten "

"They did ten. We only charged them with three."

"What the fuck are you talking about, ten?"

Captain doesn't want to hear this, but McArdle lays it out. Every body that has hit the ground for the last year in the Latrobe. And all of them coming back to Barksdale and Bell and their crew. As McArdle drops the names of cases, the captain tries to keep up with index cards -- 3x5 memory aids alphabetized by victim names.

Captain: "Slow down. You're all over the map here. I don't even have a Terrell Davis in my cards."

McArdle, eyeing him sadly: "He got killed in '99."

Captain looks up, furious "You're busting my balls with a city judge over a '99 file?" McArdle gets up, hoping to leave. "I'm not busting anyone's balls, sir. The judge called me into chambers and asked what I knew about the crew he had in court"

"And you told him "

McArdle knows he fucked up here He crossed his own captain up.

"I got to go upstairs and explain to the Commissioner why he's getting calls from some judge about murders that don't mean shit to anyone up here."

"Look, captain This judge fucked me too on this He asks me a question and I answer. I don't know he's gonna call anyone about anything."

"Fuck you, McArdle You better remember where you work."

8. Douglass Homes projects, low-rise courtyard·

D'Angelo contemplates his new assignment. Less lucrative territory. Less competent understudies and employees. He'll now have to work harder to make less money. To succeed, he'll have to become what he has no capacity to become. A serious drug-dealer.

He instructs his teenage minions in what he ex[illegible]cts

Fifteen-year-old in response· "Why they put you down here if you used to be in the towers?"

"What?"

"You fuck up or something?"

"I killed a nigger."

That silences them for the moment.

9. Drug Corner, East Baltimore.

A black female narcotics detective, late twenties, undercover, sits in a surveillance car with her informant -- also black and female, but sick and wraith-like. The informant is angry Her boyfriend has dumped her; she's now ready to dump him back.

"He's coming," she assures the detective.

"I know. I believe you "

"I'm saying, he comes by here every day this time."

"Right."

"Same time They do the drop every day like that."

"You said that I believe you."

The informant is hungrier than the cop Two or three corner boys pull up in a ragged Audi Informant points them out: "Don't forget that car is in my name. I get the car, right "

"Uh huh "

"You ain't taking the car."

"You get the car."

"I'm saying "

Detective Kima Greggs (short for Shakima; her mother being at the head of that generation that put poetry to work in the maternity wards) gets on the radio Jump-out ensues. Four other male plainclothesmen rush up, pin the car from both sides, guns drawn They pull the three out, have them on the sidewalk. Greggs has to hold the informant back in her car; the woman wants to rush out and rub it in her ex-boyfriend's face Two of the four, one of them white and particularly muscular, nicknamed Herc, and the other, Carver, short and black, a fire-hydrant build, deal roughly with both the suspects and the car. The white cop finds a sawed-off shotgun and slams it roughly on the roof the car His partner pulls a large bag of pre-vialed coke from under the seat and tosses that up as well

From down the block, Greggs has to fight to keep the informant in the car She's furious that the police might damage her car. "You stay here."

"Tell them that's my car "

"Stay here."

She gets out, walks to the scene Suspects are cuffed and the plainclothesmen are calling for the wagon Cops in a celebratory mood Herc and his partner are banging chests like its an

end-zone celebration.

Greggs sighs, points to the roof of the car. "Two guns. Remember?"

Other cops look at her blankly, or ignore her.

She gets in the Audi, roots around for a minute or two. Pulls a semiauto from the crack of the rear seat She pulls it out, checks it, puts it lightly on the roof of the car

White cop: "Okay. Whatever."

On Greggs, not entirely comfortable with her confederates.

10. Money-scam Bubbles and Johnny, a salt-and-pepper team of street junkies, prepare their caper, which involves the color xeroxing of a couple ten dollar bills. Bubbles runs it on D'Angelo's crew, who serve them oblivious, taking the xerox paper for chlorophyll Pick up with the money coming back to D'Angelo, who discovers the bad bill. Best he can do is yell.

11. Captain coming back from Commissioner. Calls McArdle into his office. Tells him it's now officially a clusterfuck Commissioner has ordered up a report by 2 p m. Wants to know about this all these alleged murders and shootings.

I'm sorry, says McArdle

Fuck you. Fuck your apology I will pay you back in my own way.

Captain orders McArdle to start typing report.

12 Our detective pushing files. The Bunk, his partner, comes back in from decomp. Bunk amused at his expense. Gives him back the same speech he took just a couple hours earlier, the one about not stepping up and taking calls when it ain't your turn.

McArdle laughs weakly Bunk is right.

13. C.I.D. Narcotics Office. In the background Greggs is typing a report. Lieutenant Daniels, straight-laced in a suit, is called into the office of the narcotic commander. Ripples from McArdle's foolish candor with the judge are now reaching other units.

Commander: "We got a bit of a situation. A very pissed off Judge Watkins has put a buzz in the commissioner's ear about some shitbag dealer named Barksdale. Seems that some fuckin' mope from Homicide.

The police commissioner has called a meeting at 2.00 P M Us, Homicide, Michelle Reese from the States Attorney. I want you there with me."

"Yes sir "

"Put together a file. Call Andrews at DEA, see what they got "

"Do we have a first name?"

The captain pushes a sheet of paper across the desk Daniels waits

"That's all. Lieutenant "

14 In the outer officer, Greggs is working on the report while Herc and Carver sit idle.

"You got the evidence control numbers?" Greggs asks Herc

"No "

"Get 'em "

"Why me," asks the white guy, pouting.

"You want the collar. You get the numbers "

"You giving me the stat?"

"It's your turn."

Herc smiles, launches into a computation of how much he'll get paid in overtime, pre-trial prep time and court pay. A laughfest insues, with narcotics veterans chiming in about just how lucrative the drug war has become. Gonna go out this afternoon and make my boat payment -- comments like that.

"You can't even call it a war," says Carver.

"Why not?"

"Wars end."

A pause until the white guy gets it. Then, cynical laughter.

On Greggs, who has to admit it's true and goes back to typing, as Lieutenant Daniels pulls her into his office: She's told about the meeting. He needs a sergeant and she's going with him Find out what we have on this guy Barksdale. As the shit rolls slowly downhill...

Phone rings Daniels is being called to the Deputy Commissioner for Operations. Immediately.

15. Daniels meets the Deputy Commissioner of Operations, the real day-to-day power in the department, and a man who takes great discomfort in any act of police work that interferes with the pleasures and concerns of the department's political patrons The Deputy warns Daniels that by volunteering for this clusterfuck, his captain is putting Daniels' neck on the line The Deputy points out something that Daniels knows to be inherently true: Long investigations go in unwanted directions Wiretaps and Kel-mikes let you hear things that you wish you never knew And even if this thing doesn't take an ugly turn in that sense, the sheer amount of manpower required to properly and legally manage any surveillance means the department and C I D will run overbudget for the rest of the year. Try to contain this thing, the Deputy urges. Do this Barksdale on whatever you can and get out, fast. One last thing· The Deputy wants to be fully briefed on all developments. He's putting himself in the loop and Daniels is his man

16. Open-air drug market White-boy Johnny tries to run his game with the xeroxed money, the same way that Bubbles taught him. He's caught by D'Angelo's charges and brought to D'Angelo, who fronts fiercely, but in fact, shies away from beating the gaunt addict. Grateful, Johnny gives up the six dollars in his pocket and promises to make the rest right. He owes D'Angelo thirty-four dollars, the scam having been run successfully on three other occasions. Until he pays, D'Angelo tells the younger boys, he's cut off No sales The boys take this in, realizing on some level that D'Angelo is weak.

17 In the eighth-floor hallway outside the Commissioner's office, the captains of Homicide and Narcotics emerge, looking a little worse for wear-and-tear. The captains both expend themselves cursing McArdle's name as they elevator down two floors, where they part ways. Lt Daniels watches as his superior comes down the hall. It's everything Deputy told him would happen Plus, the narcotics report on Barksdale had much less in it than what Homicide presented So

they are humiliated for not knowing shit about a major westside trafficker. So to begin with, now Daniels dislikes McArdle as well.

18. Homicide Unit. Detective McArdle hears it from his own lieutenant:

"You did it this time, shitbag."

"Did what?"

Lieutenant just laughs.

"All I did was answer the man's fucking questions The man is a judge."

Lieutenant asks McArdle where, in the entire realm of the Baltimore Police Department, he would least like to serve. "Western District?"

McArdle shakes his head. "I came up in Western I could hack it."

"Eastern?"

McArdle smiles. "The boat. I hate boats I can't swim "

Lieutenant shows him twenty dollars. "This against a ten says you finish the year in the marine unit. Midnight shift." The lieutenant laughs again, walks away

On McArdle, doubtful, even amused.

19 Meeting of Lt Daniels, his detectives, including Greggs, and the prosecutor, an ambitious young woman named Janelle Pearlman, an assistant in the State's Attorney's narcotics division. From homicide, McArdle and another white detective, Santangelo, who clearly wants to be elsewhere Meeting is chaired by the Narcotics Captain, who quickly turns it over to Daniels -- so quickly that we get a sense that he is, at best, an empty suit. Daniels acknowledges that at this point they don't even have a photo of the guy. Just a juvenile rap sheet. No adult charges. Herc and Carver: Fuck it Let's get out on the street and fuck some people up. Real thinking police, these two. But the captain nods, urges quick results and leaves. Daniels, referring to McArdle's memo referencing all the unsolved murders by Barksdale, asks what might be in the Homicide case folders that they could use McArdle for the first time starts to talk and it's clear he knows the target a little better than anyone at the table, but there is such a reservoir of pissed-offedness for McArdle's having started the shit, that he immediately takes flak The recriminations swell until Daniels shuts it down, brings them down to business.

Game plan for a quick bust: More manpower will be requested. They will work directly out of the prosecutor's office and under Pearlman And Daniels tells them, you all do nothing without me knowing first

20 Two of D'Angelo's workers point out Johnny to some of the big boys who work for Barksdale in the high-rises. This is the first team down in the low-rises, come to show the minor leaguers how it's done. They snatch Johnny, shake him down for three dollars and change. I told your man, he cries I'ma pay you all back. No, they explain, you're not. They beat Johnny to within an inch of his life Bubbles is across the way watching, helpless to stop it. Johnny is headed for the shock-trauma unit at University over thirty-four dollars.

21. McArdle and Bunk at a bar, getting drunk McArdle: I feel like that motherfucker at the end of Bridge Over the River Kwai. I have fucked myself. I am fucked Fucked is me.

Bunk: "You gonna make me go another round, aren't you."

22. Orlando's. A strip joint, just off Baltimore's Block Barksdale's lieutenant, Stringy Bell, who once looked so studious with his legal pad in court, is now holding court in the club he owns as a front. Bell berates D'Angelo, letting him know he's weak and a fool. D'Angelo tries to protest that it was only a few dollars But, no, you show that kind of weakness on a corner, you lose everything that comes after.

Bell walks away. D'Angelo turns to a B-girl dancer who is at the bar. She smiles sympathetically, tells him he needs a drink. D'Angelo nods. Bell takes this in and as an afterthought, shouts to the bartender. "He pays Today, he ain't sliding on shit."

Things are tough all over conversation between D'Angelo and the dancer, who will feature later in the investigation. Right now what we notice is that she can't see anything without her glasses and she is self-conscious about wearing them. As she finishes her drink, thanks D'Angelo and gets up to hustle a real customer...

23. We go home with Greggs and meet...the girlfriend. She is gay, which in a backhanded way explains why she is able to get through a day on the sixth floor of the headquarters building without being hit on several hundred times. Most of her coworkers have figured it out, at least Her friend is getting ready to go to work as a waitress. Greggs rushes to turn around her day, head off to night school. But as she does, her pager goes off

24 Bunk and McArdle drunk off their ass, drinking beer at five in the morning on Calverton Road, a dead-end by the Amtrak rail bed Bunk is telling the story about the time he used his snub-nose to kill a mouse in his wife's bedroom closet

"Had to pick up all them little bitty pieces," he recalls. "Thought about leaving 'em there as a warning to others, but naw, the shit had to go."

McArdle, who has heard the story before, is standing on the northbound lines, pissing. He turns to Bunk, abruptly. I'm gonna do this case Bunk shakes his head, says only "buy-bust " No, McArdle says, fuck buy-bust. Get in, get out, Bunk says. Fuck that, says McArdle, get in, stay in

From down the tracks, the Metroliner from Washington, whistle wailing.

McArdle stares at the oncoming train, hesitating just long enough that Bunk, though intoxicated, nervously gets to his feet and takes a step toward his partner. McArdle looks at the train a moment more and steps off the track, walks toward Bunk. A few seconds later the train wails by in background.

Bunk looks at McArdle, worried.

McArdle: "Let's call it a night."

25 Greggs is back in the office, helping Bubbles, an old informant, pick out people from B of I photos On Bubbles, hurt and determined.

26 Bunk is in the office, hung over Sergeant throws a found-body call on him. We're a man short, he's told. A reference to the fact that McArdle is now on the special detail and therefore

the rest of the squad is shorthanded. So, of course, punishment goes first to the offender's partner.

Cut to the crime scene. It's the witness, the only one we saw who was backing up on his testimony in D'Angelo's murder trial. Bunk begins to go through the motions, no recognition of any connection to his partner's investigation. But behind the crime scene tape, we see D'Angelo watching. He looks down at the victim. Knows. He walks back to his perch in the low-rises, sits, broods

END EPISODE 101