Université Lumière Lyon 2

Faculté LESLA

Laboratoire de recherche Passages XX-XXI, Ecole Doctorale 484

Les séries télévisées : une lutte sans fin

Par Vladimir Lifschutz

Sous la direction de Jean-Pierre Esquenazi (Université Lyon 3) et Martin Barnier (Université Lumière Lyon 2).

Devant un Jury composé de :

Martin BARNIER, Professeur des Universités, Université Lumière Lyon 2

Jean-Pierre ESQUENAZI, Professeur des Universités, Université Lyon 3

Fabien BOULLY, Maître de conférences, Université Paris Ouest

Sarah HATCHUEL, Professeur des Universités, Université du Havre

Guillaume SOULEZ, Professeur des Universités, Université Paris 3

Résumé

Les séries télévisées occupent une place en continuelle expansion dans nos vies. Objet de discussions, de débats, d'investissements, les fictions sérielles sont au cœur de notre société. Longtemps décriées, injustement rejetées du champ de l'art, les séries sont réhabilitées pour leur extraordinaire richesse. Après les avoir laissé de côté, comment les comprendre ? Comment les analyser ? Quelle spécificité caractérise la série ? Nous allons proposer un travail analytique, historique, économique et sociologique autour de ce type de fiction avec une idée simple : les séries sont un art du temps. Bâties sur une longévité audiovisuelle inégalée, les séries se nourrissent du temps autant qu'elles luttent contre celui-ci. C'est de ce paradoxe que nous souhaitons faire ressortir les forces temporelles qui habitent et régissent ce type de fiction à la fois pour les comprendre et les analyser. En nous basant sur un corpus nord-américain de séries contemporaines hétéroclites, nous allons essayer de démontrer que l'étude des fictions sérielles passe par l'étude de leur plus grande spécificité, le temps. Un temps qui influe sur la production, la diffusion, l'écriture, la narration ou encore sur le téléspectateur. Tout est relié par une certaine expérience du temps. C'est dans cette gigantesque singularité que la série peut se dévoiler de la même manière qu'elle s'évertue à nous dévoiler l'intime des personnages qui l'habitent.

TV shows hold a constantly expanding place in our lives. As a topic of conversation, debate, investment, serial fictions are central in our society. They have long been criticized and unfairly excluded from the artistic field, but now, they are being reinstated for their extraordinary richness. After having cast them aside, how can we understand them? How can we analyze them? Which specificities define the TV shows genre? We shall offer an analytical, historical, economical and sociological work around this type of fiction, built around a simple idea: TV shows are an art of time. Developed on an unmatched audiovisual longevity, TV shows feed on time as much as they fight it. Using this paradox, we shall emphasize the temporal forces which inhabit and rule this type of fiction, in order to understand and analyze them. Basing ourselves on a corpus of diverse Northern-American contemporary TV shows, we shall try to demonstrate that the study of serial fictions must be done through the study of their greatest specificity: time. Time, which affects production, diffusion, writing, narration and even the television viewer. Everything is connected through some experience of time. It's through this huge singularity that a TV show can unveil itself, as it struggles to unveil the intimacy of the characters which inhabit it.

Remerciements

Je souhaite exprimer ma gratitude et ma reconnaissance envers mes deux directeurs de thèse, Jean-Pierre Esquenazi et Martin Barnier. À la fois pour leur aide, leurs conseils, leurs regards complémentaire et leur exigence. En me poussant à donner le meilleur de moi-même, ils m'ont rendu fier de mon travail. Pour cela, merci sincèrement.

Un immense merci à l'école doctorale 3LA et à sa directrice Michèle Clément ainsi qu'à l'Université Lumière Lyon 2 de m'avoir accordé un contrat doctoral pour la réalisation de ce travail.

Je voudrais exprimer ma reconnaissance aux membres de mon jury, Sarah Hatchuel, Guillaume Soulez, Fabien Boully qui tous, à un moment ou à un autre m'ont aidé, parfois sans même le savoir, que ce soit au travers de discussions, d'échanges ou dans leurs travaux scientifiques. J'aimerais aussi remercier Anne Baudry pour m'avoir suivi lors de mon Master et avec qui, j'ai entamé cette réflexion sur la série télévisée.

Je n'aurais certainement pas pu aller au bout de cette thèse sans les nombreuses personnes qui ont relu, corrigé et annoté ce travail. Je tiens à remercier Hajar Belhaf, Yves Desvigne, Aymeric Raffin, Florent Favard, Maximilien Guichardaz, Damien Miagoux, Eugènie Leclercq et Judith Godinot. Je pense aussi à tous ceux qui m'ont aidé d'une manière ou d'une autre dans la progression de ma recherche. Merci au *Paley Center of Media* de Los Angeles pour leur accueil et leur aide. Merci aux membres des différents groupes de recherches de MARGE dont Catherine Dessinges, Lucien Perticoz, Hélène Romeyer, Gilles Bonnet et de PASSAGE XX/XXI dont Luc Vancheri, Benjamin Labé, Rémi Fontanel, Philippe Roger, Nedjma Moussaoui, Dario Marchiori pour leur sollicitude et leurs suggestions. Merci à Ariane Hudelet, Martin Winckler, Marie Maillot, Stéphane Caruana, Héléne Blister, Aurore Fossard, Carlos Henrique Guadalupe Silveira, Frédéric Aubrun, Claire Cornillon, Thomas Davier, Stéphane Benassi, Délphine Lemonnier, Pacôme Thiellement, Sylvie Allouche et Medhi Achouche. Merci à l'équipe du département ASIE de l'Université Lyon 2 pour avoir accompagné mes premières années d'enseignement et à Marie-Hélène Bertholet, Aline Jardy et Maguy Pauly pour leur aide et leur sympathie.

Merci aux membres de l'association des doctorants de Lyon 2, « Têtes chercheuses », pour leur support, leur soutien et leurs conseils.

Je souhaite aussi exprimer ma gratitude à Fabrice Malkani pour son soutien, ses encouragements, ses conseils et pour sa bienveillance. Merci à tous mes amis pour m'avoir soutenu et écouté tout au long de ces années notamment Mathieu, Kevin, Guillaume, Octave, Marion, Juliette et Yves.

Je voudrais aussi remercier ma famille pour leur soutien et pour avoir toujours cru en moi et pour m'avoir demandé à tous les repas où j'en étais de mon « mémoire ».

Un remerciement spécial pour Alice, pour son soutien, son sourire, son rire et son amour.

Notes de l'auteur

Notre travail fait appel à un large corpus bibliographique nord-américain, les nombreuses traductions de la thèse ont été réalisées en collaboration avec un traducteur français spécialisé dans la traduction de comics, Thomas Davier dont la rigueur et l'expérience ont été d'une aide inestimable.

À la fin de ce travail, un lexique est proposé pour rappeler ou définir les termes utilisés dans la thèse dans le cadre des séries télévisées.

La clé USB fournie avec ce travail regroupe les épisodes des extraits analysés tout au long de ce travail.

Table des matières

Résumé **3**

Remerciements **4**

Notes de l'auteur **6**

INTRODUCTION **21**

1 Une lettre de fan, symbole de l'ascension de la série télé **21**

1.1 « Cher Mr. Cranston » 21

1.2 « J'ai n'ai jamais rien vu de pareil » 28

1.3 « Qu'est-ce que cela représente ? Cinq ou six années de réalisation ?» 29

1.4 « Je me sentais dans l'obligation d'écrire ce mail » 31

1.5 « C'était comme regarder une œuvre Jacobienne, Shakespearienne ou une tragédie grecque. » 32

1.6 « Soit un total de deux semaines complètes de visionnage (addictif) » 34

1.7 « Vous êtes véritablement un très, très grand acteur » 35

2 La nécessaire taxinomie des séries télévisées **37**

2.1 Le problème du terme « série » 37

2.1.1 Les divergences de relation aux temps historiques 39

2.2 Nuance et dominance 41

2.2.1 La dominance immobile 43

2.2.2 La dominance évolutive 46

2.2.3 Une classification en interrelation 47

2.3 La question des configurations temporelles 48

3 Corpus 50
4 Vers une compréhension des séries télévisées 54

Partie I : Origines et fins 58

La combinaison des influences : du roman-feuilleton au cycle littéraire 59

1 L'influence des romans-feuilletons 59
1.1 Contexte de création 59
1.2 La naissance de la littérature industrielle 61
1.2.1 Une nouvelle interactivité avec le lecteur 63
1.2.2 Le besoin d'être prolifique et la vitesse d'exécution conséquences de la sérialité 65
1.3 Suprématie de l'intrigue et de sa longueur 67
1.3.1 L'évolution de la figure de l'auteur 69
1.3.2 Série et feuilleton : l'émergence du surhomme 74
1.3.3 L'influence du mélodrame 75
1.4 Une pluralité de formes feuilletonesques 78
1.5 Les *serials* ou films à épisode 80
1.6 La radio ou « la surdétermination du verbe » 84
1.7 Des comics strip aux comics 89
1.8 Quand le théâtre et le cinéma façonnent la télévision 95

2 L'influence du cycle littéraire 97
2.1 Cycle et série 97
2.1.1 Le passage du temps 99
2.1.2 Ouverture des mondes 103
2.2 Unité et discontinuité 109
2.2.1 Le lecteur du cycle et le téléspectateur de série : La mise en scène de la mémoire 110
2.2.2 Le temps historique 112
2.3 Les cycles et les séries : un temps de l'identité ? 115

Les limites diachroniques de la série télévisée 119

1 Les multiples aspects de la fin 119

1.1 Approche terminologique 119

1.2 La difficile reconnaissance du *Series Finale* 120

1.3 Un problème aux multiples ramifications 122

1.4 Une prise de conscience moderne 123

1.4.1 La création d'un certain modèle 123

1.4.2 Quand la série télé s'émancipe de la diffusion 125

1.4.3 Un nouveau rapport à la série télévisée 126

1.5 De l'inégalité des auteurs face à la fin 130

1.5.1 Le syndrome *Code Quantum* 130

1.5.2 Du temps pour la fin 132

1.5.3 La particularité du marché américain 133

1.6 De l'impossible conciliation de la fin 136

1.6.1 Tony est-il mort ? 136

1.6.2 Comment réussir une fin de série ? 139

1.6.3 La clôture du récit 141

1.6.4 De l'immanence à l'imminence de la fin du récit 145

2 *Six Feet Under* ou la délicate conciliation 148

2.1 Everyone's waiting 148

2.1.1 L'unité de l'œuvre 150

2.1.2 La rupture structurelle 154

2.1.3 L'affect 156

3 La mort comme pilote 159

3.1 *Death* 159

3.2 Mourir pour vivre 159

3.2.1 Structure de la formule 164

3.2.2 Configuration temporelle 168

3.2.3 Une esthétique de la subjectivité 170

3.2.4 Suspendre le temps 173
3.3 L'aboutissement de l'œuvre 175

4 *Battlestar Galactica* : la fin du voyage 179
4.1 *All of this has happened before…* 179
4.1.1 Une fin en trois séquences 182
4.1.2 Revenir au personnage 185
4.1.3 « Ce qu'on ferait par amour… » 188
4.1.4 De la science-fiction du passé 190
4.2 De la difficulté d'achever un feuilleton 192
4.2.1 Une rupture esthétique et sonore 196
4.2.2 Une déformulation des « crises » du récit 200

5 L'exode 202
5.1 Un remake différent 202
5.1.1 Le refus du spectaculaire, le recours au documentaire 203
5.1.2 Un récit sous tension constante 205
5.1.3 Une expérience du temps 208
5.1.4 L'habillage sonore 211
5.2 Une formule en forme de modèle 212
5.3 Un voyage réussi ? 214

6 *Scrubs* : Le départ 217
6.1 Une fausse fin ? 217
6.1.1 La « déformulation » progressive 219
6.1.2 Le temps de la mémoire 221
6.1.3 *Book of Love* 223
6.1.4 Un crescendo final 225
6.1.5 "Good night" 226
6.2 La transition finale 228

7 *Scrubs* : L'étonnante sitcom 230
7.1 De la mairie à l'hôpital 230

7.2 Mon premier jour 231
7.2.1 La mise en place d'une formule 233
7.2.2 Une approche formelle 236
7.3 La constitution d'un univers sonore 240
7.4 Narration de l'apprentissage 242
7.5 Un équilibre réussi ? 245

8 *Lost* : L'héritier d'une nouvelle forme de fin 248
8.1 Une série sur le temps 248
8.1.1 "To remember and let go" 251
8.1.2 Jonction inédite du temps 254
8.2 Catharsis 256
8.3 La figure cyclique 260
8.4 Une fin qui fait débat 262

9 *Lost* : une série de personnages et de mystères. 264
9.1 Un vol presque comme les autres 264
9.1.1 Forme et formule pragmatique 265
9.1.2 Le temps sur l'île 267
9.1.3 Réactualisation 269
9.2 La série qui fait son cinéma 271
9.2.1 Le son de l'île 273
9.2.2 Partie 1 : une ouverture percutante 275
9.2.3 Une formule qui se précise. 277
9.3 *Lost*, une fiction polarisante. 280

10 L'émergence d'un nouveau modèle 283
10.1 De la formule à la « déformulation » 283
10.2 Un modèle commun 289
10.3 Le temps spectatoriel 290
10.4 Entre deux mondes 294

Partie II : Produire et diriger une série 300

Production et diffusion : deux temps intimement liés ..301

1 Histoire de la série télé 301

1.1 Quatre époques 301

2 Le temps des pionniers..... 305

2.1 Naissance et préhistoire sérielle 305

2.2 La définition d'un modèle sériel 309

2.3 Publicité et réglementation..... 311

2.4 Instauration d'un modèle..... 312

3 L'explosion de la concurrence 314

3.1 La domination des *Big Three* 314

3.1.1 Des années d'expérimentations et d'exceptions : L'exemple du fugitif 316

3.1.2 Le symbole de l'oligarchie..... 318

3.2 La naissance d'HBO, chef de guerre d'un nouveau type de télévision 320

3.2.1 Un modèle à suivre..... 322

3.2.2 Le câble s'émancipe et se diversifie..... 324

4 Le « second âge d'or de la télévision »..... 325

4.1 Naissance de la *Quality Television* 325

4.1.1 La méthode de la MTM..... 328

4.1.2 Ce n'est qu'un début… 331

4.2 FOX et conséquences 336

4.3 La fin d'une époque..... 337

5 Les années 1990 : La révolution s'enclenche 338

5.1 L'exemple de *ER* 338

5.2 HBO provoque la révolution 341

5.3 Les *networks* tentent de suivre 343

6 La transformation du marché 346

6.1 Internet bouleverse le temps spectatoriel 346

6.2 Le rôle du prime-time 349

6.3 Diversification des supports 350

6.4 La révolution connectique 353

7 Les années 2000 : L'aboutissement d'un modèle qui atteint sa maturité 356

7.1 L'antihéros 356

7.2 La réponse des *networks* 359

7.2.1 L'alliance de la jeunesse et de la maturité 363

7.2.2 La norme par la qualité 366

7.3 Les séries télévisées ou l'art de s'actualiser 367

7.4 La grève des scénaristes : symbole de la transformation du système de production et de la domination de l'auteur 370

7.5 La transformation du temps de la production et de la diffusion 372

7.5.1 Vers de nouveaux modèles 375

8 Le temps de la production 377

8.1 Le système de production d'un grand réseau 377

8.2 L'exception des *sitcoms* 384

8.3 La production sur le câble 386

9 Les praticiens de séries 392

9.1 Le médium de l'écrivain 392

9.1.1 Taxinomie des actants. 394

9.1.2 *Writing Room* : le symbole de l'organisation narrative 401

10 Les bibles de série 407

10.1 *Battlestar Galactica* et *Lost* : L'influence du temps de la production 407

10.1.1 Les fondations de la série 409
10.2 Une encyclopédie et des questions 414
10.2.1 Les personnages au centre de la bible. 417
10.2.2 Des histoires avant tout 419
10.2.3 Un document révélateur 422
10.3 Les *world makers* 426

11 Méthode et ressources des auteurs 430
11.1 *Lost*, la fiction qui ne devait pas marcher 430
11.2 *Scrubs*, les médecins fous 432
11.3 *Battlestar Galactica* : un long chemin 434
11.4 *Six Feet Under :* la révolution HBO est en marche 437

12 Les outils et les contraintes des *showrunners* 440
12.1 *Showrunners* : responsable collectif 440
12.1.1 Une écriture à trois niveaux 443
12.1.2 La formule : crée de l'originalité par la répétition et la variation 445
12.2 L'influence des *networks* 448
12.3 La construction d'une saison 450
12.4 L'élaboration d'un passé… 454
12.5 … et d'une mythologie 456

Les méthodes des auteurs 462

1 Les praticiens font évoluer la télévision 462
1.1 De bonnes histoires avant tout 462
1.2 La *Mystery Box* 465
1.3 La méthode de Ronald D. Moore : à l'écoute de la fiction 468
1.4 Alan Ball : Les personnages avant tout 472
1.5 Bill Lawrence, famille et innovation 475

2 L'architecture d'une œuvre sérielle, les auteurs au travail : l'exemple de *Lost* 479

2.1 Une œuvre en deux parties 479

2.2 Lève-toi et marche..... 481

2.3 Ralentissement et accélération du rythme sériel 485

2.3.1 Les multitrajectoires temporelles : Voir l'avenir et le rejoindre. 487

2.3.2 Se perdre et se retrouver : deux scènes emblématiques. 488

2.3.3 Voyager dans le temps. 492

2.3.4 « See you in another life brother » (Saison 6)..... 493

2.4 L'anamnèse comme paroxysme de l'introspection générique du show 494

2.4.1 *Lost*, répétition et variance source d'une constante remise en perspective 497

2.5 *Lost* : Une série emblématique des outils partagés par les praticiens 500

3 Vers le temps de la narration..... 501

Partie III : Narration et image du temps 506

La narratologie pour comprendre la série télévisée.....507

1 Comprendre les outils et générer un modèle 507

1.1 Le temps de la narration 507

1.2 Dualité temporelle de la narration. 512

1.3 L'exhibition de l'incomplétude des univers fictionnels 518

1.4 Les univers de fictions : retardement et alimentation du récit 522

1.4.1 Les mondes « salients » : participation du téléspectateur 524

1.4.2 *Doppelgänger* : espace de l'action et espace « noétique »..... 527

1.5 La question du point de vue : bifocalité et multifocalité..... 530

1.5.1 Explorer les points de vue, dévoiler l'intime 536

1.6 Passé et futur, exploration du potentiel sériel..... 540

1.6.1 La série télévisée : de la répétition à l'itération 546

1.6.2 L'épisode : une partition rythmique 550

1.7 L'ellipse : moduler le rythme du récit 554

1.8 L'instance structurante de la série 556
1.8.1 Du monomythe à la formule..... 556
1.8.2 Organisation et modulation 560

L'organisation temporelle : La triple configuration du temps chronique.....563

1 Appréhender la série 563
1.1 L'identité temporelle de la série : double montage 563
1.2 Vers le temps chronique 564
1.2.1 La chronique du temps dans la série 566
1.2.2 La triple configuration du temps chronique 569
1.2.3 Montage audiovisuel : Conception deleuzienne du temps 573
1.3 Un modèle méthodologique pour générer des analyses 576

***Battlestar Galactica* : la chronique du temps de la série ou un « tout en morceau » 580**

1 *33/Daybreak* 580
1.1 Il y a bien longtemps dans une galaxie lointaine, très lointaine…..... 580
1.1.1 Architecture de *33* 583
1.1.2 Une expérience temporelle de la variation 588
1.1.3 Une structure bifocale 589
1.2 Une expérience audiovisuelle du dédoublement 594
1.3 L'impossible « bon choix » 598

2 *Daybreak* 600
2.1 Architecture du *Series Finale* 600
2.1.1 D'un récit bifocal à un récit multifocal 604
2.1.2 Espace de l'action et espace noétique 606
2.1.3 Remettre l'Opéra dans le Space-Opera 608

3 L'ensemble de la série : Un tout en morceaux 612

3.1 Un arc narratif propre à l'ensemble de la série : L'exemple du coup d'État 612

3.2 Humains/Cylons : Des expériences du temps fragmenté ? 618

3.2.1 Les personnages sont saisis par une expérience du temps 618

3.2.2 Le rôle des Cylons : des « méchants », miroir de l'humanité 623

3.3 L'itération : une expérience du temps cyclique 627

3.3.1 La résurrection dans *Battlestar Galactica* 627

3.3.2 *All Along the Watchtower* 630

3.4 La saison deux : l'articulation d'une saison 634

3.4.1 Articulation des récits 634

3.4.2 Un système autosuffisant 639

3.4.3 Les points de vue : architecture de l'expérience 641

3.5 Une expérience du temps 644

3.5.1 *Doppelgänger,* mise en scène du dédoublement de l'espace diégétique 648

3.5.2 L'univers fictionnel comme moteur des récits 654

3.6 L'épisode : 1er niveau du temps chronique 657

3.6.1 Les épisodes « compte à rebours » et « ressources » 657

3.6.2 Épisodes qui plongent dans l'espace noétique 660

3.6.3 Les épisodes : point d'inflexion du bifocal au multifocal 662

3.6.4 Les épisodes : « opération sauvetage » 664

3.6.5 Les épisodes « indépendants » 665

3.7 *Battlestar Galactica* : une image du temps 667

3.7.1 Le temps chronique : renforcement et connexion 667

3.7.2 Structure de la série : Une expérience en deux parties 669

3.7.3 Un modèle qui génère des analyses ? 672

3.8 La quête de l'identité 674

3.8.1 Le temps identitaire 677

4 Un modèle sériel commun ? 679

4.1 L'unicité de la fin 679

4.1.1 Au contact de deux mondes 680

4.2 L'image identitaire : la marque du temps 685
4.2.1 Image du temps/Image identitaire 685
4.2.2 Une spécificité sérielle mise en scène 690
4.2.3 Support de la construction des identités 693
4.2.4 L'identité sérielle 697

CONCLUSION 699

1 Un héritage à conserver 699
1.1 La série : au carrefour des influences 699
1.1 Le sens de la fin 701
1.1.1 La théorie de la déformulation 703
1.1.2 Dialectique de la fin et du début 705
1.1.3 Des fins à la carte, le principe de la « reformulation » 708
1.2 La série : Une forme constante qui évolue. 711
1.2.1 L'évolution des modes de regards 714
1.2.2 La théorie de l'auteur revisité 715
1.2.3 La narratologie : à l'aide de la série 718
1.3 Du temps chronique à l'image du temps : mise à jour de la complexité temporelle des séries 719
1.3.1 La série et l'identité 721
1.4 « Le temps nous tuera tous » 723
1.5 Refuser l'oubli 724

ANNEXES 727

1 LEXIQUE 727
1.1 Battlestar Galactica 727
1.1.1 Les Humains 727
1.1.2 Les Cylons 728
1.2 Lost 729
1.3 Les séries télévisées 729
1.3.1 Forme/Format 729

1.3.2 Production 731
1.3.3 Histoire 733
1.3.4 Calendrier 733
1.3.5 Divers 734

2 BIBLIOGRAPHIE 736
2.1 Histoire des séries télévisées, des serials, des cycles, des romans feuilletons et de la radio 736
2.1.1 Ouvrages 736
2.1.2 Articles 738
2.2 Les séries du corpus 741
2.2.1 Ouvrages 741
2.2.2 Articles 742
2.3 Théorie, narratologie et univers de fiction 745
2.3.1 Ouvrages 745
2.3.2 Articles 747
2.4 Formes, productions, diffusions et réceptions de série télévisées 749
2.4.1 Ouvrages 749
2.4.2 Articles 750
2.5 Cinéma 755
2.5.1 Ouvrages 755
2.6 Dictionnaires 756
2.6.1 Ouvrages 756
2.6.2 En ligne 756
2.7 Divers 756
2.7.1 Ouvrages 756
2.7.2 Articles 757
2.8 Entretiens et conférences 757
2.9 Colloques/Journée d'études 759
2.10 DVD/Bonus/Podcast 760

3 Source numérique 761
3.1 Base de donnée numérique 761

3.1.1 Revue en ligne 761
3.1.2 Site officiel 761
3.1.3 Mesure d'audience 761
3.1.4 Blog 762
3.2 Document/Script/Bible 762
3.3 Archives radio 763

4 Thèse et Mémoire 763
4.1 Thèse 763
4.2 Mémoire 763

5 Documentaire 763

Filmographie 764

Sérieographie 766

1 France 766
2 USA 766
3 Websérie 774

INDEX des noms cités 775

INDEX des séries citées 780

INTRODUCTION

1 Une lettre de fan, symbole de l'ascension de la série télé

1.1 « Cher Mr. Cranston »

Si à travers ce travail la question du « Comment finir ? » ou encore du « Comment continuer ? » va régulièrement alimenter notre réflexion, la question du début se pose dès ces premières lignes. Comment réussir à présenter l'ambitieux projet qui est au cœur de ce travail ? La réponse nous est venue après la lecture d'une lettre. Il nous a semblé tout à fait approprié d'utiliser un document dont le contenu révèle les éléments essentiels sur la place qu'occupent les séries télévisées américaines contemporaines dans notre société. Aussi, il apparaît pertinent d'aborder les séries télévisées américaines par cet échange numérique. Il s'agit d'un courriel à l'attention de l'acteur américain Bryan Cranston rédigé par un acteur de nationalité britannique et naturalisé américain en 2000, Sir Anthony Hopkins. À travers ce document, Anthony Hopkins exprime son admiration pour la série télévisée américaine, *Breaking Bad*[1] (créée par Vince Gilligan, 2008-2013, AMC[2]) et pour son interprète principal, Bryan Cranston. Cette série est selon son créateur l'histoire de « Monsieur Tout-le-Monde qui devient Scarface ».[3] Ci-dessous une traduction du document :

Cher Monsieur Cranston,

---

[1] Nous citerons les titres des séries dans leur version originale puis nous donnerons la traduction française si celle-ci existe seulement la première fois. Nous préférons l'utilisation du titre original en raison des incohérences récurrentes de traduction.

[2] À chaque fois que nous citerons une nouvelle série dans notre travail, nous ajouterons le nom de son (ou ses) créateurs, les dates de production et la chaîne de diffusion en note de bas de page seulement pour les séries américaines puisqu'elles composent notre corpus. Toutes ces informations sont réunies dans l'annexe. Les renseignements donnés sur les séries sont issus de la base de données *Imdb* : http://www.imdb.com. Ainsi que deux dictionnaires sur les séries télévisées : BLUM Charlotte, *Séries une addiction planétaire*, Paris, Éditions de la Martinière, 2011 et C. AHL Nils et FRAU Benjamin (dir.), *Dictionnaire des séries télévisées,* Paris, Édition P hilippe Rey, 2011.

[3] HIPPLER Thomas, « Affirmative Action », dans *Breaking Bad Série Blanche*/sous la direction de Emmanuel Bourdeau, Paris, Les Praires ordinaires, 2014, p. 111-134.

Je voulais vous écrire cet email, alors je vous contacte via Jeremy Barker, j'en conclus donc que nos agents artistiques viennent tous les deux de l'agence UTA. Une agence formidable. Je viens de finir un marathon-TV en regardant Breaking Bad*, du premier épisode de la première saison aux huit derniers épisodes de la sixième saison (j'ai téléchargé la dernière saison sur Amazon). Soit un total de deux semaines complètes de visionnage (addictif). J'ai n'ai jamais rien vu de pareil. C'est du génie !*

Votre incarnation de Walter White est la meilleure performance d'acteur qu'il m'ait été donné de voir.

Je sais bien qu'il y a beaucoup de trucs fumeux et de conneries désespérantes dans cette industrie, et j'ai, en quelque sorte, perdu la foi dans tout ça.

Mais votre travail est spectaculaire, absolument éblouissant. Ce qui est extraordinaire, c'est la force absolue de tous les membres de la production. Qu'est-ce que cela représente ? Cinq ou six années de réalisation ? La manière dont les producteurs (dont vous-même), les scénaristes, les réalisateurs, les chefs opérateurs... Tous les différents départements, le casting, etc. sont parvenus à maintenir une telle discipline et un tel contrôle du début à la fin est grandiose (même si ce mot est galvaudé de nos jours).

Ce qui a débuté comme une comédie noire s'est transformé en un labyrinthe de sang et de destruction jusqu'à l'enfer. C'était comme regarder une œuvre Jacobienne, Shakespearienne ou une tragédie grecque.

Si vous en avez l'occasion, pourriez-vous dire toute mon admiration à chaque personne : Anna Gunn, Dean Norris, Aaron Paul, Betsy Brandt, R.J. Mitte, Bob Odenkirk, Jonathan Banks, Steven Michael Quezada, à tous finalement car tous ont livré des performances de maître… La liste n'en finit pas.

Merci.

Ce type de travail artistique est rare, et quand, de temps en temps, il se produit, comme dans cette œuvre épique, cela me redonne confiance. Vous êtes, vous et tout le casting, les meilleurs acteurs que j'ai jamais vus.

Ça a peut-être l'air complètement fumeux ce que je raconte. Mais ça ne l'est pas. Il est presque minuit ici à Malibu et je me sentais dans l'obligation d'écrire ce mail.

Je vous envoie toutes mes félicitations et mon plus profond respect. Vous êtes véritablement un très, très grand acteur.

Bien cordialement,

Tony Hopkins

Ce mail[4] fut rédigé entre la fin septembre et le début octobre 2013 dans un délai proche de la diffusion du dernier épisode de *Breaking Bad* intitulé *Felina*[5] (S5E16), le 29 septembre 2013 sur la chaîne AMC aux États-Unis. Le contenu du mail personnel a filtré dans un premier temps par les réseaux sociaux et notamment sur la page Facebook de l'acteur Steven Michael Quezada (interprète du personnage de Steve Gomez dans *Breaking Bad*), puis par Twitter avant que *The Hollywood Reporter*[6] ne confirme son authenticité. Cette lettre d'admiration est à notre sens un outil formidable pour penser la place des séries télévisées dans notre société. Par ailleurs, elle relève du symbole par ce qu'elle représente : un acteur à la carrière prestigieuse à la fois sur scène et au cinéma[7] et reconnu par la profession témoigne de son admiration pour un acteur de série télévisée ! Quelque chose d'impensable il y a une vingtaine d'années…[8]

Depuis son émergence, la série télévisée n'a pu échapper à la comparaison avec le cinéma en raison de ses propriétés audiovisuelles similaires. La communauté scientifique internationale a longtemps dénigré le pouvoir de ces fictions sérielles en arguant de la supériorité du cinéma. L'émergence de la télévision a d'abord fait peur à l'industrie cinématographique. La peur d'être remplacée par un nouveau média. Or comme le remarque judicieusement Henry Jenkins, l'apparition d'un nouveau média ne

---

[4] Anonyme, http://www.deslettres.fr/lettre-danthony-hopkins-a-bryan-cranston-breaking-bad-cest-du-genie-2/, (consulté le 10 avril 2014). La lettre en anglais est consultable sur plusieurs sites dont : http://www.theguardian.com/film/2013/oct/17/anthony-hopkins-bryan-cranston-breaking-bad-fan-letter, (consulté le 8 mai 2014).

[5] Les références aux épisodes se présentent sous la forme suivante : S (pour saison), E (pour épisode). Nous citerons les titres des épisodes originaux sans avoir recours à la traduction française, pour une raison simple : la traduction n'a généralement rien (ou peu) à voir avec le titre. Par exemple, *Felina* est traduite en France par « Revenir et Mourir ». Le titre *Felina* renvoie ici à une chanson de Marty Robbins intitulée *El Paso* (1959). La chanson parle d'une jeune femme aimée dénommée Felina. Nous entendons à deux reprises le morceau dans cet épisode final.

[6] Il s'agit d'un hebdomadaire américain spécialisé dans l'industrie cinématographique depuis sa création le 3 septembre 1930 : http://www.hollywoodreporter.com/simple/masthead, (consulté le 10 octobre 2014.)

[7] Formé au Royal National Theatre de Londres, Anthony Hopkins brille d'abord sur scène notamment dans le répertoire shakespearien dès les années 1970. Après un bref passage à la télévision américaine, principalement avec le téléfilm *The Bunker* où il interprète Adolf Hitler sur CBS en 1981, il acquiert une reconnaissance internationale grâce au cinéma. Notamment grâce à son interprétation d'Hannibal Lecter, oscarisé en 1992 dans le film de Jonathan Demme, *The Silence of the Lambs* (*Le Silence des Agneaux*).

[8] Par ailleurs, Anthony Hopkins s'est engagé dans le pilote d'une série sur HBO intitulé *Westworld* (créée par J.J. Abrams, Jonathan Nolan et Jerry Weintraub) qui devrait être diffusée et lancée courant 2015. Il s'agit du premier engagement de l'acteur sur une fiction sérielle comme acteur principal et régulier. De là à voir un rapprochement entre sa lettre et son engagement avec HBO, il n'y a qu'un pas…

signifie pas la mort d'un autre : « Le mot imprimé n'a pas tué le mot parlé. Le cinéma n'a pas tué le théâtre. La télévision n'a pas tué la radio. Tous les médias anciens ont dû coexister avec les médias nouveaux. »[9] Cet état de fait fut, dans un premier temps, remis en cause par la prise de conscience de la communauté scientifique américaine. À partir des années 1970, un premier travail d'analyse, de compréhension de ce nouvel objet est engagé afin d'appréhender aussi bien dans le fond que dans la forme ces nouvelles narrations audiovisuelles. Par la suite, des travaux sociologiques, esthétiques et historiques viennent aiguiller ce nouveau champ de recherche sous l'impulsion de Robert J. Thompson, Gary R. Edgerton, Tom Stempel, David Gomery, Richard Levinson, William Link ou encore James L. Longworth Jr. L'objet sériel est décortiqué sous tous les angles et de nouveaux auteurs explorent les évolutions du modèle sériel dans les années 2000 comme Brett Martin ou encore Alan Sepinwall.[10]

En France, les séries télévisées sont dépréciées jusqu'à la fin des années 1980. Pourtant les premières heures de la télévision voient l'émergence de séries télévisées nationales à succès comme *Les Cinq Dernières Minutes*[11] ainsi qu'une présence relative de séries américaines et anglaises :

> Mais cette coexistence harmonieuse n'a pas duré. À partir de la fin des années 1970 et pendant plus de vingt ans, le terme « série américaine » est devenu synonyme, dans la bouche des critiques françaises, de médiocrité. Les fictions produites en Amérique du Nord sont devenues — et pour beaucoup, elles sont encore — suspectes d'être purement commerciales, idéologiquement discutables, mal filmées, mal écrites, mal interprétées et destinées à flatter les plus bas instincts.[12]

Si la France importe des séries télévisées étrangères, elle en limite le nombre jusqu'à la fin des années 1980. L'émergence de la nouvelle chaîne privée M6 et du câble

---

[9] JENKINS Henry, *La culture de la convergence : Des médias au transmédia*, Paris, Édition Armand Colin, 2013, p. 34.

[10] Comme le note Aurore Fossard : « Il existe plusieurs ouvrages anglophones sur la question des séries télévisées (le catalogue de la New York Public Library en répertorie environ quarante, publiés entre 1992 et 2012. Disponible en ligne sur http://www.nypl.org/, consulté le 12/03/2013) ». Thèse de doctorat de Aurore Fossard, *Paparazzi à l'écran. Présence et disparition d'un personnage photographe dans la fiction cinématographique et télévisée occidentale (1940 – 2008)*, Thèse, étude cinématographique, Université Lumière Lyon 2, soutenue le 10 juin 2013, p. 27.

[11] Créée par Claude Loursais, 1958-1964, RTF télévision.

[12] WINCKLER Martin, *Séries télé De Zorro à Friends 60 ans de téléfictions américaines,* Paris, Éditions Librio, 2005, p. 10.

change la donne. Avec l'accès à une importation de séries étrangères (principalement anglaises et américaines), les Français découvrent plusieurs dizaines d'années de production internationale. Les précurseurs Noël Nel et David Buxton sont les premiers chercheurs à s'intéresser à la série télévisée[13]. Par la suite, un petit groupe d'intellectuels qui n'avaient, pour certains, rien à voir avec la communauté universitaire, vient se pencher sur l'objet comme les premières critiques de Jacques Baudou, Jean-Jacques Schleret ou encore Christophe Petit[14]. Alain Carrazé, véritable précurseur en France, défend l'idée que les séries télévisées sont des modèles narratifs passionnants[15]. Il est rejoint par d'autres intellectuels dont le romancier et médecin Martin Winckler. L'objet sériel a mis un certain temps à dépasser les idées reçues péjoratives décrivant ce genre de fiction au mieux comme du remplissage, au pire comme de l'abrutissement voir de l'endoctrinement : « à une époque où les chaînes hertziennes continuaient à considérer les séries américaines comme un sous-genre. »[16]

En France, les années 2000 sont marquées par la réhabilitation de l'objet et par l'émergence d'études universitaires autour de la télévision et de la série télévisée portées par Jean-Pierre Esquenazi (*Les séries télévisées : L'avenir du cinéma ?),* François Jost *(De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme*), Stéphane Benassi (*Séries et feuilletons TV*), Vincent Colonna (*L'art des séries télé*) ou encore Sarah Sepulchre (*Décoder les séries télévisées)*. Progressivement, l'étude de la série télévisée intègre la sphère universitaire et donne lieu à des études et à des thèses variées sur l'objet. Si la recherche française comble petit à petit son retard, il reste de nombreuses questions à traiter afin de rattraper nos voisins américains. On ne peut pas comprendre les enjeux contemporains de la série télévisée sans passer par son histoire, ses formes, ses spécificités, ses auteurs, ses périodes, etc. Il y a toute une histoire à rattraper et un tel corpus à traiter qu'il reste beaucoup de travail.

---

[13] Dès 1986, David Buxton publie un livre critique intitulé *De Bonanza à Miami Vice : forme et idéologie dans les séries télévisées* aux éditions de l'Espace Européen, La Garenne-Colombes.

[14] On peut penser à des ouvrages comme : BAUDOU Jacques et FERRARI Philippe *Destination Danger*, Paris, Éditions du Huitième Art, 1991 ou BAUDOU Jacques et SCHLERET Jean-Jacques, *Les feuilletons historiques*, Paris, Éditions du Huitième Art, 1992.

[15] ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les séries télévisées : l'avenir du cinéma ?*, Paris, Armand Colin, 2010, p. 4-5.

[16] WINCKLER Martin, « La vie à suivre », dans *Le Monde, hors-série : la vie en série*, Avril/Juin 2013, Paris, hors-série, p. 8-14.

La série est un objet fascinant qui invite à s'interroger sous de nombreux angles. Nous pourrions commencer par essayer de comprendre les raisons qui poussent un célèbre acteur américain de 76 ans à écrire un mail à deux heures du matin après un visionnage intensif de plusieurs dizaines d'heures de fiction en quelques semaines. La lettre d'Hopkins est un symbole parce que l'acteur l'investit de remarques et de questionnements qui font appel à l'ensemble des propriétés de l'objet. De ce cas particulier, nous pouvons surtout retirer les éléments qui rappellent que la série télévisée occupe une place prépondérante dans notre société à l'échelle nationale et internationale. Il est difficile d'échapper à ce phénomène que ce soit en allumant sa télévision, en ouvrant son programme télévisé (ou l'application numérique concordante), en ouvrant les journaux, en discutant avec ses amis, en passant par le stand des DVD dans un magasin ou encore en naviguant sur Internet et sur les réseaux sociaux. L'engouement récent en France pour l'objet permet aussi de mesurer l'écart de connaissance qui nous distingue des États-Unis. Cette ignorance a longtemps été symbolisée par les chaînes de la télévision française qui ont diffusé des épisodes de série sans égard pour la chronologie de l'œuvre. Les pauvres *House* [17](*Dr. House*), *CSI*[18] *(Les Experts)* ou encore *Without a Trace*[19] (*FBI, porté disparus)* ont eu le droit à une diffusion parfois chaotique témoignant de l'ignorance du montage sériel. Nous avons finalement assimilé la notion d'épisode et de saison seulement à partir des années 1990. Si le téléspectateur s'est progressivement acclimaté à ce langage, les chaînes ont continué à bâcler les diffusions de certaines séries (notamment sur TF1 et France 2[20]). Il ne faut pas généraliser cet état de fait, M6 propose dès 1997 une soirée consacrée aux séries intitulée « La trilogie du samedi » avec un respect pour l'ordre de diffusion des épisodes. Ainsi, les téléspectateurs ont pu découvrir plusieurs œuvres majeures des années 1990 dans de bonnes conditions (c'est-à-dire au moins dans l'ordre), dont *X-Files*[21], *Buffy The Vampire Slayer*[22] *(Buffy contre les Vampires)*, *The Pretender*[23]

[17] Créée par David Shore, 2004-2012, Fox.

[18] Créée par Anthony E. Zuiker, 2000- en production, CBS.

[19] Créée par Hank Steinberg, 2002-2009, CBS.

[20] Le 26 juin 2014, pendant la coupe du monde de football, TF1 a diffusé un épisode de la série *Hostages* (créée par Alon Aranya, Omir Givon et Rotem Shamir, 2013-2014, CBS) en coupant une quinzaine de minutes de l'épisode convertisant ainsi le format de 43 minutes à 28 minutes. Si cet exemple est extrême, on trouve de nombreux exemples de coupes depuis l'importation de séries américaines en France. DÉCANT Charles, « TF1 a coupé jusqu'à 15 minutes de sa nouvelle série », 28/06/14, URL http://www.ozap.com/actu/-hostages-tf1-a-coupe-jusqu-a-15-minutes-par-episode-de-sa-nouvelle-serie/454009, (consulté le 5 août 2014).

[21] Créée par Chris Carter, 1993-2002, FOX.

(Le caméléon), etc. Dans le même temps, la chaîne du câble Canal Jimmy propose des rendez-vous sériels (des séries cultes, des séries inédites parfois même en V.O) ainsi que des magazines (*Destination séries* présenté par Alain Carrazé et Jean-Pierre Dionet). Nous sommes entourés par un objet que nous comprenons mal et dont nous avons une connaissance limitée. Il apparaît donc très important d'essayer de comprendre la série télévisée et de mettre à jour son fonctionnement et surtout ses spécificités.

Comprendre la série télévisée, c'est rattraper un retard que nous avons construit pendant plusieurs décennies allant jusqu'à investir certaines séries d'un sens contraire à celui véhiculé par la fiction. L'exemple de *Dallas*[24] apparaît emblématique, cette série est un succès mondial : « Pendant des années, ce feuilleton télévisé américain a accroché à leur téléviseur des millions d'individus qui regardaient fascinés les heurs et malheurs d'une famille de pétroliers texans, les Ewing. »[25] La réception critique française condamne la bêtise de ce feuilleton notamment pour sa représentation d'une certaine classe sociale rapidement assimilée à l'ensemble de l'Amérique. Seul problème : *Dallas* n'exhibe pas ce système sociétal en modèle, mais propose une critique de celui-ci en abordant des questions difficiles pour l'époque comme la place de la femme dans une société patriarcale[26], l'alcoolisme, la violence des rapports familiaux et le capitalisme. Si la critique américaine comprend les intentions de la série, la critique française en déficit de savoir émet un jugement erroné. *Dallas* devient le symbole d'un objet déviant en France : « En France, ces mêmes téléspectateurs adoptèrent immédiatement ce que l'Amérique considère comme l'une des meilleures et plus grinçantes satires d'un milieu (les pétroliers texans) et d'un genre (le soap opera). La critique, elle, y vit ce que l'Amérique avait de pire à produire. »[27]

Heureusement, nous avons dépassé ces jugements hâtifs en actualisant nos connaissances. Désormais, nous avons accès à un certain nombre d'éléments sur ce type de fiction. Nous pouvons commencer un travail qui ne sert plus seulement à corriger nos

---

[22] Créée par Joss Whedon, 1997-2001, FOX puis UPN.

[23] Créée par Steve Long Mitchell et Craig Van Sickle, 1996-2000, NBC puis TNT.

[24] Créée par David Jacob, 1978-1991, CBS.

[25] DUPONT Florent, *Homère et Dallas*, Paris, Édition Hachette, 1991, p. 99.

[26] Dans son ouvrage *Watching Dallas*, Ien Ang s'intéresse à la réception de la série en Hollande notamment auprès du public féminin. Dans ce passionnant travail, les entretiens de l'auteur dévoilent que les téléspectatrices hollandaises se passionnent pour les figures féminines de la série et pour ce qu'elles représentent. ANG Ien, *Watching Dallas*, Londres Roultedge, 1991.

[27] WINCKLER Martin, « La vie à suivre », *art. cit.*, p. 8-14.

erreurs passées, mais à véritablement analyser la série télévisée dans ses multiples ramifications.

1.2 « J'ai n'ai jamais rien vu de pareil »

La lettre d'Hopkins témoigne d'un plaisir, non dissimulé, et continu à la vision de l'intégralité des épisodes de *Breaking Bad*. Le plaisir que peut procurer le visionnage d'une série télévisée apparaît déjà comme un motif de satisfaction cohérent. L'idée associée est que la série est unique, cela permet de mettre en perspective les raisons qui poussent l'acteur à s'extasier de la singularité de la fiction sérielle. En effet, la série est unique pour deux raisons. D'une part, aucun autre type de fiction audiovisuelle ne propose une expérience inscrite dans une telle étendue temporelle. Regarder une série demande des dizaines et des dizaines d'heures de visionnage. Il n'existe aucun équivalent au cinéma. C'est donc une expérience longue qui demande au téléspectateur un investissement supérieur à toutes autres formes narratives audiovisuelles. Cet investissement est dû à l'autre grande spécificité de la série télévisée : le phénomène de continuité. Chaque épisode est lié au précédent que ce soit dans la forme ou/et dans le fond. La série *Columbo*[28] présente une nouvelle histoire à chaque épisode, mais le format reste le même. Le retour de l'inspecteur au long manteau assure la continuité de la fiction. Cette question de la forme est très importante et nous allons y revenir dès notre première partie. Gardons cependant à l'esprit que la continuité narrative peut être triple. Une histoire peut se dérouler sur plusieurs épisodes, voire plusieurs saisons ou sur la totalité de la série, la forme reste cependant similaire à chaque épisode. C'est que ce Jean-Pierre Esquenazi définit sous le terme de « formule » alors que Guillaume Soulez aborde la problématique de la « matrice »[29]. Cette forme similaire à chaque épisode est constituée par un format (un épisode s'articule autour d'une durée calibrée et récurrente), elle est aussi le fruit d'une organisation structurelle et temporelle qui donne à la série son ADN, la formule est « le cadre strict d'une série »[30]. Revenons à l'inspecteur *Columbo.* Si chaque épisode raconte une nouvelle enquête, l'organisation structurelle de cette enquête est similaire : la première séquence dévoile le meurtre et le meurtrier ; l'enquêteur procède à des

[28] Créée par Richard Levinson et William Fink, 1968-1978 et 1989-2003, NBC puis ABC.

[29] SOULEZ Guillaume, « La double répétition », *Mise au point* [En ligne], 3 | 2011, mis en ligne le 29 mars 2012, consulté le 23 juillet 2014. URL : http://map.revues.org/979.

[30] ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les séries télévisées : l'avenir du cinéma ?*, *op. cit.*, p. 26.

investigations et rencontre le tueur ; alors que l'enquête semble piétiner, *Columbo* réussit à confondre la culpabilité de l'assassin. De plus, le lieutenant n'affronte que des criminels prestigieux et rusés. Cette organisation est récurrente, systématique à chaque épisode et encadre la narration dans une structure précise : c'est la formule.

La continuité est présente dans le format de l'épisode qui est toujours identique. Bien entendu, *Columbo* et *Breaking Bad* sont deux séries très différentes, conçues à deux époques tout aussi opposées, mais chaque série a une « formule » plus ou moins évidente et contraignante. En cela, les deux plus grandes spécificités de la série qui poussent l'acteur américain oscarisé à écrire cette phrase sont certainement le temps et la continuité, deux éléments indispensables pour comprendre qu'effectivement aucun autre médium, art ou système narratif n'a proposé une organisation aussi vaste dans le temps et connectée à chaque étape par une forme de continuité.

Enfin, la démographie du territoire américain offre un terrain de jeu idéal pour la télévision. Comme le remarque Martin Winckler : « Et s'il y a de tout, à la télévision américaine, c'est parce que l'Amérique a 360 millions d'habitants à captiver, autrement dit des publics, tous respectés. »[31] Si bien que l'industrie se dote des armes nécessaires (comme la formule) pour appréhender un tel marché.

1.3 « Qu'est-ce que cela représente ? Cinq ou six années de réalisation ?»

Si Hopkins ne semble pas maîtriser le système de production d'une série télévisée, il met en avant l'incroyable continuité qualitative qui traverse la fiction. Or, dans ce cas précis, on parle effectivement de cinq à six ans de production, un travail gigantesque qui semble affirmer un peu plus la primauté du temps et de la continuité comme éléments spécifiques de la série télévisée. En effet, aucun autre type de fiction audiovisuelle ne propose un travail d'une telle ampleur temporelle. Pour *Breaking Bad*, les cinq années de production correspondent à neuf mois de production annuelle pour façonner douze à treize épisodes par saison. Neuf mois de travail pendant lesquels cohabitent la préparation, l'écriture, le tournage et le montage des épisodes. Ce que perçoit l'auteur de la lettre, c'est la gigantesque machine qui a fait tourner *Breaking Bad*. Une machine parfaitement rodée qui donne à chacun la possibilité de son talent, Hopkins

[31] WINCKLER Martin, « La vie à suivre », *art. cit.*, p. 8-14.

témoigne de son respect à Bryan Cranston pour l'ensemble du travail accompli : « La manière dont les producteurs (dont vous-même), les scénaristes, les réalisateurs, les chefs opérateurs... Tous les différents départements, le casting, etc. sont parvenus à maintenir une telle discipline et un tel contrôle du début à la fin est grandiose (même si ce mot est galvaudé de nos jours). » Les termes « discipline » et « contrôle » dépeignent cette constance esthétique et narrative, cette cohérence d'ensemble assurée par l'ensemble des départements. Ce qui est intéressant, c'est la manière dont en cinq années, l'ensemble de l'équipe de la série a pu conserver une constance et une cohérence artistique. Réussir un film de deux heures est une expérience délicate, réussir une série de soixante-quatre heures semble alors plus que difficile. Évidemment, les modes de production ne sont pas les mêmes, mais il faut aller au-delà de ce simple constat et alors nous pourrons comprendre pourquoi il y a ce sentiment de discipline et de contrôle. Toutes les questions que nous abordons semblent liées au temps et à la continuité pourtant, la dimension temporelle prédomine. En effet, la continuité n'est possible que par l'extraordinaire étendue temporelle que peuvent prendre certaines séries. Produire une série demande une organisation remarquable pour répondre aux exigences de la production et de la diffusion. La série télévisée étant née d'une volonté économique, les chaînes utilisent ces fictions afin de fidéliser les téléspectateurs à leur chaîne autour de l'idée de programmation. La série répond alors à cette pression par une formule : « Elle est même conçue afin de s'inscrire dans la ritualité réceptive : sa programmation obéit à la loi du retour du même, chaque épisode constituant une promesse faite aux téléspectateurs d'obéir exactement et sans états d'âme à une formule narrative toujours parfaitement respectée. »[32]

En programmant ces fictions, les chaînes proposent un rendez-vous avec le téléspectateur qui a alors la possibilité de l'honorer ou non. Tristan Garcia métaphorise la relation téléspectateur/série télévisée sous la forme d'une relation amoureuse[33]. De ce point de vue, la série propose un « rendez-vous galant » qui peut donner suite à un vrai lien affectif amené à être cultivé par les retrouvailles hebdomadaires. C'est précisément la pensée de Jean-Pierre Esquenazi lorsqu'il aborde cette question : « Parmis tous les programmes télévisuels, ils semblent que le feuilleton ou la série soient les plus qualifiés

[32] ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les séries télévisées : l'avenir du cinéma ? op. cit.,* p. 24.

[33] Conférence de GARCIA Tristan, « Six Feet Under », à l'occasion du festival Séries Mania saison 4 au Forum des images à Paris, 26 avril 2013. URL : https://www.youtube.com/watch?v=KqmkU_4mraw, (consulté le 15 septembre 2014).

pour jouer un rôle dans la vie des membres de leurs publics. »[34] Ce lien particulier influe sur la série télévisée et sur son contenu. La lettre d'Anthony Hopkins est clairement une déclaration d'amour, une déclaration à un acteur, à une fiction, à ceux qui l'ont façonnée. Une déclaration forte qui traduit un investissement émotionnel inscrit dans une certaine durée. En se plongeant dans les aventures de Walter White, le spectateur Anthony Hopkins s'est plongé dans plusieurs dizaines d'heures de fiction. Cela a des conséquences et notamment, cette affection alimentée par l'investissement temporel exigé par la fiction.

1.4 « Je me sentais dans l'obligation d'écrire ce mail »

En écrivant ces quelques phrases, Hopkins exprime son besoin de communiquer son ressenti. Sa situation bien particulière lui permet d'accéder à l'email de Bryan Cranston et de lui écrire directement, mais pour la plus grande partie de l'audience, ce même besoin ne s'exprime pas exactement de la même manière. Il s'agit davantage d'écrire, de parler, de commenter, de publier une vidéo, un statut Facebook ou encore de *tweeter*. En cela, la métaphore amoureuse dépeinte par Tristan Garcia nous apparaît intéressante. L'euphorie ou la frustration intense semblent être des moteurs provoqués par la vision d'une série télévisée. Là aussi, c'est une question de temps. L'expérience vécue par le téléspectateur s'inscrit dans une certaine étendue temporelle qui façonne des souvenirs fictionnels forts. De plus, comme le remarque Hopkins, si dans un premier temps, il félicite Bryan Cranston, il n'oublie pas le reste de la distribution qu'il encense. La série est une expérience doublement collective. Les fictions sérielles se composent d'une multitude de personnages qui retiennent l'attention du téléspectateur où chacun peut développer une relation émotionnelle qui lui est propre. Dans *Breaking Bad*, on peut détester le personnage principal de Walter White tout en appréciant le jeune Jesse Pinkman (Aaron Paul) ou l'inverse. On peut aussi se désintéresser de ces deux personnages et apprécier la femme de Walter, Skyler (Anna Gunn) ou encore son beau-frère, Hank (Dean Norris). Chacun noue son propre rapport avec les personnages. Dans la littérature, on retrouve des exemples similaires qui proposent une multitude de personnages, mais aucun

[34] ESQUENAZI Jean-Pierre, *Sociologie des publics*, Paris, Editions La Découverte, 2009, p. 87. L'auteur analyse plusieurs raions à ce constat. D'abord, ce sont des objets fictionnels qui occupent une place précise dans le calendrier partagé avec le public et c'est par cette complicité temporelle entretenue qu'un rapport spécifique se développe.

ne semble atteindre la longévité temporelle requise par le visionnage d'une série dans son ensemble[35]. Aucune expérience audiovisuelle ne propose un tel panorama de personnages et donc par extension de subjectivité. La série semble donner à chacun la possibilité d'entrer dans la vie de plusieurs personnages tout en continuant à vivre sa propre existence. C'est la raison pour laquelle on peut parler d'expérience doublement collective. On peut discuter avec les autres téléspectateurs et comparer son expérience de la fiction en même temps que la fiction continue de s'écrire. L'étendue de l'expérience étant insaisissable pour la mémoire (on ne peut se rappeler le détail de plusieurs dizaines d'heures de fiction), c'est comme si il fallait à tout prix la confondre avec d'autres mémoires. Le besoin de partager son expérience est lié à l'étendue temporelle qui peut permettre de développer une grande richesse narrative, esthétique et sonore. Cette notion de partage et d'échange véhiculée par ce type de fiction tend à affirmer la dominance d'une expérience émotionnelle sur toute autre considération.

La série semble être un réseau qui véhicule des unités amenées à perdurer dans le temps jusqu'à un certain point créant ainsi un lien fort et difficilement définissable avec le téléspectateur. Le rôle du téléspectateur semble donc des plus importants dans ce système et la lettre de Hopkins fonctionne comme un symbole de cette situation.

1.5 « C'était comme regarder une œuvre Jacobienne, Shakespearienne ou une tragédie grecque. »

L'une des grandes qualités de la fiction semble être son articulation narrative qui façonne une œuvre moderne, mais baignée d'influence classique. En effet, la narrativité de *Breaking Bad* permet de proposer une lente descente aux enfers autour d'une figure centrale, celle du chimiste Walter White. La question de l'histoire est déterminante dans la compréhension de l'objet sériel. D'une part, justement parce que la dimension temporelle offre à la narration un vaste territoire à explorer. Les expériences narratives de ce type de fiction semblent reposer sur un savant mélange générique : « Ce qui a débuté comme une comédie noire s'est transformé en un labyrinthe de sang et de destruction jusqu'à l'enfer. »

[35] Il existe des ouvrages de *fantasy* s'étendant parfois sur plusieurs dizaines de tomes mais si on pense aux conditions de suivi *live* (c'est-à-dire, un visionnage lié à la programmation télévisuelle de la série), il faut parfois plus de 10 ans pour faire l'expérience d'une série dans sa totalité, voire beaucoup plus si on pense au *soap opera.*

En proposant une histoire qui s'étend sur des dizaines d'heures, le champ sériel semble être le lieu des combinaisons génériques, des innovations structurelles, de la puissance de la narration, etc. Les séries permettent aux auteurs de façonner un gigantesque laboratoire narratif où les scientifiques sont les scénaristes et où les mélanges offrent de nouveaux composés narratifs pour le plus grand plaisir du téléspectateur. Les références à la tragédie antique ou au théâtre anglais fonctionnent dans la lettre comme des outils de comparaison. Pourtant c'est plus que cela. L'influence de la tragédie sous ses multiples formes à travers l'Histoire influe sur la narration des séries télévisées d'une manière incontestable. Le mélodrame ou encore le roman gothique ont considérablement influencé les séries télévisées comme le note Danielle Aubry[36]. Sarah Hatchuel propose une passionnante réflexion sur les similitudes entre l'œuvre de Shakespeare et *Lost*[37]. Notamment avec la pièce de théâtre, *La Tempête*[38]. Kevin Spacey, l'interprète de Frank Underwood dans *House of Cards*[39] revendique l'influence de Richard III sur l'ensemble de la fiction[40]. En cela la tirade de Richard III alors Duc de Gloucester synthétise les similitudes avec le projet d'Underwood : « Et ainsi, j'habille ma vilenie toute nue avec de vieux centons volés au livre sacré, et j'ai l'air d'un saint, quand je fais au mieux le diable ! »[41] Les liens sont réels et forts. L'influence des œuvres classiques contamine toues les formes d'expression narrative, la série n'y échappe pas.

La tragédie du XXIe siècle, c'est celle qui prend la forme et les spécificités de la série télévisée. *Breaking Bad* fonctionne sur une forme de fatalité induite par le choix du mal initial de Walter White qui décide de fabriquer de la méthamphétamine pour léguer un héritage à sa famille après sa mort, ce dernier étant condamné par un cancer. Ce que note Hopkins, c'est donc une forme de similitude tragique entre le mode sériel et la littérature, une comparaison judicieuse qui doit nous amener à nous questionner sur les éléments qui ont façonné les séries télévisées.

---

[36] AUBRY Danielle, *Du roman-feuilleton à la série télévisuelle,* Berne, Éditions Peter Lang, 2006, p. 6, p. 49, p. 57, p. 61. Nous reviendrons dès la première partie sur cette influence.

[37] Créée par J.J. Abrams, Damon Lindelof, Jeffrey Lieber, 2004-2010, ABC.

[38] Pièce de William Shakespeare (1611).

[39] CUSSEAU Clément, « Interview Kevin Spacey », 27/02/15, URL : http://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=18640082.html, (consulté le 2 mars 2015). « Non pour moi, ce n'est pas du tout Macbeth, mais bien Richard III. Macbeth est un personnage qui hésite et je ne pense pas que Frank Underwood doute. »

[40] Créée par Beau Willimon, 2013- en production, Netflix

[41] SHAKESPEARE William, *Richard III*, Paris, Éditions Flammarion, 2002, p. 29. (Traduit de l'anglais par François-Victor Hugo, Rédigé en 1591-1592 par Shakespeare).

1.6 « Soit un total de deux semaines complètes de visionnage (addictif) »

La série offre donc une expérience fictionnelle vaste qui diffère d'autres expériences audiovisuelles et particulièrement cinématographiques. En effet, regarder un film ne prendra jamais deux semaines de visionnage. Hopkins s'est approprié l'expérience après sa diffusion originelle par le biais de la plate-forme Amazon et il a regardé cinq saisons en deux semaines. Cela permet d'ouvrir la vaste question des modes de diffusion et de réception. À l'origine, la série télévisée répond à un mode de diffusion et à un mode de réception liés à la programmation. Il fallait être à une certaine heure de la journée devant son téléviseur pour accéder à la diffusion du programme et donc pour le regarder. Il n'y avait pas de seconde chance du moins dans l'immédiat[42]. La rediffusion a ouvert la porte à une seconde possibilité d'appropriation mais toujours conditionnée par une grille de programmation et par un horaire précis. Les modèles contemporains (surtout à partir des années 1990) ont bouleversé cela en proposant de multiples possibilités (VHS, DVD, VOD, téléchargement, etc.) qui ont permis d'ouvrir un nouveau champ d'accessibilité. L'expérience du téléspectateur semble être dictée par ce que l'on pourrait appeler « **un mode de regard** », c'est-à-dire la possibilité de regarder une série télévisée selon de multiples moyens médiatiques quand nous le décidons. Une sorte de liberté d'appropriation relativement illusoire dans la mesure où le téléspectateur est toujours soumis à la mise en ligne/vente/diffusion de la série. Le téléspectateur est de moins en moins contraint par la diffusion originelle, cela ouvre de nouveaux modes de regards sur la fiction comme par exemple, regarder l'intégrale d'une série en deux semaines. Le mode choisi par Anthony Hopkins est celui du « marathon », c'est en tout cas comme cela qu'il qualifie son expérience. Macha Séry aborde la question de ce changement de paradigme : « D'abord propulsées par les DVD qui permettaient d'enchaîner les épisodes, elles prospèrent grâce à internet, qui répond au besoin d'échanges et d'urgences créé par

[42] Les rediffusions vont être rendues possibles par l'utilisation du format film qui se généralise dès le milieu des années 1950. WILLIAMS Phil, « Feeding off the Past : The Evolution of the Television Rerun » in Newcom H., *Television : The Critical View* (6e ed.), New York, Oxford University Press, 2000, p. 52-72.

l'addiction. D'autant que cette migration, contrairement au cinéma, n'entraîne pas un sentiment de déperdition, comme c'est le cas lorsqu'on passe du grand au petit écran. »[43]

La question du téléspectateur est donc capitale pour comprendre la série télévisée. Or, il semble qu'elle aille de pair avec la notion de « dépendance ». Comme le précise Hopkins, la série l'a rendu dépendant. C'est l'expérience des deux semaines de visionnage qui a entraîné une forme de dépendance. En cela, la question du temps est primordiale. Si les séries ont parfois été comparées aux drogues de façon maladroite, la notion de dépendance repose clairement sur un investissement temporel. À l'inverse de la drogue, il faut prendre le terme de dépendance non pas en l'investissant des connotations péjoratives qui lui sont assignées, mais plutôt dans l'idée de plaisir véhiculé par la série. En vivant au rythme des épisodes de *Breaking Bad* pendant deux semaines, Hopkins ressent une certaine forme de dépendance due à la place émotionnelle et pratique qu'occupe la série dans sa vie. La dépendance ne se résume pas à un visionnage intensif, elle prend de multiples formes. On peut ressentir ce sentiment avec une série diffusée chaque semaine puisque dans cet exemple, l'attente entre deux unités de la série est le champ de la dépendance. On attend le prochain épisode avec impatience parce qu'on éprouve un manque (notamment d'un point de vue narratif : que va-t-il se passer ?) et que cela s'inscrit dans nos habitudes de vie[44]. Ainsi le visionnage et l'appropriation du téléspectateur ouvrent la voie d'une multitude de questions auxquelles nous devons tenter de formuler à la fois des réponses, mais aussi des hypothèses.

1.7 « Vous êtes véritablement un très, très grand acteur »

Comme nous l'évoquions, l'élément qui affirme clairement le changement du statut de la série télévisée est l'éloquente admiration d'un acteur de cinéma pour un acteur de série télé. Jusqu'aux années 2000, les acteurs de série étaient considérés comme ceux qui n'avaient pas pu percer au cinéma, une sorte de voie de garage. Il y avait clairement une forme de comparaison avec le cinéma à la défaveur de la série télévisée. Cette lettre

[43] SÉRY Macha, « Bienvenue dans la communauté des sériephiles 2.0 », dans *Le Monde hors-série la vie en série*, Avril/Juin 2013, hors-série, Paris, p. 80-82.

[44] Comme les entretiens de Jean-Pierre Esquenazi le démontrent dans *Mythologie des séries télé*, Paris, Éditions Le Cavalier Bleu, 2009, p. 5-10.

est le témoignage d'une époque où la perception de la série télévisée a changée[45]. La comparaison systématique avec le cinéma apparaît inutile, la série ne sera jamais du cinéma et inversement. Les deux médiums ont des spécificités qui leur sont propres et qui permettent de proposer deux expériences différentes sur une base audiovisuelle commune. Il est important de comprendre que le cinéma et la série n'ont pas vocation à être comparés, ils peuvent fonctionner ensemble et non en opposition. Le modèle des séries télévisées a connu de nombreuses mutations depuis ses origines avec dernièrement des évolutions techniques et numériques qui ont attiré des cinéastes et des acteurs de renom. Au cœur des années 2000, Martin Scorsese, Bryan Singer, Brett Ratner, David Fincher et bien d'autres se sont lancés dans l'expérience sérielle, d'autres comme Steven Spielberg y sont revenus[46]. David Fincher met justement en avant cette proximité entre série et cinéma :

> Le système reste le même, et je ne me demande plus, depuis longtemps, si je filme pour le grand ou pour le petit écran. La haute définition avec laquelle j'ai tourné *House of Cards* est plus perfectionnée que celle que peuvent proposer la plupart des salles de cinéma américaines. Je ne pourrai pas dire, aujourd'hui, où mes films seront vus dans les meilleures conditions. Et je ne saurais pas décider, moi-même, si je préfère l'expérience du home cinéma ou celle de la salle…[47]

De la même manière, les acteurs de cinéma ont franchi le pas volontairement rompant un modèle traditionnel où la série était la « poubelle » du cinéma. Kevin Spacey, Kiefer Sutherland, Dustin Hoffman, Nick Nolte, Matthew McConaughey, Woody Harrelson ont travaillé volontairement sur des séries télévisées et certains sont devenus de véritables stars du petit écran. Aussi, le compliment de Hopkins représente une forme

---

[45] Par ailleurs, on peut penser récemment aux nombreuses rumeurs de casting entourant la préparation de *Star Wars 7* de J.J. Abrams. De nombreux acteurs furent pressentis pour leur prestation dans des séries télévisées comme Jesse Plemons (*Breaking Bad*), Adam Driver (*Girls*), John Boyega (*24*), Gwendoline Christie (*Game of Thrones*). Si bien qu'une partie du casting du film le plus attendu de l'année 2015 est composée pour moitié d'acteurs reconnus pour leur travail sur des fictions sérielles (sur les quatre noms cités, les trois derniers ont été confirmés au casting). Une sorte de petite révolution dans le paysage cinématographique. Cela n'est pas forcément étonnant puisque le réalisateur du film est avant tout un *showrunner* important de la télévision américaine.

[46] Steven Spielberg réalise le premier épisode de la première saison de *Columbo* intitulé *Murder By the Book* (traduit par *Le livre témoin*) avec au scénario un nom important : Steven Bochco (nous aurons l'occasion de parler de cet auteur majeur du petit écran). SCHICKEL Richard, *Steven Spielberg : une rétrospective,* Editions de La Martinière, Paris, 2012, p. 272.

[47] RIGOULET Laurent, « Rencontre avec le cinéaste David Fincher », dans *Télérama,* 8 octobre 2014, n°3378, p. 44-45.

d'adoubement et c'est un symbole supplémentaire de l'évolution des fictions sérielles. Celui d'un acteur oscarisé s'inclinant devant un acteur de série récompensé par plusieurs *Emmy Awards*[48]. Hopkins représente à la fois le théâtre classique et le cinéma, deux arts reconnus et célébrés. Pourtant, il écrit son admiration à un acteur de série de télé. Même si ces termes sont désuets, c'est justement par cette reconnaissance que les acteurs ne sont plus cantonnés à une forme audiovisuelle. Acteur de série ou acteur de cinéma ne sont que des termes clivants qui n'ont plus de sens aujourd'hui. Enfin, la lettre célèbre le travail accompli en ces termes : « Merci. Ce type de travail artistique est rare ». Le terme d'œuvre d'art pour une série télévisée est encore en débat. Pourtant, parler de série télévisée comme d'une œuvre d'art nous semble une prochaine étape qui peut définitivement légitimer la série télévisée. Comme l'écrit Jean-Pierre Esquenazi dans son article sur la question de l'art[49], la série peut prétendre au statut d'œuvre d'art au même titre que le cinéma, la littérature, la peinture, etc. Elle gagne en légitimité quand un acteur de cinéma parle de l'objet comme d'une œuvre d'art. Il nous semble important de ne pas craindre ce terme, nous n'essaierons pas ici de légitimer la série télévisée, mais nous ne pouvons nous empêcher de questionner ce qu'est la série : un objet, un médium, une œuvre d'art ? Nous avons notre idée sur la question, mais pour définir la série, il faut plus qu'une idée, il faut comprendre cette dernière.

2 La nécessaire taxinomie des séries télévisées

2.1 Le problème du terme « série »

À travers ce travail, nous allons discuter, analyser, interroger des fictions sérielles et pour cela, il faut proposer une taxinomie claire des termes afin d'établir un langage

[48] Les Emmy Awards sont l'équivalent des oscars de la télévision américaine organisés chaque année depuis 1949. C. AHL Nils et FRAU Benjamin (dir.), *Dictionnaire des séries télévisées, op. cit.*, p. 986. Bryan Cranston a remporté trois Emmy Awards dans la catégorie « Meilleur acteur dans une série dramatique » en 2008, 2009 et 2014. En 2014, il remporte un Golden Globe dans la catégorie éponyme pour la dernière saison de *Breaking Bad* (il s'agit alors de sa cinquième nomination pour les Golden Globes pour le même rôle) : http://www.emmys.com/awards/nominees-winners, (consulté le 7 novembre 2014) et http://www.goldenglobes.com/bryan-cranston, (consulté le 7 novembre 2014.)

[49] ESQUENAZI Jean-Pierre, « Une série peut-elle être une œuvre ? », dans *Quelle culture pour la télévision ?* /sous la direction de François Jost, Paris, CNRS éditions, 2011, p. 91-103.

commun. Dans l'intention d'éclaircir notre propos, il nous semble nécessaire de débuter par un choix générique précis, pour pouvoir créer les conditions d'une dénomination des séries analysées. Le mot « série » faisant l'objet d'un débat, nous devons lui donner un sens spécifique dans le cadre de ce travail.

Quand on commence à réfléchir à la série télévisée américaine d'aujourd'hui, on se heurte à une multitude de formats, de genres, de définitions et même à différents systèmes de classification. Il nous apparaît indispensable d'effectuer une mise au point terminologique des mots qui vont être employés dans le cadre de cette réflexion. La « série » pose déjà un problème majeur : Stéphane Benassi le fait judicieusement remarquer, en affirmant que la sérialité est un terme maladroit, qui ne peut désigner l'ensemble des fictions télévisuelles plurielles[50]. En effet, le principe de la mise en série et de la mise en feuilleton ne sont pas antinomiques. Il s'agit de deux composantes qui, dans le cadre des fictions sérielles, tendent à s'unir et à se répondre. Cette union de deux composantes est aujourd'hui un fait incontestable qui a pris une importance croissante au cours de ces trente dernières années dans la production américaine, si bien que l'on ne peut pas parler de série et de feuilleton, mais de fiction à « dominance immobile » ou à « dominance mobile » : « Il y a donc un espace complexe de séries télévisées, depuis les plus immobiles jusqu'aux plus évolutives, plutôt qu'une opposition entre deux catégories ».[51] La démarcation entre série et feuilleton n'existe presque plus. Jean-Pierre Esquenazi l'affirme : « Il y aurait donc les séries immobiles et les séries évolutives. Ou plus exactement des séries plutôt immobiles et des séries plutôt évolutives. »[52] Le choix de l'utilisation du terme « série » répond à une volonté de ne pas compliquer une approche générique suffisamment complexe. Ici, ce terme englobe l'ensemble de la production fictionnelle américaine à occurrences régulières et systématiques, dépendante des flux d'audience et se composant de dix épisodes minimum par saison. Nous utiliserons ce terme de la même manière.

[50] BENASSI Stéphane, *Séries et Feuilletons T.V*, Liège, Éditions du CEFAL, 2000, p. 80-81.
[51] ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?*, *op. cit.,* p. 135.
[52] *Ibid*., p.104.

2.1.1 Les divergences de relation aux temps historiques

Par « immobile », il faut comprendre un système récurrent et cyclique propre à certaines fictions et par « évolutif », le principe constitutif du feuilleton. Ces procédés de mise en action des compétences sérielles et feuilletonesques sont judicieusement définis par Stéphane Benassi. Ce dernier constate que le procédé de mise en feuilleton permet une « opération de dilatation et de complexification de la diégèse » [53]: cela a pour effet de produire un « étirement syntagmatique du récit qui conserve l'écoulement du temps. »[54] Le feuilleton ne serait donc pas immobile face à l'écoulement du temps, bien au contraire. Ce dernier fait de l'évolution temporelle sa plus grande spécificité. À l'inverse, le procédé de mise en série permet une « opération de développement diégétique par déplacement de nombreux possibles d'un héros permanent ou d'un horizon constant de référence »[55], ce type de procédé s'inscrit dans un « cadre mémoriel constant »[56]. Le procédé de mise en série se réapproprie l'écoulement du temps historique pour créer une stagnation temporelle. L'idée de « cadre mémoriel constant » est ainsi révélatrice du lien fort et intime entre le temps et la mémoire. Le feuilleton s'opposerait en cela à la sérialité, il prend place dans un cadre mémoriel évolutif. L'effort de la mémoire est différent selon le type de procédé visionné. Un feuilleton demande d'une certaine façon une forme de discipline du cerveau ainsi que la constitution d'une mémoire fictionnelle, que la fiction ne manque pas de stimuler.

La sérialité et le feuilleton s'inscrivent dans une réitération. C'est peut-être l'élément pivot qui permet de mélanger les deux procédés de mise en série et de mise en feuilleton. On peut donc parler de série à dominante feuilletonesque ou à dominante sérielle. Pour reprendre la classification de Jean-Pierre Esquenazi, on peut parler de séries à dominances « immobiles » ou « évolutives ». Cette nuance permettrait de graduer un socle commun à travers le terme « série ». Cette fondation permet donc d'effectuer une classification plus nuancée entre les dominances. Stéphane Benassi oppose « série » et « feuilleton » dans son système. Pourtant, il accepte dans les sous-genres ce qu'il appelle

[53] BENASSI Stéphane, *Séries et Feuilletons T.V*, *op. cit.,* p. 36.
[54] *Ibid.*, p. 36.
[55] *Ibid.*, p. 46.
[56] *Ibid.*, p. 46.

« le feuilleton sérialisant »[57]. Ce système nous semble complexifier sans réelle nécessité un problème délicat. La séparation entre feuilleton et série est une contradiction générique dans le cadre de la majeure partie des fictions sérielles contemporaines. L'idée de cloisonnement étanche est une idée ancienne, dépassée dans ce cadre. Depuis une trentaine d'années, il n'existe plus de séries et de feuilletons, mais des fictions sérielles à *dominante immobile* ou *évolutive*, mélangeant ainsi les caractéristiques de ces procédés de constitution. Il aurait été plus simple d'analyser des fictions clairement séparées en deux types, mais cela conduirait à des erreurs franches. La séparation entre des fictions à dominantes ne simplifie pas le problème, elle offre une vision plus nuancée des créations contemporaines. Ces nuances doivent faire partie de notre perception dès lors que l'on tente de classifier les séries télévisées. Ainsi, la sérialité peut mélanger des dominantes qui peuvent elles-mêmes s'opposer. Nous avons évoqué le rapport de ces procédés avec le temps historique. Si, quand l'un l'embrasse, l'autre le rejette, comment peuvent-ils coexister ?

Il semble qu'il y ait de nombreux compromis génériques. Le temps historique est un écoulement continu qui ne peut être nié et dont l'existence ne peut être contredite. Les dominances permettent d'astucieux compromis en fonction de leur place dans l'ADN de la fiction. Quand on parle de dominance, il ne faut pas penser que chaque fiction sérielle contemporaine se divise en deux parts égales entre la partie immobile et la partie évolutive. Au contraire, le terme de « dominance » vient affirmer que chaque fiction est dominée par un principe. Néanmoins, même la fiction sérielle la plus immobile possible comporte des éléments mobiles : « "série-série" et "série-feuilleton" sont des limites jamais atteintes, qui ne peuvent pas rendre compte de la diversité sérielle[58]. »

Cet « espace complexe »[59] crée de nouvelles manières de configurer le temps dans les récits. Nous y reviendrons plus en détail dans la partie prévue à cet effet. Une fois que l'on peut s'accorder sur la constitution d'un système de classification nuancé en deux catégories, il faut pouvoir classer les fictions dans des sous-ensembles appartenant à ces catégories. Là aussi, nous pouvons retrouver des systèmes de répartition et des définitions différentes selon les auteurs de séries. On retrouve néanmoins des points communs entre Stéphane Benassi, Jean-Pierre Esquenazi ou encore Alain Carrazé. Le choix de Stéphane

[57] BENASSI Stéphane, « Sérialité(s) », dans *Décoder les séries télévisées/* sous la direction de Sarah Sepulchre, Bruxelles, Éditions De Boeck Université, 2011, p. 75-105.

[58] ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?, op. cit.,* p. 104.

[59] *Ibid.,* p.135.

Benassi est de classifier l'ensemble des fictions télévisuelles allant de la minisérie au feuilleton de prestige, en essayant d'exemplifier son modèle de fiction américaine, française, anglaise, etc.

2.2 Nuance et dominance

Les modèles mis au jour sont ici des exemples français. Les études américaines ont mis au jour un autre système de classification qui ne s'organise pas seulement autour de la dichotomie feuilleton/série. On parle ici de *Formula Show* (ou *Plot-driven show*[60]) et d'*Ensemble Show*. Le premier terme renvoie à des séries procédurales : « C'est ainsi qu'on appelle une série dont les épisodes suivent le même schéma narratif, la même formule ».[61] L'*Ensemble Show* s'apparente à ce que nous appelons une série chorale : « s'appuyant sur un grand nombre de personnages plutôt que de se focaliser sur un ou deux héros ».[62] De cette manière, la classification des séries américaines procède par une reconnaissance structurelle et par les personnages. À partir de ces deux grands axes, un auteur comme Robert J. Thompson fait le choix de penser une série par son genre. Il aborde ainsi, le *cop show*, le *detective show, le medical show*[63]. Il nous semble néanmoins que ce système dévoile rapidement ses limites. La question de la formule est omniprésente dans toutes les séries télévisées à un degré plus ou moins élevé. Aussi, créer un axe qui engage le terme « formule » comme élément de différenciation nous apparaît comme une erreur.

Dans le cadre de la production, on pense les séries par leur format sans se préoccuper du genre, des personnages ou encore de la formule. Linda Venis aborde ainsi la question du *One-Hour Drama*[64], c'est-à-dire un épisode d'une heure diffusé à la télévision américaine. De l'autre côté, elle aborde la question des *Half-Hour Comedy*[65], les épisodes d'une demi-heure. Si le sens du terme comédie est directement assimilé au format d'une demi-heure, le terme *drama* est plus problématique. Il ne désigne pas une série dramatique

---

[60] WINCKLER Martin, *Petit éloge des séries télé*, Paris, Éditions Gallimard, 2012, p. 46-47.

[61] BLUM Charlotte, *Séries une addiction planétaire*, *op. cit.*, p. 285

[62] *Ibid.*

[63] THOMPSON Robert J., *Television's Second Golden Age*, New York, Syracuse University Press, 1996, p. 13.

[64] CRAIG Charlie, "Writing the On-Air One-Hour Drama Spec: The Script", in *Inside The Room,* VENIS Linda (edited by), New York, Penguin Group, 2013, p. 30-49.

[65] CHAMBERS Julie and David, "Writing the On-Air Half-Hour Comedy Spec: The Script", in *Inside The Room,* VENIS Linda (edited by), New York, Penguin Group, 2013, p. 123-150.

mais un ensemble de genres possiblement associés au format d'une heure[66]. Il est historiquement intéressant de noter que la *sitcom* est uniquement associée à l'idée de comédie. Le format d'une heure apparaît alors comme « plus sérieux » dans le sens où il est connoté comme tel. Cette définition propre à l'industrie des séries télévisées américaines nous semble trop vaste dans le cadre de notre étude. On trouve aussi des modèles taxinomiques guidés par les personnages ou les actions, ce qu'on appelle *Character-Driven* ou *Action-Driven*[67]. De cette manière, on peut parler de *Dramatic-Action-plotline*, c'est-à-dire d'intrigue dramatique guidée par les actions. De nombreuses déclinaisons sont possibles. Si ces modèles de classification sont intéressants, ils délaissent le rapport série/feuilleton qui nous intéresse ici particulièrement. Nous utiliserons néanmoins certains de ces outils pour mettre en avant les liens existant entre les différents systèmes classificatoires.

Il nous semble nécessaire de ne pas classifier tous les types de fictions télévisuelles, chacun ayant des propriétés bien différentes. Il faut d'abord faire un choix, procéder à un système classificatoire qui prendrait en compte une seule nation. Quand on connaît les différences fondamentales de production et même de conception d'une série télévisée entre la France et les États-Unis, il apparaît dangereux de mélanger les fictions de ces deux pays dans un système qui ne pourrait prendre en compte leurs spécificités. D'autre part, il faut revenir à l'essence de la sérialité dans un sens plus historique. Les romans-feuilletons, les *serials*, les séries radiophoniques s'inscrivaient dans une production continue, dont la pérennité dépendait du succès du récit. La sérialité, dans ce sens, ne se conçoit pas comme un procédé inscrit dans un temps limité, mais plutôt comme une méthode dans un temps potentiellement illimité. Aussi, les miniséries ne peuvent faire partie de ce corpus puisqu'elles répondent à une production qui connaît ses limites diachroniques dès l'origine. Ce n'est pas le cas des séries télévisées. En évinçant, selon ces critères, une partie de la production de fiction pour la télévision, on effectue une sorte de recentrage sur une partie de la production sérielle. C'est cette partie qu'il s'agit maintenant de traiter. Dans le cadre des fictions sérielles à dominantes immobiles, nous

[66] C. AHL Nils et FRAU Benjamin (dir.), *Dictionnaire des séries télévisées, op. cit.,* p. 985.

[67] Martha Alderson propose un travail de synthèse sur ces questions, nous y reviendrons. URL : http://www.writersstore.com/character-driven-or-action-driven/, (consulté le 8 août 2014) Martin Winckler définit les *character-driven show* : « série dont l'écriture lance (et suit) les personnages (*characters)* dans des histoires de longue haleine. » WINCKLER Martin, *Petit éloge des séries télé*, *op. cit.*, p. 50.

pouvons trouver différents types de récits. Historiquement, les *soap-operas* et la *sitcom* sont les plus anciennes formes télévisuelles de systèmes de récits.

2.2.1 La dominance immobile

Le terme *sitcom* désigne la contraction de *situation* et *comedy* : cela renvoie au comique de situation. Ces fictions reposent sur des caractéristiques définies depuis le 15 octobre 1951 et la diffusion de l'épisode pilote de *I Love Lucy*[68]. Généralement, elles établissent une forme de réflexivité avec le foyer du téléspectateur : « En jouant avec les frontières entre vie quotidienne et fiction, entre domesticité et théâtralité, la *sitcom* s'inscrit dans une longue histoire des représentations du domestique, accueillie successivement, et parfois simultanément, par le théâtre, la radio, le cinéma. »[69] La *sitcom* est tournée en studio pour la très grande majorité des productions. On note généralement quatre à cinq décors récurrents, sur lesquels se greffent des lieux spécifiques lors de certains épisodes. Dans une *sitcom* comme *Friends*[70] on retrouve à chaque épisode « l'appartement des filles », « l'appartement des garçons », le couloir entre les deux appartements et le café, « Central Perk ». Une *sitcom* est généralement enregistrée, au moins en partie, avec la présence d'un public. Pour *Friends*, le studio permettait d'enregistrer les scènes dans les appartements et dans le « Central Perk » en présence d'un public. Les rires de ces derniers sont alors conservés pour agrémenter la bande sonore. La *sitcom* est la seule série où le téléspectateur n'est pas surpris d'entendre des rires extra diégétiques constituant la bande-son. La *sitcom* entretient une relation forte avec le théâtre. L'enregistrement en public traduit aussi une approche filmique différente d'une grande partie des séries télévisées. Les épisodes sont tournés avec plusieurs caméras (généralement entre trois et quatre). Ainsi, et selon un découpage précis, chaque caméra est affiliée à une échelle de plan et à une situation spatiale dans une scène[71]. Dans *Friends*, si l'on observe attentivement n'importe quelle scène dans un des appartements, on recense des plans américains, des plans d'ensemble et des plans rapprochés épaule. Il est d'ailleurs véritablement déstabilisant de regarder un épisode de *Friends* et un épisode d'*I Love Lucy* à la suite. Nous retrouvons des similitudes de « captation » filmique ; pourtant, plus de

---

[68] Créée par Jesse Oppenheimer, Madelyn Pugh, Bob Caroll Jr., 1950-1957, CBS.

[69] MOTTET Jean, *Série télévisée et espace domestique la télévision, la maison, le monde*, Paris, Éditions L'Harmattan, 2005, p. 60

[70] Créée par Marta Kauffman et David Crane, 1994-2004, NBC.

[71] CARRAZÉ Alain, *Les séries télé,* Paris, Hachette Pratique, 2007, p. 61.

quarante ans séparent les deux fictions. De plus, on constate une dominante immobile au cœur de ces fictions que l'on peut mettre en concordance avec la manière même de produire ce type de série.

Figure 1 : La *sitcom* à travers le temps : Une image du *living room* dans *I love Lucy* et une image du Central Perk (le café dans lequel se retrouvent les personnages dans *Friends*. Les deux images semblent être les deux axes d'une même pièce.

Le *soap-opera*[72] que l'on peut littéralement traduire par « opéra-savon » est une fiction qui se caractérise par le cadre de ses intrigues. Le *soap* s'intéresse aux turbulences du cadre familial et remet en question de manière permanente la conformité des actes des personnages évoluant dans ce cadre[73]. La production d'épisodes est dictée par la diffusion journalière des épisodes. Ces fictions sont diffusées l'après-midi aux États-Unis. Ainsi, le tournage s'effectue en studio, dans des décors fixes et selon un découpage simple qui repose la majeure partie du temps sur l'alternance champ/contrechamp. Ces séries possèdent généralement une longévité exceptionnelle : *The Young and the Restless*[74] a débutée en 1973 sur CBS et se poursuit encore aujourd'hui… Le *soap-opera* et la *sitcom* ont connu des déclinaisons, des évolutions. Les définitions ci-dessus tendent à offrir une perspective des éléments qui les caractérisent, mais ne sont pas totalement exhaustives.

La troisième catégorie des séries à dominantes immobiles possède plusieurs noms : les séries « nodales » ou les séries « canoniques ». Dans des termes anglo-saxons, on parle de *Formula Show*. Cette catégorie repose sur l'idée que tous les épisodes sont construits sur un même modèle. Pour Stéphane Benassi, le modèle narratif se répète de manière cyclique à chaque occurrence. Dans le système de classification de Jean-Pierre Esquenazi,

[72] Programme destiné à un public féminin et sponsorisé par de grandes entreprises de lessive, de dentifrice et de savon d'où l'appellation. Ce sont des fictions initialement radiophoniques.

[73] ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?, op. cit.,* p. 113.

[74] Plus connu en France sous le titre *Les Feux de l'amour*, créée par William Joseph Bell et Lee Phillip Bell, 1973- en production, CBS.

les points nodaux sont une suite de passages obligatoires pour chaque épisode de la série : « Un homme commet un crime tout en façonnant son alibi ; le lieutenant Columbo survient qui s'agrippe au meurtrier, détruit petit à petit son alibi et le livre enfin à la justice. »[75] Les deux concepts se rejoignent sur cette idée de « formule » structurelle mise en place. Le terme *Formula Show* insiste sur cette idée, arguant que la formule est poussée à son paroxysme dans ce type de fiction. Il nous semble pertinent de garder à l'esprit que le principe de « formule » peut-être présent dans des séries télévisées à des degrés variables. L'idée de formule poussée à son paroxysme amorce une catégorie de l'extrême dans le cadre de l'application d'un système narratif récurrent. Ainsi, l'exemple de *Columbo* est clairement une fiction qui passe par des points nodaux et qui s'inscrit dans une forme d'immobilité. Le téléspectateur découvre le meurtrier au début de l'épisode, la suite s'inscrit dans le cheminement et l'investigation du lieutenant pour découvrir le coupable. À chaque épisode, il semble que Columbo va laisser échapper le meurtrier qu'il recherche avant d'utiliser toute son habilité pour faire avouer le criminel. En cela, *Columbo* fonctionne sur une forme de théâtralisation (la série fut d'abord jouée sur les planches en 1962 sous le titre *Prescription Murder*) dont l'argumentation principale est ponctuée par son "*One more thing*"[76] qui agit comme un resserrement progressif sur la culpabilité du coupable. Le lieutenant joue sur des retours « en scène », il fait semblant de partir avant de revenir perturber l'assassin. De nombreuses fictions sérielles reposent sur un système de points nodaux : *Dragnet*[77] *(Badge 714), Mission Impossible*[78]*, Law and Order*[79] (*New-York, Police Judiciaire*), *CSI,* etc.

Cette classification permet donc de visualiser les sous-genres des séries à dominantes immobiles, qui permettent de comprendre que l'immobilisme formel de ces fictions est en concordance avec leurs rapports au temps historique. C'est-à-dire qu'elles visent à atténuer les plus infimes répercussions du temps historique sur la fiction. Ce système proposé par Jean-Pierre Esquenazi nous semble être le plus pertinent dans la manière d'utiliser des termes aussi ambigus que « série » ou « feuilleton ».

---

[75] ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?, op. cit.,* p. 105.

[76] En français : « Une dernière petite chose monsieur… ».

[77] Créée par Jack Webb, 1951-1959, NBC.

[78] Créée par Bruce Geller, 1966-1973, CBS.

[79] Créée par Dick Wolf*,* 1990-2010, NBC.

2.2.2 La dominance évolutive

La partie autour des séries à dominance évolutive nous semble reposer sur l'idée que les sous-genres ne sont pas enfermés dans des cadres étanches, mais qu'au contraire, il existe une grande circulation des caractéristiques des sous-genres entre eux. On peut distinguer la « série chorale » ou ce qu'on appelle aussi *Ensemble Show*. Ce type de série met en scène un nombre important de personnages réguliers. Stéphane Benassi en compte en moyenne cinq ou sept : « Je propose d'adopter le terme de série chorale pour désigner une forme narrative qui s'apparente à la biographie : mais c'est la biographie d'une communauté dont il s'agit. »[80] À mon sens, la classification proposée par Stéphane Benassi peut être condensée et clarifiée : ce qu'il appelle « série feuilletonante », « série de la quête » et « feuilleton sérialisant », partagent trop d'éléments communs pour être distingués de cette manière.

La « série chorale » ou *Ensemble Show* évoque le portrait biographique d'une communauté. *Hill Street Blues*[81] (*Capitaine Furillo*) et *ER*[82] (*Urgences*) représentent cette catégorie par leur capacité à développer des fictions sérielles au cœur de communautés particulières comme celle d'un commissariat ou celle des urgences d'un hôpital de Chicago. La notion de « communauté » est souvent associée à un travail, mais ce n'est pas toujours le cas. Cet esprit de communauté, fortement implanté dans la culture et dans l'histoire américaine, peut se constituer en fonction d'un lieu, d'une profession, mais surtout autour de la valeur centrale américaine : la famille. Ces récits acceptent l'écoulement du temps historique qui permet une évolution des rapports et des identités de la communauté.

Enfin, il nous faut mentionner la « série feuilletonesque »[83] ou *Dramatic Action Plotline*. Le terme *Action* semble parfaitement convenir à la définition de ce type de récit puisqu'il fonctionne sur l'idée de mobilité des événements : « Ils reposent sur la construction de l'attente d'un événement et la promesse faite au spectateur de poursuivre l'action au point où elle a été provisoirement arrêtée. »[84] Martha Alderson, qui analyse les

---

[80] ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?, op. cit.,* p. 119.

[81] Créée par Steven Bochco et Michael Kozoll, 1981-1987, NBC.

[82] Créée par Michael Crichton et John Wells, 1994-2009, NBC.

[83] La distinction entre « chorale » et « feuilleton » peut surprendre, mais elle apparaît judicieuse dans la mesure où l'on pense en terme de dominance. Toutes les séries chorales n'embrassent pas un rythme feuilletonesque dense et les séries feuilletonesques ne sont pas nécessairement chorales.

[84] ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?, op. cit.,* p. 119.

différentes formes d'écriture, parle des scénaristes qui choisissent les *Dramatic Action Plotline* : « Ces auteurs perçoivent l'écriture comme une fonction linéaire et ils voient l'histoire dans ses parties. »[85] L'idée forte de « parties » est poussée à son extrême puisque ces dernières dynamisent les actions en se répondant entre la fin et le début d'un épisode et inversement. Les *cliffhangers* deviennent des éléments récurrents dans ces récits. Des fictions comme *Lost*, *24*[86]*, Prison Break*[87] ont poussé cette logique jusqu'à la systématiser pour certaines. *24* a fait du *cliffhanger* un automatisme structurel entre les épisodes, mais aussi à l'intérieur même des épisodes (entre les coupures de publicité aux États-Unis notamment).

2.2.3 Une classification en interrelation

Cette répartition en deux systèmes de production de séries à dominantes mobiles et à dominantes immobiles doit être considérée comme deux systèmes en interrelation : à la fois dans les sous-genres qui les constituent, mais aussi entre les deux grandes dominances. Ainsi, une fiction comme *Battlestar Galactica*[88] possède des caractéristiques de la « série chorale », de la « série feuilletonesque », mais aussi de la « série nodale ». Même si cette fiction est à dominante évolutive, elle possède des éléments de série immobile. C'est un constant jeu générique qui s'opère dans les fictions sérielles depuis une trentaine d'années. Aussi, il faut bien se garder de classifier les séries télévisées avec trop de fermeté. Au contraire, il faut comprendre que les séries télévisées contemporaines fonctionnent sur une forme d'ouverture et de corrélation entre les différents systèmes de production de récit. Cette classification ne prétend pas résoudre tous les problèmes liés à la taxinomie des séries télévisées mais elle propose un système qui nous permet d'établir un langage commun. À mon sens, cette classification tend à démontrer qu'un système cloisonné ne peut pas exister et que les séries possèdent le plus souvent plusieurs identités : « On pourrait dire que toute série possède au moins un noyau immobile et un

---

[85] ALDERSON Martha, "Character-Driven or Action-Driven ?" ;
URL : http ://www.writersstore.com/character-driven-or-action-driven/, (consulté le 15 Juillet 2013). Citation en anglais : « These writers approach writing as a linear function and see the story in its parts. »

[86] Créée par Joel Surnow et Robert Cochran, 2001-2010 puis 2014- en cours, Fox.

[87] Créée par Paul Scheuring, 2005-2009, Fox.

[88] Créée par Ronald D. Moore, 2004-2009, Syfy.

noyau évolutif. »[89] La série repose donc sur une variété de combinaisons de ces propriétés et de ces genres.

La série télévisée définit donc des systèmes de production de récits. Ce sont des machines à récits, pensées et construites pour favoriser la mise en place de ces lignes narratives. Ainsi, la série télévisée est un ensemble pragmatique de conditions d'existence historiques et économiques, mais aussi une production narratologique tout à fait unique puisque son essence repose sur sa capacité à produire des histoires à partir de son noyau. La série télévisée ne repose pas sur une histoire, mais sur une quantité d'histoires. Cette approche taxinomique nous permet d'appréhender notre sujet sur une base commune. Les termes employés par la suite font référence aux définitions et aux classifications évoquées plus haut. Nous avons laissé de côté la question des formats pour ne pas complexifier cette première approche, nous y reviendrons néanmoins plus longuement.

2.3 La question des configurations temporelles

En partant de notre langage commun et des différentes remarques que nous avons établies, nous allons formuler l'hypothèse suivante : nous pouvons dégager trois axes temporels qui expliquent l'existence et le succès des séries télévisées. Martin Winckler recense trois raisons à l'engouement du public pour les séries télévisées : « les séries nous racontent des histoires qui nous intéressent et qui nous touchent […] les séries ont un style et une déclinaison qui n'appartiennent qu'à elles. »[90] La troisième raison mise en avant par l'auteur est la relation entre la série et le téléspectateur. Or, ces trois axes sont précisément constitués par des sphères temporelles qui organisent le récit sériel. On peut parler du temps de la narration (pour le couple histoire/récit qui nous intéressent), du temps de la production/diffusion (pour le style unique) et du temps spectatoriel (relation série/téléspectateur). Nous préférerons le terme « temps spectatoriel » à « téléspectatoriel », la série ayant tendance à être accessible sur différents écrans. La pluralité des modes de regards nous invite donc à choisir « spectatoriel ». Il nous permettra d'aborder la place du spectateur dans la réception, mais aussi dans les différents liens entretenus avec la fiction.

---

[89] ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?, op. cit.*, p.135.
[90] WINCKLER Martin, « La vie à suivre », *art. cit.*, p. 8-14.

L'idée directrice de notre propos et l'hypothèse qui l'accompagne sont donc de démontrer qu'il y a une triple relation qui explique ce qu'est la série télévisée américaine contemporaine. Il s'agit du résultat d'une relation en trois temps fondée sur une circulation à double sens entre le temps de la production/diffusion, le temps spectatoriel et le temps de la narration des séries télévisées. L'association de ces relations parfois contradictoires est à l'origine d'une forme nouvelle, la série télévisée. Chaque niveau de temps influence les sphères de temps et répond aux autres. Cette forme fictionnelle est la consécration non pas d'un modèle, mais de trois. Ces relations entrent en contradiction et donc en lutte, ce qui a pour effet de bâtir un système au carrefour des affrontements et des tensions. L'influence de ces trois schémas est à la source du modèle de la série télévisée américaine.

Or, l'élément que partagent ces trois sphères constitue la plus grande spécificité de la série télévisée : le temps. En effet, la lettre de Sir Anthony Hopkins est l'exemple parfait qui met à jour les trois niveaux de temps présents dans toute œuvre sérielle. Sans vraiment le savoir, l'acteur aborde les trois sphères de temps qui façonnent l'objet sériel. Nous allons partir de ces trois sphères pour façonner une problématique d'ensemble. D'abord, la lettre en elle-même témoigne d'un temps précis et spécifique lié au statut de téléspectateur. Dans la lettre, les nombreuses références à la production vont nous amener à articuler une sphère temporelle double, celle de la production/diffusion. Nous allons lier les deux puisque la production et la diffusion fonctionnent comme un binôme interdépendant. Les contraintes de la diffusion se ressentent sur la production et inversement. Il apparaît méthodologiquement inefficace de les séparer. Enfin, les références aux œuvres classiques du répertoire de la littérature mondiale et les qualités reconnues à la narration de *Breaking Bad* constituent un temps de la narration. Le temps où s'articule l'histoire/le récit est lié au temps de la production mais n'est pas à confondre avec cette sphère temporelle. Ce trio nous permet de dégager trois niveaux de temps qui configurent les séries télévisées. Il faut penser ce réseau temporel dans un ordre chronologique.

Figure 2 : Schéma personnel des trois sphères de temps dans la série télévisée.

Les trois temps fonctionnent dans un réseau d'interrelations qui nous empêche de pouvoir saisir la série télévisée sans prendre en compte les configurations temporelles. C'est donc dans sa plus grande spécificité que la série peut se laisser appréhender. C'est la raison pour laquelle la question du temps est primordiale. Si l'objet sériel est traversé d'une logique temporelle inédite à toute autre forme, il faut alors comprendre son fonctionnement. Il s'agit donc de penser la série télévisée par sa plus grande spécificité : le temps. C'est la raison pour laquelle nous problématiserons notre travail sous la forme suivante :

- **Les configurations temporelles dans les séries télévisées.**

Ce travail s'inscrit dans une volonté de mettre en évidence les différentes forces temporelles qui traversent et façonnent la série télévisée afin d'aider à la compréhension, à l'analyse et à la définition de l'objet. Notre hypothèse se forge sur l'idée de centrer notre recherche sur la question des configurations temporelles pour essayer de dégager l'identité propre de la série télévisée.

Hopkins évoque tour à tour les qualités qu'il reconnaît à la série tout en témoignant de son propre mode de regard évoquant ainsi les différentes configurations temporelles. Nous devons donc trouver un moyen de mettre à jour ces différentes sphères temporelles au sein de la série télévisée. Pour cela, il faut se poser l'épineuse question de l'analyse sérielle. En effet, il n'existe pas de méthode analytique pour saisir un contenu sériel. Le principal problème est le même qui nous concerne ici : le temps. On peut difficilement analyser plus de soixante heures de fiction. Il faut donc trouver un moyen d'approcher l'objet sériel afin de dégager les forces temporelles qui l'alimentent et le façonnent. Nous postulerons et nous essaierons de prouver que le temps rend la série unique. Nous proposerons donc une méthode génératrice d'analyse afin de comprendre la série dans ses multiples configurations. Cela nous amène à réfléchir à la question de notre corpus.

3 Corpus

Tout d'abord, nous allons nous intéresser aux séries télévisées américaines contemporaines. Il faut justifier ces deux choix. Les séries télévisées américaines sont historiquement les plus anciennes et reposent sur un système de production tout aussi

ancien[91]. Elles ont inventé un langage réutilisé par l'ensemble des productions (épisode, saison). De plus, elles sont les plus vues au monde. L'institut Eurodate TV WorldWide (qui est un département de l'institut Médiamétrie) en partenariat avec le Festival de Monte-Carlo propose chaque année les meilleures audiences télévisées internationales depuis 1985. Leur mesure prend en compte les cinq continents (soit 66 pays et 1, 6 milliards de téléspectateurs) comme le représente cette carte. Les parcs télévisuels les plus importants (Américain, Européen et Asiatique) sont comptabilisés assurant un comptage cohérent.

Figure 3 : Carte des pays pris en compte dans les mesures d'audience par Eurodate TV WorldWide.[92]

Si l'on prend d'abord l'exemple de la France, au cours de l'année 2013 les séries TV sont, de loin, le genre le plus puissant avec 67 places sur les 100 plus fortes audiences. Parmi ces séries, les séries étrangères s'accaparent 58 de ces 67 places. Première d'entre elles « toutes catégories confondues », la série *Mentalist*[93] est même présente à vingt reprises ! La série avec Simon Baker devance *Unforgettable*[94] (11 fois), *House*[95] (9 fois) et

[91] L'essor de la télévision débute aux États-Unis juste après la Seconde Guerre mondiale. ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?, op. cit.*, p. 12-13. STEMPEL Tom, *Storytellers to the Nation* : *a history of American television writing,* New York, Syracuse University Press, 1996, p. 44-56.

[92] Carte disponible sur le site Médiamétrie à cette adresse : http://www.mediametrie.fr/eurodatatv/pages/5500 chaines de television 1 contact unique.php?p=134&page=110, (consulté le 10 septembre 2014).

[93] Créée par Bruno Heller, 2008- 2015, CBS.

[94] Créée par Ed Redlich et John Bellucci, 2011- 2014, CBS.

Criminal Minds (14 fois)[96]. Du côté des fictions françaises, ce sont les programmes courts comme *Pep's* ou *Nos chers voisins* qui attirent de l'audience, ainsi que la série *Profilage*, présente à trois reprises. Ces 100 plus fortes audiences sont toutes à plus de 7,4 millions de téléspectateurs (soit environ vingt-six PDA, la part d'audience)[97]. Pour le total des meilleures audiences télévisées internationales à travers les 64 pays étudiés, les résultats font des séries télévisées américaines les plus vues au monde. En 2013, dans la catégorie « Séries TV Dramatiques », le vainqueur est *NCIS*[98] avec 57,8 millions de téléspectateurs ; les deux autres séries qui complètent le podium sont également américaines avec *CSI* et *Under The Dome*[99]. Dans la catégorie « Séries TV comédies », la série *Modern Family*[100] est première avec une audience de 26, 2 millions de téléspectateurs. Suivent *I Do, I Do* (Corée du Sud) et *Svaty* (Ukraine). Enfin, dans la catégorie « Telenovelas/Soap Operas », *The Bold And The Beautiful*[101] (*Amour Gloire et Beauté*) totalise 17, 2 millions de téléspectateurs suivis par *Marido En Alquiler* (USA/brésil) et *La Patrona* (USA/Mexique)[102]. On pourrait ajouter à cela les chiffres du téléchargement illégal. Selon le site "TorentFreak", les épisodes les plus téléchargés illégalement en 2013 concernent *Game of Thrones*[103] (5, 9 millions de téléchargements pour un épisode), *Breaking Bad* (4, 2 millions), *The Walking Dead*[104] (3, 6 millions). Les douze premières séries de ce classement sont américaines[105]. Cette dominance mondiale est incertaine pour les

---

[95] Par ailleurs, *House* était la série américaine la plus regardée au monde en 2008 : « Ses aventures ont été suivies dans soixante-six pays et *Dr House* fut la série la plus regardée en 2008. » SERISIER Pierre, « L'antihéros, le triomphe d'une espèce dérapante », dans *Le Monde hors-série la vie en série*, Avril/Juin 2013, hors-série, Paris, p. 42-45.

[96] *Esprits Criminels* créée par Jeff Davis, 2005- en production, CBS.

[97] D'ARAGON Benoit, « Les 100 meilleurs audiences de la télévision en 2013 », in *Ozap*, 30/12/13, URL : http://www.ozap.com/actu/les-100-meilleures-audiences-de-la-television-en-2013/450860, (consulté le 1er septembre 2014).

[98] Créée par Donald Belissario et Don McGill, 2003- en cours, CBS.

[99] Créée par Stephen King et Brian K. Vaughan, 2013- en cours, CBS.

[100] Créée par Christopher Lloyd II et Steven Levitan, 2009- en cours, ABC.

[101] Créée par William Joseph Bell et Lee Philip Bell, 1987- en cours, CBS.

[102] Il s'agit des chiffres officiels de Médiamétrie, http://www.mediametrie.fr/eurodatatv/communiques/le-festival-de-television-de-monte-carlo-et-eurodata-tv-worldwide-annoncent-les-laureats-des-prix-de-l-audience-tv-internationale.php?id=1081, (consulté le 11 juillet 2014).

[103] Créée par David Benioff et Daniel B. Weiss, 2011- en cours, HBO.

[104] Créée par Frank Darabont, 2010- en cours, AMC.

[105] http://torrentfreak.com/top10 most pirated tv shows of the season 130622/, (consulté le 12 août 2014).

prochaines années dans la mesure où la Telenovela connaît un essor important, il n'est pas impossible qu'elle vienne contrer la puissance sérielle américaine.[106]

Enfin, le choix des séries contemporaines est lié aux évolutions techniques et numériques de ces vingt dernières années. Comme nous allons l'explorer tout au long de ce travail, les enjeux temporels ont considérablement évolué ces vingt dernières années. Aussi, il apparaît nécessaire de nous centrer sur cette période pour dégager un corpus de séries pouvant répondre aux critères dits « contemporains ». Notre but étant de mettre à jour les configurations temporelles, il nous faut essayer de dégager une vue d'ensemble de l'objet. Pour cela, nous allons choisir des formats différents et des genres différents. De plus, le poids des contraintes des chaînes étant énormes et différents selon leur type, il faut choisir des séries diffusées sur les grands réseaux, sur le câble basique et sur le câble *premium*. Enfin, nous allons privilégier des séries à la reconnaissance publique et critique qui ont façonné une sorte de « modèle » repris par d'autres fictions sérielles. Nous choisirons des séries achevées dont la fin fut anticipée par les auteurs. Nous limiterons notre choix aux séries répondant au critère de la programmation, c'est-à-dire des séries ayant été programmées à la télévision américaine. Nous exclurons donc les web-séries qui ne répondent pas à une programmation télévisuelle. Nous exclurons aussi les soap-operas en raison de leur longévité insaisissable (plus de quarante saisons pour certaines !).

Nous proposons un corpus éclectique de quatre séries télévisées américaines que nous allons explorer au fil de notre travail : *Six Feet Under*[107], *Battlestar Galactica*, la *sitcom Scrubs*[108] et *Lost*. Ainsi, nous proposons des séries mariant les différents critères que nous avons énoncés. De plus, la différence entre ces fictions (notamment de genre et de format) est un atout dans la recherche des points communs qui rassemblent les séries télévisées. En révélant les éléments communs à ces quatre séries, nous pourrons démontrer ce qui est du domaine de la spécificité sérielle. C'est aussi un moyen d'étudier la pression du temps de la production/diffusion selon les modèles de programmation, de diffusion et de réception. En explorant les configurations temporelles de ces séries, c'est un vaste champ de fiction que nous allons couvrir.

---

[106] Vincent Colonna revient sur l'évolution et la richesse des telenovelas dans son dernier livre. COLONNA Vincent, *L'art des séries télé 2, l'adieu à la morale,* Paris, Editions Payot & Rivages, 2015, p. 213-240.

[107] Créée par Alan Ball, 2001-2005, HBO.

[108] Créée par Bill Lawrence, 2001- 2008 puis 2009-2010, NBC puis ABC.

4 Vers une compréhension des séries télévisées

Pour répondre du mieux possible à notre problématique, nous engagerons une réflexion sous trois angles : un angle analytique, un angle historique et un angle narratologique. Il est bien évidemment nécessaire de trouver une méthode analytique pour dégager les configurations des séries télévisées, mais il faut aussi remettre en perspective l'histoire de l'objet sériel pour mieux saisir l'influence de ses mutations sur le modèle contemporain. Enfin, la série télévisée étant considérée comme le médium de l'écrivain[109], la place de la narration est primordiale et il faut dégager les enjeux et les configurations narratologiques des récits sériels. Ce que nous essayons de faire, c'est créer les conditions d'appréhension de l'objet sériel par sa plus grande spécificité, le temps. Ce qui va ici nous intéresser, c'est ce que l'on peut appeler la *situation sérielle*. De même que Jean-Pierre Esquenazi aborde la question de la situation cinématographique dans le domaine du cinéma, nous pouvons appliquer cette théorie à la fiction sérielle : « Ce constat suggère que l'idée que l'objet de l'analyse n'est pas un film ou un texte filmique, mais une *situation cinématographique,* dont ce film est le foyer. »[110] L'auteur pense un film dans les multiples étapes de son élaboration et de sa réception. Il relève une dimension sémiotico-sociologique puisque « mes objets demeurent comme des discours que je comprends comme des faits de société. »[111] Dans le cadre de ce travail, la *situation sérielle*, c'est le temps et les trois sphères qui lui sont associées.

Nous avons postulé un état de fait temporel que nous allons devoir justifier tout au long de ce travail. Pour cela, nous allons essayer de dégager le fonctionnement de chacune des sphères temporelles et la manière dont elles interagissent avec les fictions sérielles. Dans un premier temps, nous allons donc ouvrir un premier chapitre autour des origines de la série télévisée et de ses limites diachroniques. Nous proposerons alors un angle historique en dégageant les influences multiples des autres médiums et d'autres arts et le poids de ces influences. Du roman-feuilleton au *serial* en passant par la radio, le

---

[109] ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?, op. cit.,* p.66.

[110] ESQUENAZI Jean-Pierre, « Constitution de la subjectivité dans les mondes filmiques », *Le Je à l'écran*/ sous la direction de Jean-Pierre Esquenazi et André Gardies Paris, L'harmattan, 2006, p. 61-87. L'auteur aborde l'élaboration des subjectivités à l'écran avec un exemple précis, *Le petit soldat* de Jean-Luc Godard (1963).

[111] *Ibid.*

théâtre ou encore le cycle littéraire, nous mettrons à jour ce qu'emprunte la série télévisée aux autres arts/médiums et la manière dont elle se le réapproprie en l'adaptant à ses spécificités. Dans un second temps, nous proposerons d'accéder à la fiction en passant par ses limites diachroniques. En effet, plutôt que de penser une série télévisée dans sa totalité, nous allons partir de ses bornes, de ses limites, afin de mettre au jour les forces qui traversent son état initial et son état final. Nous allons nous interroger sur le changement du statut de la fin dans la série et ses conséquences en abordant notamment les questions économiques, narratives et spectatorielles. Le choix de débuter par le couple fin/début apparaît pertinent dans la mesure où ces épisodes représentent des enjeux narratifs élevés, mais ils sont aussi soumis à de grandes contraintes dans le cadre de la production/diffusion et ils jouent un rôle important avec le temps spectatoriel. Achever une fiction sérielle est une mission aussi complexe que soumise à des règles économiques et temporelles. Il faut se poser plusieurs questions avant de commencer : toutes les séries possèdent-elles une fin ? Comment achever un récit qui s'étale parfois sur des centaines d'heures de programme ? Quels sont les enjeux économiques pour la chaîne et le studio ? Peut-on penser que les structures conclusives sont les mêmes, qu'il s'agisse d'une série à dominante immobile ou évolutive ? Peut-on établir une matrice de fin idéale ? Voilà un petit échantillon des questions qui vont se poser au fur et à mesure de notre travail. Dans cette première partie, nous partirons des limites diachroniques pour mettre à jour les différentes sphères temporelles et les questions qu'elles engagent. Pour cela, nous analyserons le dernier épisode de chaque série du corpus ainsi que le pilote afin de comprendre ce qui se joue dans la série télévisée. Nous procéderons à une analyse dans cet ordre afin de donner la pleine logique causale de la série télévisée en imitant la méthodologie du romancier Edgar Allan Poe. Ce dernier écrivait à rebours (en commençant par la fin), nous allons analyser à rebours.

Dans notre second chapitre, nous reviendrons à un angle historique avec l'histoire des séries télévisées américaines en remontant le fil des soixante dernières années et en nous intéressant aux évolutions des modes de production ainsi qu'à l'ascension des séries à dominances évolutives. Nous nous intéresserons tout particulièrement à la période amorcée dans les années 1990 qui, en raison des mutations sociétales, technologiques et numériques, permet une évolution des séries télévisées. Nous aborderons ainsi le mode de production américain et le déroulement de ce système en essayant de définir la manière dont on crée et produit une fiction sérielle. Cela nous amène à la question des actants et

notamment le fonctionnement interne de la production. Nous mettrons à jour ses spécificités et nous démystifierons certaines idées reçues notamment autour du *showrunner* et de la « Bible » de la série. Nous nous intéresserons à la pratique avec un angle plus pragmatique en interrogeant directement les méthodes des praticiens que nous tenterons de mettre à jour pour les séries de notre corpus. Pour cela, nous débuterons par un travail analytique et comparatif de deux « bibles » de séries.

Dans notre troisième chapitre, nous utiliserons nos deux premières parties pour nous interroger sur les spécificités sérielles à travers l'angle narratologique. Au travers de nos analyses de l'étude des praticiens et de l'histoire de l'objet sériel, nous verrons de quelles manières les spécificités mises au jour peuvent être appréhendées à l'aide de la narratologie. La question de la méthode des praticiens nous emmènera sur les pistes de la théorie narratologique pour comprendre l'agencement des récits inscrits dans une longue durée. Nous essaierons de trouver un angle d'analyse qui diffère des études narratologiques classiques. Notre but est toujours de comprendre la série par ce qui la rend unique.

Nous essaierons donc de penser la série par ses spécificités et de dévoiler de quelle manière elle se distingue d'autres formes de récit. Nous chercherons ainsi à présenter un modèle qui puisse générer des analyses de séries. En repartant des limites diachroniques de la série (début/fin), nous saisirons un ensemble sériel. L'ensemble de ce travail nous amènera à présenter une théorie sur la triple configuration du temps chronique qui peut nous permettre de saisir la série télévisée par sa plus grande spécificité, le temps. Nous essaierons de penser la série à travers sa perspective temporelle. C'est-à-dire, la manière dont le producteur s'empare du temps programmé par un calendrier pour faire ressortir une expérience temporelle spécifique. Nous pourrons ainsi proposer un modèle générateur d'analyse susceptible de s'appliquer à l'ensemble des fictions de notre corpus. De cette manière, nous mettrons au jour les configurations temporelles qui façonnent, traversent et organisent les séries télévisées contemporaines. Si nous réussissions à mettre en œuvre ce plan, nous pourrons montrer à quel point la question du temps est la question fondamentale de la série télévisée.

Dans notre conclusion, nous nous interrogerons sur le sens de ces configurations temporelles et sur ce qu'est en définitive la série télévisée contemporaine. La question du temps est donc primordiale et comme nous avons pu l'analyser dans la lettre d'Anthony Hopkins, elle est au cœur de la série, de sa réception et de sa production. Notre travail est

donc de mettre à jour les interrelations qui façonnent ce qu'on pourrait définir comme l'« âme » de la série télévisée. Les séries télévisées occupent une place importante dans notre société, mais nous n'avons pas encore dégagé l'ensemble des outils pour les comprendre et nous saisir de leurs spécificités. Ce travail ambitionne de changer notre « mode de regard » sur ces dernières, dépasser les clichés et les *a priori* qui ont longtemps pollué notre appréhension du médium. Le succès de ce travail ne peut passer que par une mise à jour cohérente des forces temporelles qui traversent la série télévisée.

Travailler sur ces objets, c'est vital puisque les histoires sont à la base de notre société. Comme le rappelle Martin Winckler par l'intermédiaire de l'ouvrage de Brian Boyd : « Comme le suggère de brillantes manières Brian Boyd dans son admirable *On the Origin of Stories*[112], le partage des histoires serait apparu en même temps que la langue articulée. Il aurait conféré aux humains un avantage décisif par sa capacité à transmettre simultanément une expérience […] des informations vitales […], des valeurs […], des sentiments ».[113] Elles façonnent notre compréhension des autres et nos divertissements. Les histoires façonnent notre mode de vie et les séries sont de grandes histoires. Les fictions sérielles étudiées dans ce corpus nous ont personnellement affecté, que ce soit au travers d'un nouveau mode de regard sur la mort avec *Six Feet Under*, sur les praticiens médicaux avec *Scrubs,* sur la société post-11 septembre avec *Battlestar Galactica* ou sur l'importance des connexions sociales avec *Lost.* C'est pour ces raisons qu'il nous apparaît important d'affirmer la primauté artistique de ces œuvres et d'essayer de les comprendre. Leur richesse n'est pas seulement dans leur contenu, elle entoure chaque étape de leur élaboration qui aide à façonner ces cathédrales narratives. Ces histoires monumentales (par leur taille) nous amènent à réexaminer nos connaissances et notre savoir et elles n'ont de cesse de poser un regard sur notre société occidentale. Comme l'affirme Vincent Colonna, les bonnes séries télévisées nous rendent meilleurs[114]. Nous pouvons essayer de les en remercier en comprenant pourquoi elles nous passionent.

---

[112] BOYD Brian, *On the Origin of Stories : Evolution, Cognition, and Fiction*, Cambridge, Harvard University Press, 2009.

[113] WINCKLER Martin, « La vie à suivre », *art. cit.,* p. 8-14.

[114] COLONNA Vincent, *L'art des séries télé ou comment surpasser les Américains*, Paris, Édition Payot et Rivages, 2010, p. 335.

Partie I :

Origines et fins

La combinaison des influences : du roman-feuilleton au cycle littéraire

1 L'influence des romans-feuilletons

1.1 Contexte de création

Le roman-feuilleton[115] a eu une influence majeure sur les formes de narration qui lui ont succédé. Les séries télévisées sont l'une des formes narratives qui sont directement influencées par cette littérature dite industrielle. L'histoire des romans-feuilletons ressemble à celle des séries télévisées sous de multiples aspects, nous allons essayer de lier ces similitudes. Les romans-feuilletons sont la résultante d'un contexte historique précis. En premier lieu, l'alphabétisation des masses (notamment les classes défavorisées) connaît une progression importante au XVIIIe siècle avant de se généraliser au XIXe siècle créant ainsi un marché pour les histoires en perpétuelle expansion.[116] D'autre part, les évolutions techniques de la presse qui permettent de procéder à de grands tirages :

> En effet, cette littérature dite facile, de divertissement est la « conséquence directe d'une transformation technique de la presse », la fabrication mécanique de papier bon marché et l'invention des grandes presses rotatives, qui permettent, pour la première fois dans l'histoire de l'imprimerie, de produire à un moindre coût non seulement une grande quantité de monographies, mais aussi (et surtout) des revues et journaux à grand tirage.[117]

Ces évolutions vont se poursuivre tout au long du XIXe siècle avec la presse rotative Hoe qui permet d'imprimer 20 000 copies à l'heure, mais aussi le changement des

---

[115] Littéralement : « roman publié par tranches et de façon régulière dans le "feuilleton" des quotidiens », BENASSI Stéphane, *Séries et Feuilletons T.V*, Liège, Éditions du CEFAL, 2000, p. 101.

[116] AUBRY Danielle, *Du roman-feuilleton à la série télévisuelle,* Berne, Éditions Peter Lang, 2006, p. 8.

[117] *Ibid.*, p. 7.

matériaux utilisés (on remplace les haillons par le bois et l'alfa[118] pour la fabrication de papier[119].) Enfin, l'industrialisation des pays européens et nord-américains engendre un exode vers les villes qui crée ainsi une classe prolétaire originaire du monde rural. L'ensemble de ces conditions rend possible la naissance et le succès du roman-feuilleton. C'est ainsi que naît la littérature industrielle qui bouleverse les codes du roman.

En effet, comme le remarque Danielle Aubry : « Inséparable d'une économie de marché, celle-ci déstabilise profondément l'édifice des traditions romanesques, encore fragile, qui avait commencé à s'établir à partir du XVIIIe siècle. »[120] Les archétypes narratifs sont profondément modifiés et l'on retrouve dans ces derniers une influence notable des romans gothiques fondateurs au milieu du XVIIIe siècle : « Ce sont les figures désormais archétypales inventées par le roman gothique et le mélodrame qui refont surface, pas seulement parce que les auteurs, en désespoir de cause, sont contraints à puiser dans un répertoire tout fait, mais parce que ces figures se prêtent admirablement à ce foisonnement exponentiel d'histoires. »[121] Le roman-feuilleton bouleverse donc les procédés narratifs en raison de conditions de production et de diffusions inédites. Ces derniers sont sérialisés et diffusés dans des journaux selon un rythme de parution régulier (hebdomadaire ou mensuel généralement) sur une période temporelle variable, assujettie au succès ou non de l'œuvre. Il s'agit donc de produire à une fréquence régulière des chapitres d'une grande histoire sans jamais connaître l'étendue exacte de ladite histoire. Cela fait clairement écho aux conditions originelles de travail des auteurs de séries télévisées américaines. De plus, la grande diversité des lecteurs oblige les auteurs à proposer des œuvres accessibles à l'ensemble des lecteurs. Les auteurs doivent donc composer avec la grande diversité d'éducation et de goût du public.

Enfin, la structure des romans-feuilletons est liée aux contraintes particulières du support : « Il s'agit d'une structure essentiellement ouverte, puisque le paiement à la ligne, mais aussi la prise en compte de la lassitude des lecteurs à travers les chiffres de vente, favorise la multiplication des péripéties et un allongement (ou une interruption) du roman

---

[118] L'alfa étant une plante utilisée pour la fabrication de papier de haute qualité. Cette dernière pousse dans les régions arides à l'est du bassin méditerranéen : http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/alfa/2203, (consulté le 10 novembre 2014).

[119] AUBRY Danielle, *Du roman-feuilleton à la série télévisuelle, op. cit.,* p. 8.

[120] *Ibid.,* p. 1.

[121] Ce type de roman se caractérise par des situations stéréotypées, des éléments de décor ou des personnages ainsi que des agencements narratifs comme le métarécit. *Ibid.,* p. 49.

à volonté. »[122] On retrouve ici l'idée de programmation télévisuelle, les fictions sont « programmées » dans des journaux pour durer. Néanmoins, l'audience joue un rôle déterminant dans la continuité de la fiction. Une audience trop faible comme un nombre de lecteurs jugé insuffisant provoque différentes réactions dans l'industrie. Les auteurs peuvent essayer de densifier les péripéties dans la fiction pour renouer avec l'intérêt du public ou les décisionnaires peuvent annuler la fiction. Roman-feuilleton et série télévisée se rejoignent sur les conditions qui permettent leur pérennité : « L'œuvre culturelle est désormais inséparable de ses formes de diffusion et de périodicité, lesquelles imposent bientôt leurs règles ».[123]

Comme nous le verrons, les liens entre série et roman-feuilleton sont nombreux. Aussi, nous allons mettre en avant ce qui constitue aujourd'hui une évidence, l'influence du roman-feuilleton sur la série télévisée :

> Pour de nombreux critiques, l'écriture des séries ressemble à celles des feuilletons ou des romans populaires du XIXe siècle, comme ceux d'Alexandre Dumas ou de Pierre Alexis Ponson du Terrail. David Simon, le célèbre *showrunner* de *The Wire* (*Sur écoute*, 2002-2008), a présenté à plusieurs reprises son œuvre comme le premier « roman télévisuel » et s'est fait qualifier de « Balzac de Baltimore », quand ce n'est pas de Dickens ou de Tolstoï.[124]

1.2 La naissance de la littérature industrielle

Charles-Augustin Sainte-Beuve définit cette nouvelle forme littéraire sous la terminologie de « littérature industrielle » en 1839 dans la *Revue des Deux Mondes*[125]. Cette désignation éminemment péjorative tend à prédire le déclin de ce type de littérature : « Non, quelque soit à chaque crise son redoublement d'espérance et d'audace, la littérature industrielle ne triomphera pas ; elle n'organisera rien de grand ni de fécond pour les

---

[122] BESSON Anne, *D'Asimov à Tolkien : Cycles et séries dans la littérature de genre,* Paris, CNRS Éditions, 2004, p. 17.

[123] KALIFA Dominique, « L'ère de la culture-marchandise », *Revue d'histoire du XIXe siècle* [En ligne], 19 | 1999, mis en ligne le 20 juin 2005, consulté le 19 novembre 2014. URL : http://rh19.revues.org/152 ; DOI : 10.4000/rh19.152

[124] LAURENT Jean-Pierre, « Nouvelles narrativités télévisuelles », dans *Artpess 2 Séries Télévisées : formes, fabriques, critiques,* février/mars/avril 2014*,* n° 32, p. 10-16.

[125] Texte disponible à cette source : http://fr.wikisource.org/wiki/La_Litt%C3%A9rature_industrielle, (consulté le 10 mai 2014). SAINTE-BEUVE Charles-Augustin, « La littérature industrielle », dans *Revue des Deux Mondes*, T. 19, 1839.

lettres, parce que l'inspiration n'est pas là. »[126] Sainte-Beuve perçoit la littérature industrielle comme un gâchis dû au triomphe de la cupidité et de l'égoïsme des auteurs au détriment d'une grande idée morale. Pour ce dernier, il est désormais impossible de séparer le texte de son mode de production au grand détriment de la seule dimension artistique. La critique de l'écrivain est donc d'établir que les conditions d'existence et de production liées à une économie précise ont pris le pas sur tout projet de grande envergure morale et artistique malgré les possibilités de ce type de littérature. Cette critique est transposable aux nombreux textes décriant les séries télévisées et la télévision. Le roman-feuilleton comme la série télévisée naît d'une volonté de fidélisation détachée de tout projet artistique mais inscrit dans un large projet économique. C'est un élément longtemps utilisé par des critiques pour dénigrer toutes formes de qualités à ce type de production narrative : « la littérature se trouve maintenant sous le contrôle des lois du marché et, par extension, des goûts du public, d'un public élargi et moins éduqué, qu'il est vital d'intéresser, pour des motifs économiques évidents. »[127] Au moment où Charles Augustin Sainte-Beuve écrit ces lignes, il ne se doute pas que plusieurs auteurs de romans-feuilletons vont être reconnus comme des auteurs majeurs de la littérature. Les critiques de Sainte-Beuve à l'encontre du roman-feuilleton sont réutilisées pour la série télévisée : « Les arguments employés n'ont guère changé depuis la diatribe de Sainte-Beuve, rédigée en 1839 ».[128]

La littérature industrielle trouve son essor dans les journaux, *La Presse* d'Émile de Girardin avec *Le Siècle* d'Armand Dutacq inaugurent la diffusion par tranche des romans-feuilletons en 1836[129]. Comme le remarque Benjamin Walter, le journal de Girardin apporte trois innovations majeures, l'abaissement du prix à quarante francs, les petites annonces et le roman-feuilleton[130]. *La Vieille Fille* de Balzac inaugure la forme du roman-feuilleton dans les premiers numéros de *La Presse*[131]. Pendant plusieurs numéros, les lecteurs découvrent le récit de Rose Cormon censée vivre en 1816 à Alençon. Cette

---

[126] *Ibid.*

[127] AUBRY Danielle, *Du roman-feuilleton à la série télévisuelle, op. cit*., p. 14.

[128] ESQUENAZI Jean-Pierre, « Pouvoir des séries télévisées », *Communication* [En ligne], Vol. 32/1 | 2013, mis en ligne le 25 février 2014, consulté le 19 mars 2014.

[129] AUBRY Danielle, *Du roman-feuilleton à la série télévisuelle op. cit.,* p. 8.

[130] *Ibid.,* p. 8.

[131] Ce roman-feuilleton est publié entre le 23 octobre et le 4 novembre 1836 dans *La Presse* qui est lancée par Émile de Girardin en juin 1836. SEGIGNER Gisèle, http://www.v1.paris.fr/commun/v2 asp/musees/balzac/furne/notices/vieille_fille.htm, (consulté le 29 septembre 2014).

héroïne est issue de la bourgeoisie et elle doit choisir un mari. Deux prétendants gravitent autour de Rose tout en convoitant la richesse de cette dernière. Le duel des deux hommes entraîne différentes péripéties qui tiennent en haleine les lecteurs du journal. Rapidement, les lecteurs se montrent friands de ces nouveaux romans et les conditions de production et de création sont par la suite profondément bouleversées.

Anne Besson rappelle les objectifs de cette nouvelle littérature dont l'ambition est défini par Daniel Couégnas : « vendre *beaucoup,* et cela de deux manières : toucher un *large public,* d'une part, faire consommer *souvent* à ce public, d'autre part ».[132] On retrouve ici des similitudes avec la programmation de série télévisée qui répond, non pas à l'idée de vente, mais au principe de la fidélisation. D'autre part, la fidélisation entraîne le retour devant le petit écran à intervalle régulier, ce qui amène à une consommation récurrente : « Deuxième argument de facto : au-delà des auteurs, et qu'on s'en réjouisse ou non, il est incontestable que la publication périodique a été le mode principal de publication littéraire pendant la majeure part du XIXe siècle. »[133]

1.2.1 Une nouvelle interactivité avec le lecteur

Le mode de parution hebdomadaire ou mensuelle des fictions s'intègre dans un journal quotidien qui favorise une réactivité des lecteurs qui ne se privent pas pour écrire aux journaux et faire part de leurs commentaires. Pour la première fois dans l'histoire de la littérature, le lecteur a le pouvoir d'influencer l'auteur. Notamment parce que le texte est inséparable de son mode de production et donc que la nécessité première est le retour des lecteurs et non la satisfaction de l'écrivain. Une nouvelle forme d'intimité s'instaure qui influe directement sur la production littéraire, les commentaires des lecteurs sont soigneusement communiqués aux auteurs par les directeurs surtout si ces derniers sont défavorables[134]. L'auteur est donc invité à orienter le déroulement de son intrigue d'une manière à satisfaire son lectorat. Balzac souffre terriblement de ces conditions de production, il a de vraies difficultés à respecter les délais de livraison en raison de son

---

[132] BESSON Anne, *D'Asimov à Tolkien, op. cit.* p. 19. Citation de COUEGNAS Daniel, *Introduction à la paralittérature*, Paris, Seuil « Poétique », 1992, p. 66.

[133] KALIFA Dominique et VAILLANT Alain, « Pour une histoire culturelle et littéraire de la presse française au XIXe siècle », Le Temps des médias, 2004/1 n° 2, p. 197-214. DOI : 10.3917/tdm.002.0197

[134] AUBRY Danielle, *Du roman-feuilleton à la série télévisuelle op. cit.,* p. 10.

perfectionnisme : « Écrire contre la montre est un impératif que connaissait déjà Balzac. Et cette astreinte temporelle et la façon de s'y soumettre et de la renverser à coup de stupéfiants (le fameux café) sont des éléments décisifs de la fable de son génie. »[135] Ce perfectionnisme était source de critiques par des lecteurs qui lui reprochaient trop de détails grivois ou trop de passages descriptifs. Cette interactivité s'est poursuivie avec les séries télévisées. Les échanges ne cessent de prendre de multiples formes. Les téléspectateurs ne se privaient pas pour écrire aux chaînes dès la diffusion d'*I Love Lucy* en 1951. Si les courriers pouvaient être critiques, la mobilisation des téléspectateurs a aussi permis de « sauver » des fictions de l'annulation.

L'une des séries majeures de l'histoire de la télévision doit sa pérennité à la mobilisation de son audience. En effet, après la diffusion de la première saison de *Star Trek*[136] (1966-1967), NBC hésite à reconduire la série. Le créateur de la série Gene Roddenberry demande l'aide de Harlan Ellison et Isaac Asimov, deux écrivains majeurs de science-fiction. iIs lancent avec l'aide de Robert Bloch, Frank Herbert et Dick Mateson une campagne intitulée "*Save Star Trek*" avec comme objectif de demander aux téléspectateurs qui aiment le programme « de noyer le réseau sous un déluge de lettres demandant le maintien d'une série ambitieuse et intelligente ».[137] La pétition *Save Star Trek* fait pencher la balance du côté de la reconduction même si NBC n'était pas fondamentalement contre mais hésitait. Par la suite, une association regroupant les téléspectateurs pour œuvrer sur les décisions des chaînes et sur les auteurs est fondée : « Créée en 1984 par une téléspectatrice, Dorothy Swanson, *Viewvers for Quality Televivison* est une association avec comme objectif d'"influer sur les réseaux de commerciaux pour qu'ils poursuivent la diffusion des séries dont les qualités sont reconnues par la critique, et ne les annulent pas en raison de chiffres d'audiences insuffisants." »[138]

L'interaction naissante des romans-feuilletons trouve de nombreuses ramifications dans les séries télévisées. Elle instaure une modification des rapports de

---

[135] BLOUIN Patrick, « Le mystère de la writer's room », dans *Artpess 2 Séries Télévisées : formes, fabriques, critiques,* février/mars/avril 2014*,* n° 32, p. 29-34.

[136] Créée par Gene Roddenberry, 1966-1969, NBC

[137] ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?*, *op.cit.*, p. 41. Stéphane Benassi va dans ce sens en donnant des exemples supplémentaires de l'influence spectatorielle notamment pour *NYPD Blue*. BENASSI Stéphane, *Séries et Feuilletons T.V*, *op.cit.*, p. 107.

[138] WINCKLER Martin, *Les miroirs de la vie : Histoire des séries américaines*, Paris, Éditions Le Passage, 2002, p. 311.

force, l'audience/le lecteur peut aiguiller le déroulement narratif en même temps que sa conception mais il peut aussi influer sur sa pérennité. Cette forme particulière d'interaction est au cœur des séries télévisées qui ont non seulement réactualisé ce système, mais qui l'ont aussi transcendé. Les évolutions techniques comme Internet ont permis d'emmener cette relation vers une forme de communication instantanée et d'accroître le poids et la force des téléspectateurs ainsi que les moyens de communication entre les auteurs et l'audience. Le roman-feuilleton inaugure cette nouvelle forme de lien entre le lecteur et l'auteur.

1.2.2 Le besoin d'être prolifique et la vitesse d'exécution conséquences de la sérialité

La littérature industrielle se façonne selon deux qualités hautement nécessaires dans le cadre des romans-feuilletons : écrire vite et être prolifique. En effet, l'assujettissement de la littérature aux lois du marché exige des auteurs une production rapide et dense. En cela, la littérature industrielle se spécifie, les auteurs renoncent aux vers pour écrire en prose. De cette manière, ces auteurs érodent les barrières formelles qui pouvaient empêcher d'aborder certaines formes de narration : « n'étant pas soumis aux règles de la prosodie lourde de siècles de traditions, peuvent défricher des espaces jusque-là totalement négligés par la littérature savante ; ceux de l'intimité et du sentiment, de la subjectivité et de l'individualisme, de la vie urbaine (ses dangers comme ses enchantements) et de la vie domestique. »[139] Le modèle de production libère les auteurs de toutes barrières formelles et les engage à explorer le monde de l'intime. Écrire en prose est plus simple qu'en vers, cela leur permet aussi de produire plus dans des délais courts. Certains auteurs écrivaient plusieurs romans-feuilletons simultanément. C'est le cas d'Eugène Sue qui a publié jusqu'à trois fictions dans trois journaux différents[140]. En cela, les contraintes inhérentes aux conditions de production du roman-feuilleton ressemblent à celles de la télévision. Les délais courts exigent de produire vite et de pouvoir renouveler cette opération. David E. Kelley, un auteur prolifique de la série télévisée américaine semble suivre les pas d'un Eugène Sue. En effet, il lui est arrivé de produire et donc de

[139] AUBRY Danielle, *Du roman-feuilleton à la série télévisuelle, op. cit.*, p. 14.

[140] *Ibid.,* p. 21.Cette grande activité littéraire est due au précédent succès d'Eugène Sue dans la presse.

participer jusqu'à trois *shows* à l'antenne (*Chicago Hope*[141], *The Practice*[142], *Ally Mcbeal*[143]). En 2000, il travaille en tant que producteur exécutif sur *The Practice et Ally McBeal* tout en étant producteur consultant sur *Chicago Hope*[144].

Pour répondre à ces exigences, les écrivains à l'instar des *showrunners* bâtissent leur narration en suivant le modèle aristotélicien autour des péripéties, révélations, *catharsis*. Ils ont parfaitement conscience de la double nécessité de satisfaire le lecteur et de produire un roman structurellement maîtrisable. Umberto Eco met en avant cette structure de l'itération qui permet de répondre aux délais de production :

> Le roman-feuilleton impose une technique d'itération rythmique, de redondances calculées, d'appels à la mémoire du lecteur, afin que ce dernier s'y retrouve et retrouve les personnages malgré les délais temporels dus à la distribution hebdomadaire et en dépit du fait que l'intrigue enchevêtre plusieurs histoires.[145]

La répétition, dans ses variations, permet une mise en intrigue calculée autour d'une structure narrative parfaitement rodée. Cette itération permet au lecteur de reconnaître l'intrigue et ses composantes afin de fonctionner comme un appel à la mémoire qui s'habitue progressivement à la structure de ce type d'intrigue. Cette prégnance de l'itération est évidemment présente dans les séries télévisées sous une forme plus ou moins évidente que nous avons appelée « formule » en reprenant le terme de Jean-Pierre Esquenazi.

La littérature industrielle n'est donc possible qu'à travers un découpage itératif qui donne à la sérialité ses premières lettres de noblesse. En effet, le découpage systématique en raison de la parution des journaux instaure la domination de la sérialité. Les lecteurs découvrent une narration segmentée qui repose sur l'attente de la prochaine parution. Entre deux numéros, ils peuvent discuter avec d'autres lecteurs des péripéties engagées ou réfléchir à la suite de l'intrigue bouleversant nettement l'appropriation de la lecture classique. La sérialité repose sur l'attente et l'anticipation, elle repose aussi sur une forme de plaisir de la redondance évoquée par Eco : « La narrativité de la redondance apparaîtrait alors ici comme une douce invitation au repos, l'unique occasion d'une réelle

---

[141] Créée par David E. Kelley, 1994-2000, CBS.

[142] Créée par David E. Kelley, 1997-2004, ABC.

[143] Créée par David E. Kelley, 1997-2002, Fox.

[144] Nous reviendrons en détail sur David E. Kelley, http://www.imdb.com/name/nm0005082/, (consulté le 2 Août 2014).

[145] ECO Umberto, *De Superman au Surhomme*, Paris, Édition Grasset, 2012, p. 20.

détente offerte au consommateur. Auquel l'art "supérieur", en revanche, ne propose que des schémas en évolution, des grammaires en mutuelle élimination dialectique, des codes en perpétuelle transformation. »[146] En effet, l'une des critiques à l'encontre de la littérature industrielle est un nivellement par le bas de toute forme de procédé narratif. Cette perception évoquée par Eco critique la simplicité d'analyse d'un procédé comme la sérialité. Un reproche que la télévision connaît fort bien puisque ce type de critique est présent dès la diffusion des premières séries télévisées.

« Le feuilleton ne forme pas d'emblée un genre littéraire propre, car l'immense majorité des romans de l'époque font l'objet de publications périodisées. »[147] Si la parution en tranche existe bien dès le XVIIIe siècle, elle ne prenait pas place dans des journaux. Ce type de publication répondait à une méthode différente des romans-feuilletons. D'une part, les romans étaient fragmentés après leur conception. D'autre part, le prix de ces publications les rendait inaccessibles pour une majorité de la population.

1.3 Suprématie de l'intrigue et de sa longueur

Le roman-feuilleton tend à capter et garder l'attention du lecteur, son écriture se fonde sur un dynamisme qui tend à refléter les événements des grandes villes fourmillant de vie. En cela, le roman-feuilleton fait de l'intrigue l'élément le plus important de la narration et expérimente les nombreuses possibilités d'une narration à long terme. Dominique Kalifa reprend les termes de Michel Nathan pour expliquer que le texte est soumis au principe de « ressassement » : « qui opère à la fois sur les plans narratif, thématique et idéologique. »[148] Les contraintes temporelles amènent les auteurs à puiser dans des canevas narratifs. Dominique Kalifa explique par exemple que Paris ou certains de ses quartiers sont souvent associés à l'image de la cité criminelle. Les auteurs semblent puiser dans des schémas narratifs préexistants pour répondre à la demande de feuilletons. Danielle Aubry perçoit un retour baroque :

> Il renoue avec les intrigues compliquées, alambiquées, tortueuses et quasi interminables du roman héroïque, mais dans un tout autre décor et avec des héros beaucoup moins recommandables, dans les grandes villes dédaléennes en plein

[146] *Ibid.,* p. 137.

[147] BESSON Anne, *D'Aismov à Tolkien, op. cit.,* p. 17.

[148] KALIFA Dominique, « Les lieux du crime. Topographie criminelle et imaginaire social à Paris au XIXe siècle », Sociétés & Représentations, 2004/1 n° 17, p. 131-150. DOI : 10.3917/sr.017.0131

essor industriel, hantées par des personnages équivoques provenant de toutes les classes sociales, même les plus interlopes ou misérables.[149]

La longévité des romans-feuilletons permet la prolifération des intrigues et de nombreux retournements mais aussi des personnages principaux en pleine mutation pouvant être louches ou pauvres. De nombreuses combinaisons narratives sont amenées à un nouveau niveau de configuration temporelle grâce à la longévité de ce type de littérature. Dans un des plus célèbres romans-feuilletons, *Le Comte de Monte-Cristo* d'Alexandre Dumas, la revanche du Comte représente le macro-récit, le cœur de l'intrigue auquel la narration ne cesse de se plier. L'œuvre est diffusée en trois parties découpées en feuilletons hebdomadaires dans *le Journal des débats* sous la direction d'Armand Bertin entre le 28 août et le 19 octobre 1844 puis du 31 octobre au 26 novembre 1844 et enfin du 20 juin 1845 au 15 janvier 1846[150]. En cela, il est intéressant de déceler des intervalles plus ou moins longs entre les morceaux du récit. On se rapproche presque d'une diffusion saisonnière à l'instar des séries télévisées où l'œuvre de Dumas représenterait trois saisons. À l'instar des auteurs de la télévision, Dumas devait produire un épisode par semaine puisque le journal de Bertin fonctionnait sur une diffusion hebdomadaire. De plus, comme le remarque Eco, certains auteurs, dont Dumas, étaient payés à la ligne, c'est la raison pour laquelle on trouve un certain nombre de redondances qui allongent le texte[151].

Si l'intrigue de Dumas est claire et simple, le chemin pour atteindre la vengeance du comte est ponctué d'une multitude d'intrigues qui prennent la forme d'une structure sinusoïdale autour de l'idée de tension, dénouement, nouvelle tension, nouveau dénouement… La redondance est donc présente dans le déroulement du schéma narratif qui constitue l'une de ses forces. Pour Eco, la combinaison de la longueur et de la redondance favorise une saveur de l'accomplissement. Dans le cadre du roman de Dumas, les agnitions[152] répétées de Monte-Cristo face à Villefort, Danglars, Mondego provoquent un plaisir de l'accomplissement équivalant à la longueur de l'attente pour en arriver à ce stade. Dumas utilise l'attente pour intensifier l'envie des lecteurs et pour rendre

[149] AUBRY Danielle, *Du roman-feuilleton à la série télévisuelle, op. cit.,* p. 26.

[150] http://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Comte_de_Monte-Cristo, (consulté le 9 juin 2014).

[151] ECO Umberto, *De Superman au Surhomme, op. cit.,* p. 77.

[152] *Ibid.,* p. 28. Nous utilisons ce terme dans le sens que lui investit Umberto Eco : « Par *agnition,* nous entendons la reconnaissance de deux ou plusieurs personnes, soit réciproque ("Tu es mon père !", "tu es mon fils !") soit monodirectionnelle ("Tu es l'assassin de mon fils !", ou bien "regarde-moi ! Je suis Edmond Dantès !" ».

imprévisible le moment de la révélation : « Le roman dumasien est une machine à produire de l'agonie, et ce n'est pas la qualité des râles qui compte, c'est bien leurs longueurs. »[153] La longévité du roman-feuilleton façonne une nouvelle expérience temporelle de la narration et elle exhorte la curiosité et la surprise chez le lecteur. Cette longueur du roman dumasien dans le cadre de Monte-Cristo permet à l'œuvre de produire un effet unique sur le lecteur en raison de l'investissement de ce dernier dans le système de parution épisodique. Le lecteur a anticipé la vengeance d'Edmond Dantès dans l'attente fébrile du plaisir de son accomplissement et plus le texte retarde ce dénouement, plus le lecteur l'attend impatiemment. En cela, les nombreuses agnitions finales de l'œuvre de Dumas favorisent un dénouement et une *catharsis* forte, proportionnelle au temps d'attente de celle-ci. Chez Dumas, la longueur est la clé. Les nombreux retournements narratifs ponctuent l'œuvre : « Pour le dire vite, le *cliffhanger* doit plus à Dumas et à Balzac qu'à Dallas. »[154] La longueur et les retournements représentent le cœur du roman-feuilleton et indéniablement celui de la série télévisée.

1.3.1 L'évolution de la figure de l'auteur

« On peut en outre constater qu'à peu près tous les écrivains du XIXe siècle ont croisé de façon significative la route du périodique et en ont tiré un enseignement décisif pour l'évolution de leurs œuvres : ce fut notamment le cas parmi beaucoup d'autres, de Hugo ou de Zola. »[155] Le roman-feuilleton permet de consacrer le romancier comme une profession. En effet, la rémunération engagée sur les profits de l'œuvre permet à l'auteur d'accéder à un nouveau statut et à une reconnaissance sociale similaire à celle des acteurs ou de certains auteurs de théâtre[156]. Le système de parution du roman-feuilleton consacre l'auteur comme le cœur des attentions du lecteur qui n'hésite pas à écrire à ce dernier pour lui faire part de ses impressions. Le nom des auteurs devient une valeur marchande à laquelle on se réfère, une œuvre d'Alexandre Dumas, d'Eugène Sue ou encore de Pierre Alexis de Ponson du Terrail engage une certaine notoriété construite sur le succès d'œuvres précédentes. C'est la fin de l'anonymat de l'auteur qui entre dans la lumière

[153] *Ibid.,* p. 87.

[154] AHL C. Nils, « La série télévisée entre dans l'âge adulte », dans *Le Monde hors-série la vie en série*, Avril/Juin 2013, hors-série, p. 18-22.

[155] KALIFA Dominique et VAILLANT Alain, « Pour une histoire culturelle et littéraire de la presse française au xixe siècle », *art. cit.*

[156] AUBRY Danielle, *Du roman-feuilleton à la série télévisuelle, op. cit.,* p. 28.

comme un élément commercial pour les journaux : « Le phénomène est décisif, en ce qu'il précipite également cette double et paradoxale évolution de la "fonction auteur", profondément discréditée et surdimensionnée à la fois. »[157] Les lecteurs apprennent à apprécier les qualités et les styles de chacun de ces auteurs, les journaux saisissent l'ampleur de ce phénomène en commercialisant les noms des auteurs pour promouvoir les nouveaux écrits. *Le Constitutionnel* n'hésite pas à consentir à un sacrifice financier pour s'attacher les services d'Eugène Sue et de son roman-feuilleton *Le Juif errant.* Un pari bénéfique qui permet au journal de passer de 3600 à 20 000 abonnés entre le 25 juin 1844 et le 26 août 1845, date de parution de l'intégralité du feuilleton *Le Juif errant*[158]. De plus, les auteurs cumulent souvent plusieurs fonctions au sein des journaux : « le plus souvent journalistes ou chroniqueurs (c'est le cas de Soulié, Dumas et même Balzac) ».[159]

La densité d'une telle production et des contraintes temporelles de création impose progressivement l'émergence d'une écriture à plusieurs. Pour répondre au délai de parution, les romanciers ont recours à une écriture collaborative avec d'autres auteurs ou avec des « nègres ». De nombreux écrivains travaillent en collaboration ; le couple d'écrivains Dumas/Maquet est l'un des exemples les plus célèbres, mais c'est loin d'être le seul, des auteurs comme Victor Hugo ou Georges Sand ont eu recours à des collaborateurs. Ces hommes de l'ombre restent dans l'anonymat afin de ne pas contrarier la politique commerciale menée par les directeurs de journaux autour de la sacralisation de la figure de l'auteur et de son potentiel attractif pour le journal. Girardin remarque qu'un « feuilleton signé d'Alexandre Dumas vaut trois cents francs la ligne, signé Dumas et Maquet, il vaut trente sous. »[160] D'une certaine manière, le phénomène touche les séries télévisées puisque nous sommes toujours dans un culte de l'auteur unique. L'auteur est alors le *showrunner*, figure emblématique voire providentielle de la fiction. Les séries du moins aux États-Unis se vendent sur les noms de certains *showrunners* comme Alan Ball, David Chase ou encore Jeffrey Jacob Abrams plutôt que sur un groupe d'écriture. En effet, la promotion des nouvelles séries aux États-Unis se fait de plus en plus autour du nom de (des) auteur/créateur. Par exemple, la série *Fringe* (2008-2013) a connu une promotion portée par le nom de son créateur J.J. Abrams. On trouvait sur les affiches publicitaires ou

---

[157] KALIFA Dominique, « L'ère de la culture-marchande », *art. cit.*

[158] BESSON Anne, *D'Asimov à Tolkien, op. cit.,* p. 18.

[159] BENASSI Stéphane, *Séries et Feuilletons T.V*, *op. cit.*, p. 105.

[160] AUBRY Danielle, *Du roman-feuilleton à la série télévisuelle, op. cit.,* p. 40. Citation de Girardin par Zimmermann Daniel, *Alexandre Dumas le Grand,* Paris, Julliard, 1993, p. 413.

sur les spots télévisés, l'inscription « par le créateur de *Lost* » ou « La nouvelle série de J.J. Abrams ». La figure du *showrunner* ou du créateur domine l'œuvre et les autres scénaristes restent dans l'ombre.

Figure 4 : Ci-dessus, deux affiches promotionnelles de la première saison de *Fringe*[161].

Les contraintes de production engagent donc les auteurs à réorganiser leur méthode de rédaction pour satisfaire les délais. Alexandre Dumas et Auguste Maquet établissent une méthode de travail collaborative fondée sur la concertation. Ils pensent le roman avant d'amorcer l'écriture afin d'en déceler les grandes lignes. Gustave Simon analyse leurs manières de travailler, il perçoit Dumas comme un électron libre qui se laissait aller à son imagination oubliant parfois l'objet de l'intrigue là où Maquet était plus cartésien. Ce qui amenait souvent Maquet à devoir broder pour relier les idées éparses de Dumas à l'œuvre. Dumas reconnaît lui même la capacité d'écriture de Maquet : « Quatre-

[161] Images disponibles sur internet : http://multipleverses.com/2011/03/24/fringe renewed for seaso n-hollywood-reporter/, (consulté le 5 octobre 2014). On retrouve bien la mise en avant du nom de J.J. Abrams dont la notoriété à cette époque est essentiellement associée à ses créations sérielles (*Felicity, Alias, Lost*) et à quelques longs-métrages dont *Mission Impossible III* (2006). Deux autres auteurs sont mentionnés Alex Kurtzman & Robert Orci, les « auteurs » de *Transformers* de Michael Bay (2007). Ils ont déjà travaillé avec Abrams sur la série *Alias* et *Mission Impossible III*.

vingts de vos pages donnent dix-sept des miennes. »[162] Ces deux opposés sont aussi complémentaires et ils ont officié sur les plus grandes œuvres attribuées à Dumas comme *Le Comte de Monte-Cristo, Les Trois Mousquetaires* ou encore *La Reine Margot*.

À l'inverse, la méthode d'Eugène Sue repose sur une improvisation de l'intrigue au fur et à mesure de son déroulement. Il aimait écrire dans l'incertitude pour favoriser l'inspiration. En cela, on peut le rapprocher d'un David Milch, auteur de séries télévisées, réputé pour ses méthodes de travail fondées sur l'improvisation, ce qui donne lieu à des remises de scripts parfois très tardives (le matin du tournage sur *Deadwood*[163]) : « Certes, il écrit ses scripts tard mais c'est compensé par le fait qu'il se pose avec vous pour vous expliquer l'histoire que vous allez réaliser. Puis il écrit cette même histoire. Il sait ce qu'il va faire, il ne l'a simplement pas encore couché sur le papier. Il est parfaitement fonctionnel. »[164] Eugène Sue commence sa carrière comme chirurgien à bord des navires de Sa Majesté avant de se lancer dans le roman avec un style propre et une facilité d'écriture. Son succès s'articule autour d'œuvres comme *le Juif errant* ou encore *Les Mystères de Paris.* La carrière de Sue nous permet de comprendre l'évolution et l'influence de la figure de l'auteur. Le succès des *Mystères de Paris* inspire sa vie publique et le pousse à s'engager en politique (il est élu député de la Seine) après avoir adopté les idées socialistes de l'époque. La suite de son œuvre est associée à sa carrière politique et à travers son succès, il véhicule ses idées politiques. Le roman-feuilleton apparaît alors comme un outil de propagation d'idées accessibles à tous et dont l'influence n'a d'égale que le nombre de lecteurs de ses œuvres. Cette prise de conscience de l'influence du roman par les autorités politiques débouche en 1852 sur la loi Riancey qui taxe de cinq centimes les journaux publiant des épisodes, ce qui est une manière de tuer le roman-feuilleton et par extension, les germes politiques qui lui sont associés. Les journaux se vendaient alors pour la somme de quarante francs, la loi Riancey diminuait de manière importante les bénéfices des ventes.

---

[162] AUBRY Danielle, *Du roman-feuilleton à la série télévisuelle, op. cit.,* p. 47. Passage cité par SIMON Gustave, *Histoire d'une collaboration*, Paris, Éditions Georges Crés & Cie, 1919, p. 70. Et par SCHOOP Claude, *Alexandre Dumas*, Paris, Mazarine, 1985. *Alexandre Dumas. Le génie de la vie*, nouvelle édition revue et augmentée, Fayard, 1997.

[163] Créée par David Milch, 2004-2006, HBO.

[164] MARTIN Brett, *Difficult Men,* New York, The Penguin Press, 2013, p. 184. Remarque d'un des réalisateurs de la série, Ed Bianchi. Citation en anglais : « He does write scripts late, but what makes it okay is that he'll sit down with you and tell you what the story you're going to do is. Them he writes the same story. He knows what he's going to do, he just hasn't put it on paper. He's totally functional. »

La transformation de la figure de l'auteur et des méthodes de travail tendent à rapprocher encore davantage la série télévisée du roman-feuilleton. Le triomphe de l'écriture collaborative s'apparente à celui des fictions sérielles télévisées qui façonnent l'idée de création collaborative comme moteur de l'œuvre et la figure du processus de production avec notamment la mystification de la *writing room*. Le cinéma construit sa légende autour du plateau de tournage, la série se développe autour de la « salle d'écriture »[165].

Le roman-feuilleton répond aux lois du marché si bien que lorsqu'un roman ne satisfait pas le lectorat, il peut être annulé ou alors non renouvelé. Balzac est un des auteurs à connaître le non-renouvellement de son œuvre *Les Paysans* à la veille du réabonnement des lecteurs en 1844. Une décision prise par Émile de Girardin en réponse aux critiques des lecteurs et à la menace de l'érosion des abonnements. En effet, *La Presse* paraissait quotidiennement à moitié prix en comparaison des grands journaux traditionnels. De ce fait, elle était beaucoup plus accessible mais clairement dépendante de son système d'abonnement. C'est la raison pour laquelle Girardin ne peut pas laisser en place un roman-feuilleton critiqué et rejeté. Si le support est différent, l'exemple de Balzac renvoie inévitablement au système des chaînes américaines dont l'histoire est parsemée d'annulations et de non-renouvellement en réponse à une faible audience ou à des critiques récurrentes et dont les modes de diffusion induisent une dépendance économique variée[166].

L'auteur possède donc un statut soumis aux lois du marché, il prend conscience de son possible rôle social par la capacité des journaux à toucher les différentes strates de la société. En même temps qu'il gagne en reconnaissance, il gagne en responsabilité. L'auteur reste malgré son nouveau statut, soumis à une logique économique portée par les responsables des journaux. De ce fait, il est dans un statut précaire, assujetti à des contraintes de production denses et écrasantes qui façonnent un modèle collaboratif de l'écriture tout à fait unique. D'une certaine manière, l'idée de collaboration découle d'une obligation productive plutôt que d'un projet créatif spécifique. Quand la collaboration

---

[165] BLOUIN Patrick, « Le mystère de la writer's room », *art. cit.,* p. 29-34.

[166] Les *networks* dépendent essentiellement de la publicité, les chaînes du câble *premium* dépendent davantage des abonnements, etc. BARTHES Séverine, « Production et programmation des séries télévisées », dans *Décoder les séries télévisées/* sous la direction de Sarah Sepulchre, Bruxelles, Éditions De Boeck Université, 2011, p. 47-73.

devient le seul choix pour répondre aux cadences de production, c'est le début d'une méthode omniprésente dans l'écriture sérielle.

1.3.2 Série et feuilleton : l'émergence du surhomme

Nous avons évoqué l'influence du roman gothique sur les romans-feuilletons, mais la littérature industrielle crée ses propres formats dont la série et le feuilleton sont des bases capitales. Le terme série est ici utilisé dans le sens de la sérialité, c'est-à-dire une forme de narration qui tend à proposer une aventure complète par épisode. De l'autre côté, le feuilleton est une histoire étendue sur l'ensemble de la parution qui ne peut être complète qu'une fois la parution achevée. Ce qui correspond dans notre taxinomie aux séries plutôt immobiles et aux séries plutôt évolutives. Les auteurs ont recours aux deux formes dans leur création même si le feuilleton domine l'écriture de cette littérature. Danielle Aubry propose une classification de ces nouvelles formes narratives à l'échelle de la littérature industrielle en trois modes selon les conditions de parution et la forme de la narration. À noter que le terme sérialité s'emploie ici dans l'idée d'un découpage du récit en fragments accessibles selon une parution quotidienne, hebdomadaire ou mensuelle, en aucun cas le terme n'est ici investi d'un autre sens.

> La sérialité ouverte du feuilleton (publié quotidiennement) à intrigues multiples, non conçues en fonction d'un dénouement, mais dans une structure du rebondissement potentiellement infinie *(Les Mystères de Paris, Varney, the Vampire, Rocambole*) ; le roman sérialisé dont les intrigues, gravitant autour d'un pivot narratif, mènent nécessairement à une résolution (les œuvres de Collins et de Dickens, par exemple) ; et les chroniques familiales formant divers cycles que l'on peut lire séparément, une fois publiés en volumes, mais qui sont tous liés chronologiquement.[167]

De ce découpage, trois formes émergent : la série à dominance évolutive, celle à dominance immobile et le cycle[168]. Ce découpage est pertinent dans la mesure où il met en valeur trois formes de narrations particulières appelées à se prolonger sur d'autres supports et d'autres médias tout au long du XXe siècle. Pour Eco, le roman-feuilleton se

[167] AUBRY Danielle, *Du roman-feuilleton à la série télévisuelle, op. cit.* p. 207.

[168] Nous adaptons ici les concepts évoqués par Danielle Aubry aux idées de dominance immobile et évolutive que nous avons repris du travail de Jean-Pierre Esquenazi, *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?, op. cit.,* p.104.

fonde sur une forme de surhumanité qu'il associe à des personnages comme les archétypes des surhommes à l'instar du Comte de Monte-Cristo. En effet, des personnages forts popularisent les romans-feuilletons, de d'Artagnan à Rocambole en passant par Arsène Lupin, de nouveaux archétypes façonnent la littérature industrielle. Rocambole est le premier héros récurrent de l'histoire du roman-feuilleton en 1857 lors de son apparition dans *L'héritage mystérieux* de Ponson du Terrail[169]. Les aventures de ce marginal justicier marquent une étape importante puisqu'elles sont associées au genre fantastique. C'est une période de transition entre le héros du roman gothique et celui plus moderne qui est plus ambigu. L'œuvre de Ponson du Terrail lui permet de décliner de nombreux épisodes qui marquent le retour de son héros et l'adjectif « rocambolesque » traduit une partie de l'héritage des aventures de cet étrange justicier sur la littérature. À noter que l'auteur se permet des expérimentations de point de vue en donnant à voir la subjectivité d'un antihéros dans *Les exploits de Rocambole* et *La Revanche de Baccarat*[170] où Rocambole s'affirme comme un dangereux criminel avant de se repentir dans les épisodes suivants.

1.3.3 L'influence du mélodrame

La question du mélodrame est concomitante de l'histoire des romans-feuilletons qui s'appuient sur ce genre pour déployer leur narration. En France, c'est Jean-Jacques Rousseau qui conceptualise le terme mélodrame littéraire et qui établit certaines conventions :

> La croyance en une nature essentiellement bonne ; la vertu triomphante, que l'on associe aux gens simples et pauvres, le vice prenant racine dans les classes privilégiées ; et enfin, la prédominance de l'émotion sur la raison, trait préromantique, mais qui devient avec le mélodrame, tellement hypertrophié que le vraisemblable cède très souvent le pas à l'absurde.[171]

Historiquement, le mélodrame émerge pendant la Révolution française et dans le climat de peur et de violence véhiculé par La Terreur. En associant les influences du roman gothique et du mélodrame initialement théâtral, les romans-feuilletons versent dans une forme de sensationnalisme qui vise à atteindre le lecteur. De cette manière, la pitié, la

---

[169] COMPERE Daniel, « Séries et Feuilletons à la télévision française », dans *Rocambole, Bulletins des amis du roman populaire/*sous la direction de Daniel Compère*,* n° 46, 2009, p. 11-17.

[170] http://www.ebooksgratuits.com/html/rocambole_synopsis.html, (consulté le 14 juin 2014).

[171] AUBRY Danielle, *Du roman-feuilleton à la série télévisuelle op. cit.,* p. 56-57. BROOKS Peter, *The Melodramatic Imagination,* New Haven and London, Yale Univeristy Press, 1976.

peur, la paranoïa sont des émotions véhiculées et atteintes par le roman-feuilleton. Northrop Frye rejoint la définition de Rousseau en insistant sur le triomphe de la vertu et la brutalité du mélodrame. *Le Comte de Monte-Cristo* possède des éléments du mélodrame avec ce lynchage initial qui voit Edmond Dantès tout perdre à cause de la jalousie de ses « amis » jusqu'à devenir prisonnier du château d'If malgré son innocence. Dans ces prémices, la pitié, la colère et la peur sont induites par la situation d'Edmond Dantès auprès du lecteur. La vengeance finale du personnage vise à l'effet inverse en effectuant une *catharsis* proportionnelle à la frustration accumulée du lecteur pendant la parution de l'œuvre. Le retardement du dénouement exacerbe les émotions du lecteur vis-à-vis de la situation de Dantès. En cela, le mélodrame théâtral illustre cette idée, le sensationnalisme se définit par l'élément pathétique perçu par Aristote. Une agonie sur scène est reçue par le spectateur sans aucune forme de médiation. Le lecteur a un accès immédiat à l'expérience. La non-médiatisation nous empêche d'accéder à un second degré et en cela, les émotions « nous atteignent directement, étouffant toutes possibilités de réflexion, ce qui décuple l'effet. »[172] Il apparaît que la logique des lois du marché conditionne la littérature industrielle à tenter de produire sur le lecteur une panoplie d'émotions susceptibles de le fidéliser[173]. Les notions d'exagérations permettent d'hypertrophier les émotions. Trois figures de style se détachent, l'hypotypose (qui vise à une description du « comme si le lecteur y était »), l'hyperbole (qui amplifie la réalité) et enfin l'antithèse (qui met en avant des relations polarisées[174]).

Les outils du mélodrame permettent donc d'exacerber les événements de l'intrigue afin de provoquer de vives réactions du lecteur pour maintenir son attention et donc sa fidélité. Tout au long de notre réflexion sur les séries télévisées, nous allons aborder la question du *drama*[175], il apparaît important de comprendre la séparation du mélodrame et du *drama.* Le dramaturge américain Thomas Stearns Eliot s'interroge sur cette frontière difficilement constituable. Il pose comme différence l'exagération propre au

---

[172] AUBRY Danielle, *Du roman-feuilleton à la série télévisuelle, op. cit.,* p. 59.

[173] Nous pouvons aussi ajouter qu'en plus du mélodrame, le récit d'aventure a une influence réelle sur le roman-feuilleton avec deux ouvrages importants du début du XIXème siècle : *Ivanhoé* de Walter Scott (1819) et *Le Dernier des Mohicans* de James Fenimore Cooper (1826).

[174] AUBRY Danielle, *Du roman-feuilleton à la série télévisuelle, op. cit.,* p. 61.

[175] Définition américaine : série composée d'épisodes d'une heure environ, généralement diffusée en soirée ou en deuxième partie de soirée. Le terme peut désigner des séries sentimentales comme des séries policières, médicales, ou autres. Il est donc à prendre autant, sinon plus, pour une indication de format que pour un terme générique. C. AHL Nils et FRAU Benjamin (dir.), *Dictionnaire des séries télévisées, op. cit.*, 2011, p. 985.

mélodrame, en cela un *drama* à succès emprunte forcément des éléments du mélodrame[176]. La manière dont les auteurs utilisent l'exagération dans la narration nous semble être une frontière pertinente.

Cet héritage est largement présent dans les séries télévisées où l'influence du mélodrame est notable. *Six Feet Under* est clairement influencé par ce modèle tout en essayant de réinventer une forme de mélodrame, la figure maternelle incarnée par Ruth Fisher est l'archétype des mères dans les mélodrames mais les prémices de la série bouleversent sa place dans la famille. Dans une des premières scènes du pilote, le père (Nathaniel) téléphone à sa femme alors qu'il conduit en direction de l'aéroport. Sa femme (Ruth) est en train de préparer le repas de Noël alors que son fils (David) lit son journal sur la table de la cuisine : « Présentée dans sa cuisine, elle est entourée par les hommes de sa vie ; son fils David qui endosse le rôle du patriarche en s'asseyant à la table, critiquant sa mère, ainsi que son mari au téléphone ».[177] Certaines séries contemporaines établissent un pont net en s'inspirant de roman-feuilleton comme la fiction *Revenge*[178] qui se revendique ouvertement du *Comte de Monte-Cristo*[179]. *Desperate Housewives*[180] incarne clairement cet héritage où les malheurs d'une banlieue américaine se traduisent par des exagérations narratives en constante expansion au fil des saisons (une tempête, un crash d'avion viennent notamment perturber la banlieue la moins paisible d'Amérique). L'héritage des formes du mélodrame au cœur des romans-feuilletons est repris, réutilisé, réactualisé ou même modifié dans le cadre des séries télévisées qui trouvent des outils fascinants pour maintenir l'attention du spectateur. Si bien que la définition du mélodrame tend désormais à « désigner un style de représentation exagéré et larmoyant. »[181] Les

---

[176] AUBRY Danielle, *Du roman-feuilleton à la série télévisuelle, op. cit.,* p. 76.

[177] AKASS Kim, "Mother knows best: Ruth and representations of mothering in *Six Feet Under*", in *Reading Six Feet Under, T.V to die for,* AKASS Kim and McCABE Janet (dir.), Londres, I.B. Tauris, 2005, p.110-120. Citation en anglais : « Framed in her kitchen she is surrounded by the men in her life ; her son David who assumes the role of the patriarch by sitting at the table, criticising his mother and her husband at the end of the telephone. »

[178] Créée par Mike Kelley, 2011-en cours, ABC.

[179] SERISIER Pierre, « Revenge la comtesse de Monté Christo », dans *Le Monde,* 18/12/12, URL : http://seriestv.blog.lemonde.fr/2012/12/18/semaine-des-lecteurs-revenge-la-comtesse-de-monte-cristo/ (consulté le 10 juin 2014).

[180] Créée par Marc Cherry, 2004-2012, ABC.

[181] LEVERATTO Jean-Marc, MONTEBELLO Fabrice, « Le gout du mélodrame où la revanche de la ménagère », dans *Médiamorphoses Hors-série/*sous la direction de Eric Maigret et Guillaume Soulez*,* Janvier 2007, Édition Armand Colin, p. 136-139.

mélanges génériques amorcés par le roman-feuilleton continuent d'inspirer de multiples combinaisons afin de fidéliser un public qui a soif d'innovation, de surprise et d'émotion.

1.4 Une pluralité de formes feuilletonesques

Le succès du roman-feuilleton ne doit pas occulter les nombreuses expérimentations similaires initiées dans les autres nations industrialisées comme l'Angleterre, les États-Unis et dans une moindre mesure l'Allemagne, la Russie et l'Italie. Dans les années 1830 en Angleterre, le *Newgate Novel* fait son apparition sous l'influence des romans gothiques. Portés par des auteurs comme Charles Dickens, William H. Ainsworth ou encore William M. Thackeray, ces romans se caractérisent par une approche du crime spécifique :

> Contre toute attente, les œuvres se saisissent du crime pour lui conférer une image heureuse, et laissent entendre la possibilité qu'il devienne l'objet d'une représentation esthétique. En adulant les figures de scélérats et en auscultant, d'un œil à la fois inquiet et facétieux, les abysses de l'*underworld*, les romans osent prétendre que la normalité et la moralité peuvent avoir droit à leurs lettres de noblesse.[182]

Cette littérature provoque la controverse par sa représentation du crime et du criminel, elle permet aussi de fidéliser un lectorat avide de rebondissements, de retournements portés par la publication sous la forme du feuilleton.

Les *Penny Dreadfuls* représentent une autre forme feuilletonesque populaire au Royaume-Uni au cours du XIXe siècle ; cette littérature adaptée, voire abrégée des romans gothiques populaires (à l'image d'une forme de piratage) favorisait une parution épisodique[183]. Il s'agissait de petits fascicules de trente-six à soixante-douze pages imprimées sur du papier de faible qualité qui visaient les populations ouvrières avec un prix fixe de un *penny*. En moyenne, un roman gothique était publié en trois semaines rapprochant cette forme de la minisérie. À noter que la série télévisée *Penny Dreadful*[184] ne se contente pas de reprendre le terme de ces feuilletons, la fiction s'affirme clairement

[182] Thèse de doctorat de Hubert Malfray, *Pour une esthétique du crime : les « Newgate Novels », Essai de définition d'un genre populaire*, Thèse, Langues, civilisation, Cultures et sociétés, Université de Paris 1 Sorbonne, 2013, p. 2.

[183] AUBRY Danielle, *Du roman-feuilleton à la série télévisuelle, op. cit*. p. 89.

[184] Créée par John Logan, 2014-en cours, Showtime.

comme un hommage à ce type de publication et à son contenu[185]. Le Royaume-Uni voit l'émergence de la *sensation novel*, une littérature à destination du public féminin : « c'est le désir féminin qui forme l'épicentre de l'intrigue, transformant l'espace domestique en "foyer" épidémique d'émotions séditieuses. »[186] Le personnage féminin n'est plus une victime passive, mais l'agent principal de l'action bouleversant les habitudes des lecteurs.

Enfin, la sérialisation provoque l'émergence du roman policier avec les *detective novel* qui popularisent ce genre de roman. Aubry constate une évidence qu'il est nécessaire de rappeler : « Quelque soit le lecteur, éduqué ou non : "a toujours été et sera toujours mû par un désir élémentaire : celui de savoir." »[187] Les œuvres de Edgard Allan Poe, Arthur Conan Doyle, mais aussi celles de Dumas, Balzac ou encore Hugo utilisent la forme du roman policier pour maintenir l'intérêt du lecteur et pour façonner des personnages majeurs de la littérature comme Sherlock Holmes. En même temps que la littérature industrielle se décline sous de multiples formes en Europe, on assiste au développement de plusieurs genres de roman-feuilleton à destination de différents publics favorisant l'émergence du mélodrame, du roman gothique, du roman policier ou encore des nouvelles à destination du public féminin. Cette littérature prend conscience de la richesse de ses possibilités et commence à dévoiler de nombreuses orientations possibles quant à son avenir.

Les États-Unis ne sont pas en reste avec l'émergence des *pulps* au début du XXe siècle. Ces magazines étaient essentiellement composés de fictions hétéroclites pouvant proposer des genres tout aussi différents (détective, fantastique, science-fiction, romance, etc.). Leur succès est lié au faible coût de vente, une stratégie similaire à celle de la *Presse* de Girardin ou des *Penny Dreadfuls*. En effet, les *pulps* sont vendues dix cents en raison de la mauvaise qualité du papier : « La fibre de bois (*woodpulp*) donne naissance à un papier grisâtre et granuleux, mais très bon marché. De support, le mot *pulp* devient un synonyme du genre tout entier. »[188] Ce qui permet aux classes les plus défavorisées d'accéder à cette expérience fictionnelle. De grands auteurs passent à la postérité par la suite comme Isaac Asimov, Philip K. Dick, H. P. Lovecraft ou encore Frank Herbert. Les *pulps* popularisent certains personnages comme Conan Le Barbare publié dans le

---

[185] La fiction convoque de nombreuses figures importantes de la littérature gothique telles que Dracula, le docteur Frankenstein, Dorian Gray ou encore Van Helsing.

[186] AUBRY Danielle, *Du roman-feuilleton à la série télévisuelle, op. cit*., p. 104.

[187] *Ibid.*, p. 118.

[188] CARRAZÉ Alain, *Les séries télé, op. cit.,* p. 46.

magazine *Weird Tales* ou encore Doc Savage publié par *Street and Smith*. La sérialisation des différents récits permet au public américain de se familiariser avec une écriture influencée par les romans-feuilletons. Dans les *pulps*, le succès des récits est dû à la forme de la série où le lecteur suit : « les aventures indépendantes d'un même héros, soustrait au temps. »[189]

De la même manière, la série télévisée a construit son histoire sur une diversité générique à destination de toutes les catégories de téléspectateurs. Des séries policières au *soap opera*, rien n'est laissé au hasard pour séduire et fidéliser les téléspectateurs : « La littérature populaire a semé des graines que l'on retrouve dans les contenus et formats des futures séries télé. »[190]

1.5 Les *serials* ou films à épisode

L'histoire de la littérature populaire démontre une filiation avec les séries télévisées qui permettent de comprendre l'origine de nombreuses caractéristiques de l'industrie télévisuelle américaine. Cette littérature façonne les fondations de la fiction sérielle télévisuelle en réutilisant et en s'appropriant ses caractéristiques. Le *serial*[191] semble être le chaînon audiovisuel manquant entre le roman-feuilleton et la série télévisée. La naissance du cinéma est suivie d'une période d'indécision quant à l'utilisation de cet outil technique, la question du cinéma comme art est réellement instituée par Riccitto Canudo en 1919 qui utilise le terme de « 7e art ». Aussi, les vingt premières années du cinéma sont une période d'exploration qui puise son inspiration dans de nombreux autres arts comme le théâtre et la littérature dite populaire. Alors que le roman-feuilleton décline à la fin du XIXe siècle, le cinéma s'empare de ce phénomène pour le transposer dans des films à épisodes intitulés *serial* en anglais. Le terme *serial* signifie « qui forme une série ». Les américains utilisent ce mot pour désigner les feuilletons cinématographiques qui se composent d'épisodes de courte durée (vingt à quarante minutes) qui forment un tout

[189] BESSON Anne, *D'Asimov à Tolkien, op. cit.* p. 18.

[190] CARRAZÉ Alain, *Les séries télé, op. cit.,* p. 48.

[191] « L'adjectif américain *serial* (en série), devenu à l'usage un substantif, désigne un genre cinématographique d'inspiration policière ou aventureuse dans lequel le récit, par sa longueur diégétique comme par la durée de sa diffusion, excède les dimensions habituelles ». BENASSI Stéphane, *Séries et Feuilletons T.V*, *op. cit.*, p. 113.

pouvant atteindre douze heures ou plus de fiction[192]. Marc Georges définit le *serial* dans le cinéma français comme un film d'une demi-heure avec une fin à suspense poussant le spectateur à revenir voir la suite la semaine prochaine[193]. On peut préciser cette définition avec celle de Jean-Pierre Jackson : « Un *serial* est un ciné-roman à suspense. Chaque épisode, au lieu de comporter une conclusion provisoire ou un "retour à la normale", s'achève sur une situation très périlleuse, voire mortelle, pour le héros. En pratique, la question n'est pas de savoir s'il s'en sortira, mais *comment* il s'en sortira. »[194] Par ailleurs, il ne faut pas les confondre avec les « films en séries » qui déclinent les aventures d'un personnage comme James Bond ou Jason Bourne. La naissance du *serial* semble être concomitante des mêmes raisons qui ont poussé les journaux à publier des romans-feuilletons ou les chaînes de télévision à programmer des séries télévisées : « le serial est né d'une préoccupation purement commerciale : la recherche d'un artifice propre à retenir l'attention du public, à le faire revenir dans les salles, de même que le romancier populaire cherchait à retenir le lecteur en retardant de feuilleton en feuilleton le dénouement de son récit. »[195]

Le cinéaste Victorin Jasset ouvre la voie avec l'adaptation des *Aventures de Nick Carter*, le détective privé américain dans une série de six épisodes en 1908. L'entreprise est un succès qui nécessite le retour des spectateurs au cinéma pour connaître la suite des aventures du détective. La série est créée au cinéma avant d'arriver quarante ans plus tard à la télévision. Jasset tourne par la suite d'autres films à épisodes comme *Morgan, le pirate* (1909)*, les Bandits en automobiles* (1912). Par ailleurs, Pathé crée spécialement le personnage de Nick Winter pour ce type de production avec un succès important : « Franz Kafka note, le 9 septembre 1911, qu'il a vu et apprécié à Paris une projection de *Nick Winter et le vol de la Joconde !* »[196] En 1913, *Fantômas* (descendant littéraire de Rocambole) est adapté en cinq épisodes de quarante minutes par Louis Feuillade avec un

---

[192] DELMAS Laurent, LAMY Jean-Claude (dir.), *Larousse du Cinéma*, Paris, Édition Larousse, 2005, p. 81.

[193] MARC Georges, « Les grands feuilletons de mystères », dans *Rocambole, Bulletins des amis du roman populaire/*sous la direction de Daniel Compère*,* n° 46, 2009, p. 31-50.

[194] JACKSON Jean-Pierre, *La suite au prochain épisode… Le « serial » américain*, Paris, Éditions Yellow Now, 1994, p. 35.

[195] BENASSI Stéphane, *Séries et Feuilletons T.V*, *op. cit.*, p. 113.

[196] DELMAS Laurent et LAMY Jean Claude (dir.), *Larousse du Cinéma, op. cit.,* p. 34.

succès conséquent[197]. Les studios américains copient rapidement le modèle avec succès jusqu'aux années 1950. *Fantômas* est même adapté dans une version américaine en 1920 réalisée par Edward Sedgwick. La Fox espérait alors tirer profit de la popularité du personnage[198]. Le *serial* est pourtant marginalisé du cinéma par la critique, si bien qu'un article du *Dramatic Mirror* fait s'exprimer le serial en 1916 : « Je suis le mouton noir de la famille cinéma et injurié par les critiques ».[199]

La standardisation du long métrage dès la deuxième partie des années 1910 limite la production de *serial* en France. Aux États-Unis, le *serial* prend son essor dès les années 1912 avec *What Happened to Mary* de Charles Brabin. C'est un énorme succès tant au niveau du cinéma que de la presse[200]. Ces films d'une heure au maximum passent en première partie de programme. Le parlant change la donne : « A l'arrivée du parlant, le serial français s'éteindra, mais le serial américain continuera ».[201]

Figure 4 : Affiche de deux serials américains, *Flash Gordon* (1940) et *Captain America* (1944).

[197] DE LA BRETEQUE François Amy, « De Mazamette à Biscotin, le comique dans le serial français », 1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze [En ligne], 61 | 2010, mis en ligne le 01 septembre 2013. URL : http://1895.revues.org/3842 DOI : en cours d'attribution.

[198] WHITE David, « Fantomas 1921 – A Tale of a Lost American Movie Serial », *Belphégor* [En ligne], 11-1 | 2013, mis en ligne le 05 avril 2013, consulté le 19 novembre 2014. URL : http://belphegor.revues.org/194

[199] CHAPUT Luc, « « Indiana Jones et le feuilleton : course-poursuite dans le temps et l'espace », dans *Séquences : la revue de cinéma*, n° 255, 2008, p. 26-27. Citation en anglais : « 1 am the black sheep of the picture family and the reviled of the critics ». Article disponible via ce lien : http://id.erudit.org/iderudit/45142ac, (consulté le 10 novembre 2014).

[200] JACKSON Jean-Pierre, *La suite au prochain épisode… Le « serial » américain*, *op. cit.,* 1994, p. 24.

[201] MARC Georges, « Les grands feuilletons de mystères », *op. cit.*, p. 31-50.

Les *serial*s américains connaissaient un âge d'or dans les années 1930 et 1940 avec de nombreuses adaptations comme *Flash Gordon* (1936-1938,1940)[202], *Dick Tracey* (1937), *Captain Marvel* (1941), *Batman (*1943), *Captain America* (1944), *Superman* (1948), etc. Les grands studios comme Universal ou Columbia se dotent d'un département spécialisé dans la production de ce type de films[203]. Une firme se spécialise tout particulièrement dans ce type de réalisation, *A Republic Production*[204]. Dotés de petits budgets, les *serials* proposaient des moments d'évasions épisodiques qui permettent d'adapter des héros de la littérature comme *Tarzan* ou *Zorro,* mais aussi ceux créés par les émissions de radio comme *Lone Ranger* ou *Green Hornet* ainsi que les personnages de *comic strips* sur lesquels nous reviendrons. Le *Serial* puise ses influences dans l'ensemble de la littérature et propose des aventures dynamiques, façonnées d'actions et de rebondissements accessibles en salle généralement les samedis matin[205] à raison d'un épisode par semaine[206] : « L'objectif n'était pas tant de produire une histoire de quatre heures que de produire 13 épisodes qui pousseront les jeunes téléspectateurs à revenir au cinéma les samedis suivants. »[207] L'impact de ces films sur le public américain est majeur, non seulement parce que le *serial* permet de façonner une première expérience de la sérialisation audiovisuelle, mais aussi parce qu'elle est une grande source d'inspiration pour les cinéastes majeurs du Nouvel Hollywood. On peut penser à l'influence de *Flash Gordon* sur *Star Wars* pour George Lucas, mais aussi à Steven Spielberg qui s'inspire ouvertement de *Jungle Girl* (1941) pour la séquence d'évasion d'*Indiana Jones et le*

---

[202] LABARRE Nicolas, « Two Flashes. Entertainment, Adaptation : Flash Gordon as comic strip and serial », Comicalités [En ligne], Médiatiques, mis en ligne le 19 mai 2011, consulté le 20 novembre 2014. URL : http://comicalites.revues.org/249 ; DOI : 10.4000/comicalites.249. Le personnage de Flash Gordon est créé deux ans avant en 1934 dans un comics trip.

[203] *Ibid.* À la différence des productions de séries télévisées sur les *networks*, les épisodes étaient tournés en une fois avant d'être diffusés en plusieurs épisodes.

[204] JACKSON Jean-Pierre, *La suite au prochain épisode… Le « serial » américain*, *op. cit.*, p. 88-90.

[205] *Ibid.,* p. 163. Dans les années 1930/1940, les enfants pouvaient assister aux séances du matin avec cinq ou six dessins animés, autant de bandes-annonces, un documentaire ou un film des Trois Stooges, un Western B et un *serial*. Tout cela avant l'heure du grand film. Jean-Pierre Jackson démontre que le *serial* engageait la discussion, qui est le méchant ? Comment le héros va-t-il se sauver d'une situation périlleuse, etc.

[206] CARRAZÉ Alain, *Les séries télé op. cit.,* p. 53.

[207] LABARRE Nicolas, « Two Flashes. Entertainment, Adaptation : Flash Gordon as comic strip and serial », *art. cit.*

temple maudit[208] en 1984. Lucas et Spielberg sont des cinéastes clairement influencés évidemment par le cinéma, mais aussi par la télévision : « C'est ainsi qu'il devint, avec Lucas, l'un des premiers réalisateurs formés par la télé. »[209]

Les spectateurs américains sont donc habitués à cette forme de sérialisation qui repose sur des *cliffhangers* qui laissent le héros dans des positions inconfortables : « Créé pour le *serial,* le terme cliffhanger, littéralement "suspendu à la montagne", désigne une situation dangereuse et inextricable dans laquelle le héros est plongé, et qui ne trouvera sa résolution que dans l'épisode suivant. »[210] D'une certaine manière, le public américain est parfaitement préparé à l'émergence des séries télévisées dans les années 1950 qui coïncide avec la fin des *serials* américains : « En fait, la série est déjà née avant la télévision. »[211] Les éléments présents dès le roman-feuilleton sont transposés dans un dispositif cinématographique qui tend à restituer la diffusion par tranche et les nombreux ressorts narratifs caractéristiques du feuilleton. Le *serial* préfigure les séries télévisées en déplaçant l'expérience temporelle hors des livres. De plus, en proposant des mélanges génériques audacieux, le *serial* ouvre la voie à des combinaisons surprenantes comme *The Phantom Empire* (1935) qui mêle western et science-fiction. Les spectateurs découvrent une nouvelle expérience temporelle fondée sur la répétition non d'un texte mais d'une narration audiovisuelle, qui ouvre ainsi le champ à la série télévisée.

1.6 La radio ou « la surdétermination du verbe »

Vincent Colonna postule qu'il y a dominance du son sur l'image dans le cadre des séries télévisées américaines : « Il faut savoir que la télévision est plus écoutée que regardée. C'est une "radio filmée", pour reprendre l'expression d'Orson Welles, qui avait commencé sa carrière sur ce média. »[212] De plus, la télévision aux États-Unis occupe une place centrale dans le *living-room* (la pièce de vie qui regroupe souvent le salon, la salle à manger et la cuisine). Avec l'émergence de la cuisine américaine, les « ménagères »

---

[208] Extrait, à partir de 10 : 07 : http://www.youtube.com/watch?v=kppat7eUAmE, (consulté le 5 octobre 2014).

[209] BISKIND Peter, *Le Nouvel Hollywood*, Paris, Édition Le cherche midi, 2002, p. 275.

[210] CARRAZÉ Alain, *les séries télé, op. cit.* p. 53.

[211] C. AHL Nils et FRAU Benjamin (dir.), *Dictionnaire des séries télévisées, op. cit.*, p. 14.

[212] COLONNA Vincent, *L'art des séries télé ou comment surpasser les Américains*, *op.cit.*, p. 25.

américaines pouvaient cuisiner, faire le ménage, de la couture ou autre tout en laissant allumée la télévision qui fonctionne alors comme un fond sonore[213].

En cela, il nous apparaît particulièrement intéressant de penser les liens et les influences qui rapprochent la radio de la série télévisée : « La radio et la télévision ont un débit continu. Ce sont des machines à déverser des sons et des images. »[214] L'émergence de la radio au début du XXe siècle et sa popularisation reposent sur une variété d'émissions où le feuilleton radiophonique occupe une place non négligeable. En effet, avant la télévision, la radio devient l'occupant principal du *living-room* où toute la famille peut écouter les émissions diffusées. La radio s'inspire de la littérature industrielle pour proposer des feuilletons oraux dont les ressorts narratifs sont ceux de la littérature dite populaire.

Dès les années 1930 aux États-Unis, la radio est dominée par plusieurs entreprises, *Mutual Broadcasting*, *Columbia Broadcasting System* (CBS) et *National Broadcasting Company* (NBC) : « ces diffuseurs ont été d'emblée financés par la publicité que leur achetaient diverses compagnies privées. »[215] Les deux stations sont créées respectivement en novembre 1926 et en 1927[216]. NBC est une propriété de la RCA (*Radico Corporation of America*) qui possède deux déclinaisons de la station, NBC *Blue* et NBC *Red* dès janvier 1927 : « Pour simplifier les choses, les ingénieurs se sont servis de marques aux crayons de couleur pour montrer des routages sur leurs cartes. Le rouge était utilisé pour la chaîne NBC-WEAF et le bleu pour l'alliance NBC-WJZ. »[217] En raison de la loi sur la libre concurrence, la FCC exige que la RCA choisisse entre ces deux stations. NBC *Red* devient NBC et NBC *Blue* qui est racheté par Edward Noble le 14 octobre 1943

---

[213] *Ibid.,* p. 24-28.

[214] CAZENEUVE Jean, « Sociologie de la connaissance et radio-télévision », Le Télémaque, 2002/2 n° 22, p. 59-70. DOI : 10.3917/tele.022.0059

[215] AUBRY Danielle, *Du roman-feuilleton à la série télévisuelle, op. cit.,* p. 63.

[216] PALMER Michael, « Dernières nouvelles d'Amérique : de l'historiographie récente de la communication outre-Atlantique », in : Réseaux, 1995, volume 13 n° 74. pp. 193-206. Article disponible via ce lien : http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/reso_0751 7971_ 1995_num_13_74_2789. WURTZLER Steve J., *Electric Sounds : Technological Change and the Rise of Corporate Mass Media,* New York, Columbia University Press, 2007, p. 7.

[217] Archives : Revue *Radio Ages*, Octobre 1942, Volume 2, numéro 1, p. 22-23. Document disponible via ce lien : http://www.archive.org/stream/radioageresearch194245newyrich#page/n28 /mode/1up/search/NBC+blue. Citation en anglais : « in order to simplify matters the enginers used colored pencil markings to show circuit routings on their maps. *Red* was used for the NBC-WEAF network and blue for the NBC-WJZ hookupe. »

devient officiellement ABC en 1945[218]. Ainsi la préfiguration des grands *networks* s'opère dès les années 1930 et le paysage radiophonique dévoile peu à peu le paysage télévisuel des années 1950. De plus, la présence de la publicité à la radio dès les années 1920 préfigure, là aussi, le modèle économique de la télévision.[219]

La radio amorce une programmation de la fidélisation en proposant des feuilletons hebdomadaires voire journaliers : « Ce phénomène est sans doute attribuable à l'établissement d'un horaire fixe et à la nécessité de créer une *habitude d'écoute*. »[220] Un type de programme se révèle particulièrement important, il s'agit du *soap opera* : « En réalité, les premiers "soaps" radiophoniques étaient des annonces publicitaires déguisées vantant les mérites d'un produit tout en racontant une histoire ; la diégèse servait ainsi à créer une situation dramatique susceptible de provoquer chez les auditeurs une émotion très ciblée, dans le but de les inciter à acheter un produit donné. »[221] Le premier programme sérialisé diffusé à la radio américaine de manière régulière est *Amos "n" Andy*, d'une durée de quinze minutes, diffusé six jours par semaine sur NBC au début des années 1930[222]. Sponsorisés par de grands groupes de savon ou d'hygiène comme *Pepsodent, Procter & Gamble, Colgate-Palmolive* ou encore *Lever Brothers* (qui devint en 1930 *Unilever*)[223], ces programmes se destinent avant tout à un public féminin : « Dans les années 1940, il y a plus d'une soixantaine de *soaps* diffusés chaque semaine sur les ondes, et l'on estime que chaque auditrice suit au moins deux soaps de façon régulière ! »[224] Les *soaps* sont prudes et réactionnaires, ils présentent des personnages féminins dont les désirs ne peuvent s'accomplir qu'au sein de la famille. Ils reposent sur une influence du mélodrame autour de thématiques fortes et récurrentes comme la trahison, l'enlèvement, le meurtre, la jalousie ou encore les secrets. Les épisodes

---

[218] STERLINH H. Christopher (ed.), *The Concise Encyclopedia of American Radio,* New-York, Consice édition, 2010, p. 35-36.

[219] WURTZLER Steve J., *Electric Sounds, op. cit.,* p. 182.

[220] AUBRY Danielle, *Du roman-feuilleton à la série télévisuelle, op. cit*., p. 208.

[221] *Ibid*., p. 138.

[222] VERNIER Jean-Marc, « Hollywood et la radio aux origines de la fiction TV ». In : Quaderni. N. 9, Hiver 89/90. Série et télévision. pp. 55-63. Doi : 10.3406/quad.1989.1969. Par ailleurs, ce programme marque la mise en place d'un marketing transmédia. En 1930, le film *Check and Double Check* popularise les visages des acteurs de *Amos'n'Andy*. Pour cette occasion, de la publicité par la radio est programmée, des dentifrices à l'effigie des acteurs, des bonbons Amos'n'Andy et des jouets sont vendus. Une bande originale est éditée par T.B Harms sur phonographe. La publicité puise alors dans les trois médias dominants : radio, cinéma, phonographe. WURTZLER Steve J., *Electric Sounds, op. cit.,* p. 19-21.

[223] *Ibid.*

[224] CARRAZÉ Alain, *Les séries télé, op. cit.,* p. 51.

instaurent une nouvelle forme de temporalité autour de l'idée de programmation à une date et un horaire fixe. À l'inverse du roman-feuilleton qui pouvait être lu à n'importe quel moment une fois la parution du journal effective, les feuilletons radiophoniques sont accessibles à un horaire déterminé. L'organisation de l'accessibilité au programme demande donc à l'audience de se rendre disponible en fonction de la diffusion pour pouvoir suivre l'émission. Il s'agit d'une profonde transformation qui articule la ritualisation de la diffusion, élément central du dispositif sériel télévisuel.

La radio préfigure donc une organisation temporelle des contenus fictionnels qui tend à la rapprocher de la série télévisée. Elle dévoile aussi une étonnante aptitude à maintenir l'attention de l'auditeur. Comme le remarque Vincent Colonna[225], l'organisation du programme s'articule autour de l'écoute en utilisant des signaux sonores destinés à capter l'attention de l'auditeur. Les signaux permettent de ritualiser la diffusion du programme autour d'un générique et de publicités. Ces retours sonores instaurent une habitude qui est associée au contenu fictionnel. Ainsi, la radio utilise ses spécificités pour créer des conditions d'écoute « ritualisantes » dans un objectif de fidélisation. Toute cette réflexion autour du dispositif oral se retrouve dans les séries télévisées avec une organisation sonore fascinante. Les génériques, les publicités ou certaines sonorités viennent organiser l'accessibilité au contenu narratif en façonnant une habitude, ainsi le dispositif sonore fonctionne comme une activation mémorielle qui renvoie à la série : « Le générique de télévision et son utilisation spécifique (*a priori* répétée et régulière) émettent un signal que le téléspectateur ne peut ignorer […] Il possède une force de rassemblement de téléspectateurs (l'un des outils les plus efficaces reste le thème musical). S'il est réussi, il entretient l'aspect addictif de la série. »[226] L'exemple de l'allumette qui craque dans le cadre du générique de *Mission Impossible* est un exemple clair de ce rôle[227].

De plus, la radio, façonnée par les annonceurs qui utilisaient les contenus pour promouvoir des produits, permet de saisir tout l'héritage de ce type de programmation dans la série télévisée. Le mélange entre les récits et la publicité radiophonique préfigure le dispositif sériel qui repose sur cette double forme d'énonciation, un discours narratif et un discours publicitaire. L'exemple du *soap opera*, genre radiophonique et télévisuel à

[225] COLONNA Vincent, *L'art des séries télé ou comment surpasser les Américains*, *op.cit.,* p. 24-27.

[226] VÉRAT Eric, *Génériques ! Les séries américaines décryptées,* Lyon, Les moutons électriques, 2012, p. 14.

[227] Générique de la série disponible via ce lien : https://www.youtube.com/watch?v=iq-YeD4L-bg, (consulté le 5 juillet 2014).

succès dont l'origine est celui d'un support à la publicité permet de saisir les liens qui constituent la fiction et la publicité. De plus, le lien entre radio et série télévisée est affirmé par les nombreuses adaptations entre les deux médias. Les débuts de la télévision passent par de nombreuses adaptions de programmes et de séries radiophoniques[228] (le *Texaco Star Theatre* animé par Milton Berle, les séries comme *Lone Ranger*[229], *I Love Lucy*, etc.), les premières heures de la télévision établissent une affinité évidente avec la radio. Au sujet du discours verbal, la théorie de Colonna m'apparaît des plus intéressantes quant à la place du son dans les séries télévisées. Les différences du dispositif d'écoute tranchent avec le cinéma et ressemblent à celles configurées par la diffusion radiophonique. La télévision est un médium qui prend place dans un lieu de vie où les conditions d'attention sont très différentes de celles du cinéma. En effet, le cinéma propose un dispositif fondé sur :

— une salle obscure et silencieuse.

— une position assise qui supprime toute activité sensorimotrice.

— une vision « bloquée » vers l'écran.

— un écran immense qui exacerbe l'attention visuelle et auditive.[230]

La télévision propose un dispositif à l'opposé du cinéma où l'attention peut être sollicitée par d'autres éléments (le téléphone, la famille, le repas, etc.). L'image ne domine pas, c'est même l'inverse, le salon est rarement obscur et silencieux, etc. Aussi, la radio qui prend place dans le même espace que la télévision, du moins traditionnellement, propose des conditions d'écoute « parasitées » par les contraintes de vie liées au foyer familial. Pour favoriser l'écoute radiophonique et sa compréhension, l'élaboration sonore des contenus narratifs télévisuels semble reposer sur une forme de redondance, de répétition, d'itération qui induit la possibilité de rejoindre le flux narratif malgré une attention plus éparpillée qu'au cinéma.

La radio réutilise les codes du roman-feuilleton pour les réactualiser dans le cadre d'un médium oral. La télévision fait le même travail en s'emparant de certaines qualités proprement radiophoniques (comme la surdétermination du verbe, les dispositifs sonores

---

[228] Sur ce point Tom Stempel concentre le premier chapitre de son livre *Storyteller to the Nation* intitulé *Radio to Television*. De cette manière, l'auteur montre l'influence de la radio sur les premiers programmes de la télévision et notamment le recrutement massif d'auteurs et de présentateurs de radio comme Milton Berle et Jack Benny. STEMPEL Tom, *Storytellers to the Nation*, *op. cit.,* p. 13-22.

[229] Créée par George W. Trendle, 1949-1957, ABC.

[230] COLONNA Vincent, *L'art des séries télé ou comment surpasser les Américains*, *op. cit.,* p. 23.

ou l'interaction avec la publicité) tout en réactualisant ce dispositif dans un nouveau médium. L'influence de la radio reste des plus importantes et la série télévisée hérite des propriétés orales de ce type de dispositif.

De la même manière que les *serials* américains : « Avec l'avènement de la télé, la quantité de feuilletons radio s'amenuisa et, aux États-Unis, elle s'arrêta purement et simplement. »[231] D'une certaine manière, la série semble absorber l'audience à la fois du *serial* et du feuilleton radiophonique, comme un catalyseur des propriétés des deux types de fictions. Par exemple, le défi représenté par le *soap* pour l'adaptation à la télévision démontre l'incroyable capacité de la série télévisée à se réapproprier des programmes. À la radio, le *soap* est créé par des acteurs devant un microphone, à la télévision, c'est tout un dispositif qui demande de produire un épisode par jour. Un énorme défi remporté dès 1946 par le tout premier *soap* de la télévision américaine, *Big Sister*[232] démontrant ainsi les formidables capacités d'adaptation de la série télévisée.

1.7 Des comics strip aux comics

Si nous avons insisté sur l'influence des romans-feuilletons quelle que soit leur forme littéraire sur la série télévisée, il nous faut mettre en évidence un autre type d'influence. Celle des bandes dessinées américaines dont l'appellation *comics* est aujourd'hui associée à un certain type de bande dessinée. Initialement, le *comis strip* désigne littéralement un « bandeau amusant » et prend son essor à la fin du XIXe siècle aux États Unis dans la presse quotidienne[233]. On découvre ainsi des encarts dessinés humoristiques sous deux formes, l'une à suivre (*continuity strip*) et ceux reposant sur un gag (*stop comic*). Le but initial est encore et toujours un moyen de fidélisation par une spécificité narrative originale visant à attirer l'attention du lecteur. Progressivement, le *comic strip* se décline et dès 1934, on publie des recueils de ce type de bande dessinée dans des *comics books*. Ces derniers amorcent une période charnière de la bande dessinée américaine en proposant non pas des recueils mais des récits abordant une multitude de genres comme la comédie, le western, le polar, etc. Néanmoins, la révolution des *comics*

[231] CARRAZÉ Alain, *Les séries télé*, *op. cit*., p. 51.

[232] *Ibid.,* p. 51. Créée par Lillian Laugerty, 1946-1952, CBS.

[233] GABILLIET Jean-Paul, *Des comics et des hommes : histoire culturelle des comic books aux États-Unis*, Nantes, Éditions du temps, 2005, p. 11-20.

books passe par l'*Action Comics* et la naissance de Superman créé par Jerry Siegel et Joe Shuster :

> À partir de la seconde moitié des années 1930 apparurent des fascicules agrafés bon marché (comic books) : d'abord alimentés par des réimpressions de bandes déjà diffusées dans les journaux, ils prirent leur autonomie à partir de 1937-1938, notamment grâce à l'avènement du personnage de Superman, qui inaugura le genre des super héros, devenus depuis le symbole de la BD dans ce pays (même si, là encore, il s'agit d'un cliché).[234]

Dès avril 1938, Superman fait son apparition éclipsant les autres récits et amorçant une nouvelle ère pour la bande dessinée américaine. Il est suivi par Batman en mai 1939 qui fait son apparition dans *Detective Comics 27*[235], puis de *Captain America* en décembre 1940 dans *Captain America Comics I*[236]. L'émergence de ces personnages et des narrations qui les accompagnent renvoie directement à une influence du roman-feuilleton. En effet, comme le remarque Umberto Eco : « Le héros de la BD naît au contraire dans une *civilisation du roman.* »[237] En 1939, *Superman* et *Blue Beetle* « annoncent l'autonomie du comic book comme produit culturel et économiquement viable, définissable par son contenu et capable de fonctionner et de se reproduire à partir de sources propres. »[238] La distribution mensuelle de ces revues sur plusieurs années façonne une expérience temporelle qui se rapproche de l'expérience de la série télévisée[239]. La présence de la publicité dans les magazines est significative puisqu'elle permet aussi de financer ce type de support : « les grands magazines de la première moitié du siècle […] tiraient la majorité de leur revenu de l'argent que leur versaient les annonceurs ».[240] C'est l'une des raisons pour laquelle le prix de vente des *comics* était si bas.

---

[234] GABILLIET Jean-Paul, « BD, mangas et comics : différences et influences », Hermès, La Revue, 2009/2 n° 54, p. 35-40. DOI : 10.3917/herm.054.0035.

[235] GABILLIET Jean-Paul, *Des comics et des hommes : histoire culturelle des comic books aux États-Unis*, *op. cit.*, p. 42.

[236] *Ibid.,* p. 45.

[237] ECO Umberto, *De superman au Surhomme*, *op. cit.,* p. 116.

[238] GABILLIET Jean-Paul, *Des comics et des hommes : histoire culturelle des comic books aux États-Unis*, *op. cit.,* p. 42.

[239] Certaines parutions de *comics* sont bimensuelles. La mensualité reste le modèle de diffusion récurrente.

[240] GABILLIET Jean-Paul, *Des comics et des hommes : histoire culturelle des comic books aux États-Unis*, *op. cit.,* p. 188.

C'est dans un premier temps le triomphe de la sérialité tel que le pense Stéphane Benassi. Les personnages de Superman et de Batman tendent à s'inscrire dans un présent immobile : « 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. »[241] En effet, les personnages ne vieillissent pas dans les *comics* et la méthode utilisée par les auteurs est particulièrement intéressante. Pour ne pas saisir les effets du temps sur le personnage de Superman, les auteurs construisent leur narration sur une chronologie insaisissable. Confronté à un épisode de Superman, il est délicat de saisir l'intrigue en lien avec d'autres épisodes, ainsi, on ne peut situer clairement l'épisode dans une chronologie précise si bien qu'on a une sensation de : « climat onirique—que le lecteur ne saisit absolument pas—où il est extrêmement difficile de distinguer ce qui est arrivé avant de ce qui est arrivé après. »[242] La somme des aventures du superhéros semble prendre place dans un présent immobile où tout peut avoir lieu au même moment. Les auteurs restreignent leurs personnages dans un temps destitué de toute progression temporelle. Le succès de DC repose sur l'émergence de ces personnages héroïques et sur cet immobilisme du temps de la fiction. Ainsi, n'importe quel lecteur peut rejoindre les aventures de Superman ou de Batman, il n'a pas besoin d'avoir lu les revues précédentes pour comprendre. Les séries télévisées tentent elles aussi de refuser les affres du temps notamment lors des trente premières années de la télévision. Pour cela, les fictions sérielles tentent de restreindre la temporalité des récits dans une forme de présent immobile. L'exemple de *Columbo* correspond à cette tentative de présent immobile puisque les aventures du détective ne s'inscrivent pas dans une chronologie évidente, mais dans une déclinaison d'enquête dont l'ordre est induit par la diffusion. Ce système a permis à la série de perdurer pendant trente-cinq ans ainsi que de répondre aux exigences de continuité du médium.

De plus, le rapport entre les auteurs et les lecteurs influe sur la production de *comics*. En effet, les lecteurs n'hésitent pas à écrire aux auteurs pour demander des évolutions narratives importantes comme le mariage entre Lois Lane et Superman[243]. Les auteurs sont donc contraints de répondre à ces demandes mais un événement comme un mariage marque le temps chronologique d'un repère clair impossible à nier. Le recours est

[241] ECO Umberto, *De superman au Surhomme*, *op. cit.,* p. 128.
[242] *Ibid.,* p. 124.
[243] *Ibid.,* p. 125.

donc celui des *Imaginary Tales*, ce sont des épisodes spéciaux qui répondent aux attentes des lecteurs mais dont les dernières pages dévoilent une mise en garde, ce sont des histoires imaginaires. En outre, les histoires de Superman ne s'inscrivent pas dans une forme de continuité. Le super héros effectue une action complète dans un épisode si bien que dans l'épisode suivant, les auteurs proposent une nouvelle histoire : « Chez Superman, en revanche, le temps qui est mis en crise est *le temps du récit*, c'est-à-dire la notion de temps reliant un récit à l'autre. »[244]

De nombreuses séries télévisées américaines empruntent ce type de digression pour satisfaire le téléspectateur : le retour d'entre les morts de Bobby Ewing dans *Dallas* au début de la dixième saison s'agence autour de l'idée d'un long rêve ayant tout de même duré une saison entière, ce qui justifie le come-back du personnage[245]. De nombreuses séries ont recours à ce procédé mais généralement, cela se produit sur une échelle plus réduite comme un épisode. La série de science-fiction *Stargate SG1*[246] utilise plusieurs fois ce type de récit. Dans le dernier épisode de la dixième saison intitulé *Unending*[247] *(Le temps d'une vie)*, les membres de l'équipe SG1 sont coincés sur un vaisseau pendant cinquante ans ! Confrontés à ce dispositif temporel, les liens entre les personnages se renforcent et certaines romances attendues s'amorcent, jusqu'à ce que le personnage de Teal'c (le seul à ne pas vieillir) réussisse à revenir dans le passé pour prévenir la catastrophe. De cette manière, la parenthèse de cinquante ans reste une digression qui n'affecte pas la temporalité du récit à la manière d'une histoire imaginaire. D'autres séries ont utilisé cet outil comme *Roswell*, *Dark Angel*[248] ou encore *Smallville*[249] (qui est justement le récit de l'adolescence de superman).

L'*untold tales* est une autre forme de récit alternatif présent dans les *comics*. Ce sont des récits « qui concernent des événements déjà racontés, mais où "l'on avait omis de

---

[244] *Ibid.,* p. 124.

[245] Ce type de procédé dans le cadre des séries télévisées est défini par l'expression *jumping the shark*. Cela signifie que la série a franchi un point de non-retour qui est généralement associé à la chute de la fiction (aussi bien en terme d'audience que de qualité). L'expression provient de la série *Happy Days* (créée par Harry Marshall, 1974-1984, ABC) lorsque le personnage de Fonzie fait du jet-ski au-dessus d'un requin dans l'épisode *Hollywood* (S5E03). Extrait disponible ici : https://www.youtube.com/watch?v=t4ZGKI8vpcg, (consulté le 10 juillet 2014). À noter que la série a aussi donné forme à une autre expression, « le syndrome Chuck Cunningham », lorsqu'un personnage disparaît subitement de la fiction sans explication.

[246] Créée par Brad Wright et Jonathan Glassner, 1997-2002 puis 2002-2007, Showtime pus Sci Fi.

[247] Diffusé le 22 juin 2007 sur Sci Fi, (S10E20).

[248] Créée par James Cameron et Charles H. Eglee, 2000-2002, Fox.

[249] Créée par Alfred Gough et Miles Millar, 2001-2006 et 2006-2011, The WB puis The CW.

dire quelque chose" si bien qu'on les redit sous un autre angle, découvrant ainsi des aspects latéraux[250]. » Ainsi, les épisodes de *comics* disposent de ressources multiples pour présentifier les récits dans une forme d'immuabilité. Cette méthode trouve un écho significatif dans les séries télévisées. Le principe est utilisé dans de nombreuses fictions comme *Lost*, dans l'épisode *The Other 48th Days* (S2E07[251]), les 48 premiers jours sur l'île sont perçus du point de vue des survivants du crash qui ont atterri à l'autre bout de l'île. Dans *Battlestar Galactica*, le téléfilm *The Plan* repose sur la même idée, raconter les mêmes événements sous un autre angle (en l'occurrence, ici, celui des Cylons). De nombreuses fictions ont recours à ce genre de procédé et l'un des derniers exemples en date m'apparaît synthétiser cette idée. *The Originals*[252] un *spin-off* de *The Vampire Diaries*[253] raconte l'histoire des premiers vampires de l'Histoire. Le lancement de la série repose sur un double épisode pilote, le premier prend place dans la série *Vampire Diaries* (S4E20[254]) et le second est le premier épisode de la nouvelle série (*The Originals, S1E01*). Les deux épisodes racontent les mêmes événements, mais la différence s'opère au niveau du point de vue (les deux épisodes sont centrés sur un personnage différent[255]). Les *comics* proposent de nombreux *untold tales*. *Untold Tales of Spiderman* publié entre 1995 et 1997 revient sur les histoires « oubliées » de la riche carrière de l'homme-araignée. Dans les années 1980, c'est *Untold Legend of Batman* qui évoque le passé de l'homme chauve-souris. Séries et *comics* partagent ce besoin d'alimenter un flux narratif. Pour cela, ils n'hésitent pas à recourir à cette part « oubliée » qui représente un moyen de produire des récits.

Le succès de Marvel dans les années 1960 s'explique de nombreuses manières. Deux raisons nous intéressent particulièrement, d'une part, c'est le retour du superhéros après des années difficiles pendant la guerre froide, mais aussi une forme de narration qui tend vers le feuilleton. Dès 1961, les quatre fantastiques font leur apparition (*Fantastic Four I,* novembre 1961) suivis de *L'Incroyable Hulk* et *Thor*. L'été 1962 est marqué par

[250] ECO Umberto, *De superman au Surhomme*, *op. cit.,* p. 126.

[251] Diffusé le 16 novembre 2005 sur ABC.

[252] Créée par Julie Plec, 2013-en cours, The CW.

[253] Créée par Julie Plec et Kevin Williamson, 2009- en cours, The CW.

[254] L'épisode est d'ailleurs intitulé *The Originals* reprenant le nom du *spin-off*.

[255] En l'occurrence, les deux personnages principaux, Klaus Mikaelson et son frère Elijah Mikaelson.

l'apparition de *The Amazing Spiderman*[256]. Sous l'impulsion du nouveau directeur éditorial, Stan Lee et des deux dessinateurs Jack Kirby et Steve Ditko, Marvel se renouvelle brillamment : « Marvel, et DC dans une moindre mesure, créèrent un genre nouveau qui tirait son esprit de toutes les sources de discours ambivalents—discours sur les jeunes, la classe moyenne, la puissance nucléaire, la conquête spatiale, entre autres ».[257] À l'inverse de Superman, Spiderman connaît des événements qui s'inscrivent dans la continuité de la narration et qui impactent durablement le héros. Dans le numéro 120, Gwen Stacy, la fiancée de Spiderman est assassinée par le Bouffon Vert. Les conséquences de cet assassinat engagent un arc narratif autour de la vengeance de l'homme-araignée. La dominance immobile propre aux années 1940 commence à évoluer.

Les outils narratifs pour lutter contre le temps chronophage permettent aux *comics* d'instaurer une forme de présent immobile. Les séries télévisées réutilisent et réactualisent ces outils pour les réagencer dans les séries télévisées. Si l'immuabilité du présent est une impossibilité en raison de l'aspect visuel de la série (les acteurs vieillissent quoiqu'on y fasse), les outils utilisés dans les *comics* permettent d'allonger la diégèse et de retarder la marche du temps. On peut remarquer que les *comics* n'ont pas succombé à l'arrivée massive de la télévision à l'inverse du feuilleton radiophonique et du *serial.* Les superhéros se sont adaptés au fil des générations proposant des personnages plus complexes ou en réexplorant certains superhéros. De plus, la télévision a recours au talent des scénaristes de BD pour écrire des séries :

> Entraînés à une écriture multifocale avec plusieurs intrigues narratives, ils peuvent bien sûr garantir la tenue de nouveaux modèles. C'est le cas de Gerry Conway, déjà auteur pour les *Spider-Man* et *Superman* des années 1970, devenu scénariste pour *Matlock*[258] et *Law and Order.* Plus récemment ; c'est le cas significatif de Paul Dini, scénariste d'épisodes et romans graphiques mémorables pour *Batman* et *Superman*, passé au poste « technique » par excellence, celui de *story editor*, dans la série culte des années 2000 : *Lost*.[259]

---

[256] GABILLIET Jean-Paul, *Des comics et des hommes : histoire culturelle des comic books aux États-Unis*, *op. cit.,* p. 86.

[257] *Ibid.,* p. 87.

[258] Créée par Dean Hargrove, 1986-1992 puis 1992-1995, NBC puis ABC.

[259] STEFANELLI Matteo, MAIGRET Eric, « La BD, nouvelle matrice des séries télévisées », dans *Médiamorphoses Hors-série/*sous la direction de Eric Maigret et Guillaume Soulez*,* Janvier 2007, Édition Armand Colin p. 163-167.

1.8 Quand le théâtre et le cinéma façonnent la télévision

Si nous avons pu mettre en avant de nombreuses sources qui ont influencé la série télévisée, il faut rappeler que la série télévisée s'est formellement agencée sur un dispositif à la fois théâtral et cinématographique. En effet, comme nous l'avons évoqué tout au long de notre réflexion, la *sitcom* fonde son dispositif sur celui du théâtre : une scène, un public et la représentation d'un spectacle conçu pour répondre aux limites de la scène. *I Love Lucy* relocalise le dispositif théâtral dans un studio pour façonner la *sitcom*. Il est intéressant de noter que les premières séries télévisées se fondent sur une double réflexivité, celle du *living-room* du téléspectateur qui est le centre de l'univers fictionnel et la réflexivité d'un dispositif théâtral relocalisé dans le studio de cinéma. De cette manière, la série donne à voir ses influences en démontrant sa capacité à ne pas simplement reproduire mais réagencer, réactualiser un dispositif par les propriétés du médium. Si l'influence du théâtre est particulièrement notable dans les *sitcoms,* c'est aussi en raison de sa volonté de capter l'expérience humaine du théâtre par l'enregistrement des rires de l'audience. Cette volonté de conserver cette trace humaine de l'expérience tend à resituer une expérience théâtrale dans le cadre d'un nouveau médium par l'utilisation d'un procédé éminemment cinématographique. Néanmoins, on aurait tort de penser que seule la *sitcom* propose un dispositif proche du théâtre, le *soap* reprend un certain nombre d'éléments propre au théâtre comme le tournage uniquement en studio pour des raisons de coûts et de temps.

Le dispositif théâtral n'est pas la seule source d'influence dans les séries télévisées, les propriétés littéraires du théâtre sont réutilisées tout au long de l'histoire des séries télévisées donnant lieu à de grands moments de télévision. Le monologue est un outil particulièrement récurrent des fictions sérielles, celui de Vic Mackey en forme de confession dans *The Shield*[260] témoigne de cette influence (*Possible Kill Screen,* S7E12[261]) puisqu'il permet d'atteindre le climax de la série. Dans *Battlestar Galactica*, le témoignage de Lee Adama lors du procès de Baltar en forme de monologue vient

[260] Créée par Shawn Ryan, 2002-2008, FX.

[261] Diffusé le mardi 18 novembre 2008 sur FX. URL : http://www.allocine.fr/series/ficheserie-56/saison-7566/#89566, (consulté le 8 octobre 2014).

contrebalancer le discours porté par la série sur ce personnage[262]. De plus, la série télévisée instaure, comme au théâtre, un quatrième mur. L'histoire de la série télévisée s'est articulée autour de la rupture avec cet espace segmentant l'univers de la fiction et le temps spectatoriel. *Moonlighting*[263] *(Clair de Lune)* s'est bâti sur ces ruptures récurrentes, instaurant un discours direct avec le téléspectateur. En 2013, le succès de *House of Cards* est associé à ce procédé éminemment théâtral d'interpellation du spectateur par le protagoniste principal Frank Underwood (Kevin Spacey). Le créateur de la série Beau Willimon revendique ouvertement l'influence des œuvres de William Shakespeare et plus particulièrement de *Richard III*[264]. On trouve par ailleurs le même jeu de rupture avec le quatrième mur dans cette œuvre de Shakespeare. Underwood apostrophe régulièrement le spectateur pour lui confier ses pensées ou ses remarques sur tel ou tel événement. Frank ne fait pas que parler, il n'hésite pas à lancer des regards caméra à destination du spectateur qui se trouve embarqué dans une forme de complicité des actions de l'homme politique. À l'inverse de *Moonlighting*, les apartés de Frank sont entendus seulement du spectateur et aucun autre personnage de l'univers diégétique ne s'adresse directement aux spectateurs (pour l'instant du moins, la série étant en cours de diffusion).

Enfin, l'histoire de la série télévisée est indéniablement liée à celle du cinéma. Lorsque Lucille Bail et Desi Arnaz façonnent le modèle de production d'*I Love Lucy,* ils ont recours à la pellicule et au dispositif du cinématographe. La série télévisée repose sur le même dispositif technique, le montage, le tournage, les angles de caméras, le lien est fort. On a tendance à tellement vouloir différencier les deux que l'on en oublie parfois le lien intime qui les unit. Certes, le cinéma de fiction et la série télévisée sont deux dispositifs narratifs différents, pourtant leur fonctionnalité repose sur une même technique. Le langage cinématographique permet à la série télévisée de se chercher un langage sériel composé de nombreuses influences liées à la grammaire du cinéma. Le plan-séquence du pilote de *Battlestar Galactica* renvoie aux grandes heures de ce procédé comme dans l'ouverture de *Touch Of Evil (La Soif du Mal)* d'Orson Welles (1958). Le jeu sur la profondeur de champ dans *Six Feet Under* est influencé par l'histoire de la profondeur de champ au cinéma. Nous aurions pu mettre en avant la manière dont finalement les techniciens et les auteurs travaillent le plus souvent à la fois pour le cinéma et la

[262] *Crossroads, Part II* (S3E20)

[263] Créée par Clenn Gordon Caron, 1985-1989, ABC.

[264] Anonyme, " 9 Tings House of Cards Took From Shakspeare", 21/02/14, http://www.huffington post.com/2014/02/21/house of cards shakespeare _ n_4823200.html, (consulté le 10 juin 2014).

télévision, mais ce n'est pas, ici, notre sujet. La perméabilité entre les deux médiums est grande, à l'instar de celle entre la radio et la télévision. Les outils cinématographiques et le dispositif technique permettent à la série de chercher un propre mode de pensée par l'image.

De cette manière, la série télévisée apparaît comme un objet narratif traversé par une multitude d'influences dont le cinéma, le théâtre, la radio, les différentes déclinaisons du roman-feuilleton ou encore les *comics*. Il est nécessaire de développer l'une des dernières influences de la série télévisée, celle du cycle littéraire. En effet, nous aurions pu nous pencher sur la question du cycle en littérature lors de notre partie sur les œuvres littéraires. Néanmoins, le lien entre les séries télévisées et les cycles littéraires apparaît aujourd'hui comme un élément fondamental pour comprendre les fictions sérielles. Aussi, nous allons mettre au jour le rapport si particulier entre les cycles et les séries télévisées.

2 L'influence du cycle littéraire

2.1 Cycle et série

L'influence des romans-feuilletons occupe une place prépondérante pour appréhender la série télévisée du point de vue de la narration. Nous avons mis en exergue d'autres sources d'influences. Si nous devions articuler les influences constitutives des séries télévisées d'un point de vue narratologique, il semble que les deux pôles seraient le roman-feuilleton et le cycle littéraire. L'histoire de ces deux forces est par ailleurs, intimement liée. L'appellation paralittérature vient réunir ces deux types de récits sous une terminaison péjorative qui met en marge ces œuvres de toute littérature dite traditionnelle. Le cycle définit un ensemble d'œuvres ayant le même thème, la même intrigue, le même monde fictionnel et les mêmes personnages. On assimile au cycle des ensembles (comme des épopées, le cycle troyen, arthurien, etc.) On lui associe aussi le terme saga ou bien des mots désignant le nombre précis qui le constitue comme trilogie, tétralogie, etc.

Anne Besson recoupe le cycle et les séries autour d'un même objectif : « Les ensembles, cycles et séries, constituent des réponses à un seul et même enjeu, de nature commerciale. L'ensemble vise avant tout sa propre consommation : il s'agit d'une entreprise de fidélisation du public et donc d'une stratégie pour minimiser les risques,

dans un marché du livre qui se caractérise justement par son extrême volatilité. »[265] Ce qui distingue le cycle de la série (au sens de roman-feuilleton) n'est pas tant l'objectif qui les anime que les moyens et l'organisation pour y parvenir : « La série vise à la réitération alors que le cycle vise à la totalisation. »[266]

Si cette idée constitue un point d'entrée, elle est à nuancer en raison des mélanges génériques et structurels des fictions contemporaines. L'une des différences qui semble apparaître est temporelle : « Le cycle apparaît plus fermé que la série puisque dans la série, il y a une suspension du temps, celle-ci confère au héros une "immortalité" alors que dans le cycle, les lois biologiques de la vie humaine s'appliquent. »[267] L'utilisation du terme série chez Anne Besson semble renvoyer à un type de série dite immobile. Cela nous ramène aux remarques d'Umberto Eco sur Superman, le cycle semble donc accepter la marche du temps. Pourtant, comme nous l'énoncions, il faut relativiser ce constat tant le cycle et la série tendent à se compenser puisqu'ils se projettent vers une forme de convergence qui mélange les propriétés de l'un avec l'autre. D'autre part, le cycle investit régulièrement des univers fictionnels qui prennent place dans des genres spécifiques comme la science-fiction ou la *fantasy* ouvrant la voie à des mondes où l'immortalité peut être justifiée (par exemple les Elfes dans *Le seigneur des anneaux*.)

Cette distinction temporelle nous apparaît parfaitement prise en compte avec la série télévisée. En effet, les fictions sérielles contemporaines acceptent la marche du temps. À l'inverse des trente premières années de la télévision qui laissaient place à une domination du temps immobile. L'objectif des séries était de durer le plus longtemps possible. Aussi, il fallait prévenir de toute pression du temps. C'est la raison pour laquelle il est difficile de situer chronologiquement une enquête de *Columbo*. Aucune indication ne vient nous aider à saisir la situation de l'épisode dans la continuité générale. Si ce type de série refusait d'imprimer la marque du temps malgré d'évidentes obligations (comme le vieillissement des acteurs), les séries télévisées contemporaines s'inscrivent dans un rapport inverse.

En effet, *Six Feet Under* fait du temps son plus grand questionnement, accentuant ses effets en se focalisant sur la mort (donc sur la fin). L'évolution professionnelle de John Dorian dans *Scrubs* passe par une acceptation du temps qui permet à ce dernier de ne pas

---

[265] BESSON Anne, *D'Asimov à Tolkien, op. cit.* p. 16.
[266] *Ibid.,* p. 22.
[267] *Ibid.,* p. 29.

rester interne toute sa vie. La tension présente dans *Battlestar Galactica* est due en grande partie à la pression du temps sur les réserves des survivants (eau, carburant, nourriture) qui ne sont pas illimitées. *Lost* utilise les différentes temporalités de la fiction pour explorer le temps dans ces mouvements ainsi qu'au travers les causalités qui ponctuent les expériences de la vie. Ce phénomène s'inscrit historiquement par le retour en force du feuilleton depuis la fin des années 1970 et le début des années 1980 (notamment avec *Dallas* et *Hill Street Blues*) et la transformation des contraintes économiques (la vie d'une série télévisée est plus courte mais sa rentabilité s'étend à sa seconde vie que nous appellerons monde de la réappropriation multimédiatique[268]).

2.1.1 Le passage du temps

Le cycle accepte donc le passage du temps, comme le remarque Anne Besson, le temps est la grande affaire du cycle, cet énoncé peut être appliqué aux séries télévisées. L'auteur remarque plusieurs marques de passages du temps dans les cycles. Tout d'abord, au niveau de la forme d'organisation du récit : « les volumes sont reliés par le fil du temps et découpent les périodes chronologiques ».[269] Une ou plusieurs œuvres correspondent donc à une période chronologique qui désigne un passage du cycle. Il m'apparaît difficile ne de pas penser aux découpages des séries télévisées de saison en saison qui correspondent aussi à des périodes temporelles. La première et la seconde saison de *Six Feet Under* s'inscrivent dans une continuité segmentée par un dispositif saisonnier. Les saisons s'inscrivent parfois dans un cycle comme *The West Wing*[270] qui propose un calendrier narratif calqué sur le calendrier politique[271].

Besson remarque aussi que : « du temps s'écoule aussi entre la parution de chaque volume, ce qui fait du parcours de l'histoire le reflet de l'expérience particulière qu'est la réception du cycle[272]. » En effet, plusieurs mois voire plusieurs années peuvent séparer la parution d'un volume. Dans le cadre des séries télévisées, cette attente est

---

[268] Nous aborderons ces questions dans la prochaine partie. Pour l'instant, il faut garder en tête qu'une série peut être vue et revue et que chaque visionnage engage un mode de regard différent.

[269] BESSON Anne, *D'Asimov à Tolkien, op. cit.,* p. 141.

[270] Créée par Aaron Sorkin, 1999-2006, NBC.

[271] Par exemple, les six saisons de la fiction sont entrecoupées d'une élection présidentielle dans la fiction qui voit le personnage principal de Josh Bartlet être réélu lors de l'épisode *Process Stories* (S4E08) pendant la saison 2002-2003. Ainsi, la série relance un nouveau cycle qui couvre le mandat fictif du président démocrate Bartlet.

[272] BESSON Anne, *D'Asimov à Tolkien, op. cit.* p. 141.

calibrée sur un temps de la production qui promet un retour de la série à une date et à un horaire précis. Malgré ces différences, il y a un écoulement du temps entre deux œuvres ou deux saisons. Ce qui implique que la fiction doit prendre en compte cet écart. Le cycle tend à affirmer cet écoulement, nous pouvons penser au cycle de « la Terre du milieu » avec notamment *The Hobbit* et à la « trilogie de l'anneau », deux composants d'un même cycle, mais dont la date de rédaction diffère grandement. *The Hobbit* est publié en 1937, les trois ouvrages du *Seigneur des anneaux* entre 1954 et 1955 (respectivement, le 19 juillet 1954, le 11 novembre 1954 et le 20 octobre 1955 en Angleterre[273]). *The Hobbit* et *The Lord of the Rings* sont séparés par dix-sept ans entre les parutions des deux volumes. Tolkien prend en compte ce décalage dans l'ouverture de *La Communauté de l'anneau* qui prend place soixante ans après les événements du Hobbit. Cette appréhension du temps calendaire semble s'appliquer aux séries télévisées. La fiction *24* est annulée après huit saisons entre 2001 et 2010. Pourtant, une neuvième saison est commandée pour mai 2014, cette nouvelle saison s'inscrit dans la continuité de la série si bien que les auteurs prennent en compte le passage du temps. À l'instar de l'écart entre la diffusion de la saison huit et neuf, la nouvelle saison commence quatre ans après les événements de la huitième saison imprimant ainsi l'écoulement du temps. En cela, *24* semble se rapprocher de la notion de cycle. De même pour la série d'Alan Ball, la diffusion entre la seconde et la troisième saison de *Six Feet Under* est espacée d'environ huit mois. La fiction prend en compte cet écart temporel en marquant une ellipse de sept mois dès le premier épisode de la troisième saison, *Perfect Circles* (S3E01). Néanmoins, le cycle littéraire dispose d'une plus grande liberté sur cette question :

> Mais cette distinction entre cycle et série s'avère en fait essentiellement valable en ce qui concerne les ensembles romanesques, qui jouissent par rapport à leurs équivalents télévisés d'une marge de liberté beaucoup plus grande dans leur traitement du temps ; ainsi, quand la série romanesque peut feindre d'ignorer l'existence d'un temps inter volumique et faire rejouer éternellement les mêmes scènes à ses personnages, la série télévisée est quant à elle contrainte de trahir l'écoulement du temps à travers le physique de ses acteurs.[274]

---

[273] DELATTRE Charles, « Númenor et l'Atlantide : une écriture en héritage », *Revue de littérature comparée* 3/2007 (n° 323), p. 303-322. URL : www.cairn.info/revue-de-litterature-comparee-2007-3-page-303.htm.

[274] BESSON Anne, « Les nouveaux immortels : le succès des séries télévisées fantastiques destinées au public adolescent. » Dans Cahiers du GERF /Iris, publication du Centre de Recherche sur l'Imaginaire, Université Stendhal-Grenoble III, Le Fantastique contemporain, 24 (2003) p. 17-34.

Anne Besson met en avant la différence de temps de lecture entre un cycle et un roman. Le cycle étant forcément plus long à lire en raison de son extension. Dans le cadre des séries télévisées, le temps de visionnage est temporairement configuré à la différence d'un livre comme nous l'avons évoqué. Un épisode de *Lost* prend 42 minutes de visionnage en moyenne. On peut regarder un épisode en plusieurs fois, mais son contenu est parfaitement configuré à la différence d'un livre. La marge de manœuvre du lecteur repose sur sa capacité à lire vite ou lentement. Si le temps de visionnage ne change pas, les conditions d'organisation de ce visionnage, elles, se modifient. Une œuvre télévisuelle n'est pas accessible chapitre par chapitre, du moins l'écriture des séries n'est pas pensée de cette façon. Les DVD introduisent un découpage en chapitres pour permettre au spectateur de reprendre facilement le visionnage d'une fiction. La littérature fait du chapitre un autre enjeu narratif, dans le cycle *Game of Thrones*, chaque chapitre amène un changement de narrateur et donc de point de vue. L'utilisation du chapitre dans le cadre d'un DVD d'une série télévisée et d'un roman littéraire est donc différente[275].

Enfin, chaque écart entre les parutions est un temps de l'attente et de la mémoire. En cela, les praticiens des cycles doivent prendre en compte la dimension mémorielle. C'est la raison pour laquelle ils font appel à des outils destinés à susciter la réminiscence des lecteurs. Si l'on reprend l'exemple de Tolkien, la *Communauté de l'anneau* commence par une présentation des mœurs des Hobbits, un historique succinct de la terre du milieu (l'univers fictionnel[276]) et le résumé des aventures de Bilbon Sacquet dans *The Hobbit*. De nombreux cycles littéraires sont développés avec une sorte de résumé à chaque début de livre pour remémorer aux lecteurs les actions précédentes prenant ainsi en compte la perturbation du temps sur la mémoire. Les séries télévisées sont assujetties à la même problématique, elles doivent remémorer le passé de la fiction en raison d'une production de plus en plus dense et de plus en plus espacée dans le temps. Pour cela, les méthodes

[275] Si le roman est constitué d'un certain nombre de chapitres qui apparaissent indivisibles, on trouve des expérimentations sérielles du chapitre littéraire. Le romancier George R. R. Martin propose des chapitres du sixième tome de *Game of Thrones* sur Internet intitulés *The Winds of Winter* pour contenter l'attente des lecteurs offrant une forme de lecture épisodique. Les chapitres sont disponibles sur le site officiel de l'auteur : http://www.georgerrmartin.com/excerpt-from-the-winds-of-winter/, (consulté le 1er octobre 2014).

[276] Comme nous le verrons par la suite, les termes « monde » et « univers » fictionnels posent question. Lequel choisir ? Il apparaît difficile de ne pas les utiliser tant ces deux termes sont récurrents chez les théoriciens. Si nous allons privilégier la notion d'univers qui nous semble mieux à même d'aborder de nombreuses questions sur la fiction. La notion de monde semble être mieux appropriée pour saisir certains exemples. Nous essayerons donc d'utiliser le terme qui sied le mieux à l'exemple convoqué.

divergent, on peut bien sûr penser au *Saga Sell*[277] plus connu sous l'appellation *Previously on* présent dans *Lost* et qui est un système de résumé par l'intermédiaire d'un montage rapide des éléments importants de l'intrigue au début de chaque nouvel épisode. Ce type de système se décline dans de nombreuses séries, c'est la manière la plus populaire de mettre en évidence les souvenirs fictionnels à conserver. Il existe d'autres méthodes qui permettent de viser aux mêmes effets, certains génériques tendent à remémorer l'univers de la fiction. Le générique de *Battlestar Galactica*[278] repose sur un rituel de la réminiscence par un montage vidéo initial qui résume les grandes lignes de l'intrigue et les enjeux. Par la suite, le générique réutilise des images du pilote pour ré agencer un montage des prémisses de l'intrigue. Le générique inclut deux lignes de texte, le premier est un décompte du nombre de survivants dans la série suivi de la mention « À la recherche d'un foyer… appelé la terre. »[279], synthétisant ainsi le macro-récit de la fiction. Enfin, un montage dynamique présente des images de l'épisode à venir dans un ordre aléatoire suscitant ainsi une curiosité sur le sens de ces images. Un exemple plus récent repose sur une représentation de l'univers fictionnel : celui de *Games of Thrones* où le générique[280] établit une cartographie des principaux lieux du monde fictionnel. De cette manière, le téléspectateur s'approprie une géographie inédite qui encadre les récits.

Enfin, une autre méthode s'intitule l'épisode zéro, certaines séries proposent lors de chaque nouvelle saison un épisode « 0 » qui est un montage des saisons précédentes connecté par une voix off (souvent un des acteurs de la fiction) permettant ainsi de préparer la mémoire du téléspectateur au visionnage de la nouvelle saison. *Lost* possède plusieurs épisodes dits « 0 » diffusés avant le début ou la fin d'une saison. Par exemple, juste avant la diffusion du *series finale* de la série, un épisode qui résume l'ensemble de la fiction est diffusé le 23 mai 2010. Il est intitulé : « *Lost : The Final Journey* ».[281] Ce type d'épisode prépare le visionnage d'une nouvelle saison ou, dans notre exemple, le

---

[277] Il n'y a pas de traduction en français, on parle plutôt de « résumé » ou « montage d'extrait diffusé avant le générique d'un épisode généralement et qui résume les évènements passés. » C. AHL Nils et FRAU Benjamin (dir.), *Dictionnaire des séries télévisées, op. cit.*, p. 997-998. Ce système fut inauguré par le soap opera *Peyton Place*, créée par Paul Monash, 1964-1969, ABC.

[278] Générique disponible via ce lien : http://www.youtube.com/watch?v=2qzoNVKAC2k, (consult é le 23 mai 2014).

[279] Traduction : « In search of a home…called earth ».

[280] Générique disponible via ce lien : https://www.youtube.com/watch?v=SXQe68dOc-Q (consulté le 4 septembre 2014.)

[281] http://lostpedia.wikia.com/wiki/Lost:_The_Final_Journey, (consulté le 2 octobre 2014).

visionnage de la fin de la série. Les cycles et les séries utilisent donc des outils destinés à se remémorer les souvenirs de la fiction.

2.1.2 Ouverture des mondes

Le passage du temps est rendu possible dans le cycle par l'acceptation d'une chronologie effective : « dans le cycle, la chronologie fait le lien entre les parties d'un tout qui vaut plus que ses parties. Les intrigues de chaque partie peuvent être largement indépendantes, mais la présence entre elles d'une temporalité partagée dans la durée fait que le monde fictionnel présenté ne peut que se développer ou se transformer au fur et à mesure ainsi que son existence[282] ». En reprenant la définition de Thomas Pavel dans *Univers de la fiction*, le monde fictionnel correspond à chaque ensemble de traits constitutifs de la fiction, de personnages et d'actions, lieux et temps ainsi qu'à l'idée de possibilité : « Selon Alvin Plantinga, un monde possible définit "une façon dont les choses auraient pu se dérouler… une certaine réalité possible". »[283] En cela, le cycle est « ainsi constitué d'un groupe de textes partageant un monde fictionnel commun. »[284] L'identité du cycle est donc concomitante de sa discontinuité matérielle et de l'ellipse chronologique[285]. En effet, les cycles littéraires sont accessibles de manière discontinue. De plus, ils traversent une chronologie vaste ponctuée d'ellipses comme dans le cycle *Fondation* de Isaac Asimov, *Les Cantons d'Hypérion* de Dan Simmons ou celui de *La Terre du Milieu* pour Tolkien. Les propriétés du cycle semblent contaminer celles des séries télévisées avec des fictions qui tendent à se rapprocher de ce modèle.

Chaque cycle tend à présenter un univers fictionnel particulier. Les exemples les plus marquants concernent des genres où l'imagination peut rebâtir le réel comme la science-fiction ou la *fantasy*. Pourtant, un univers fictionnel n'a pas besoin de lointaine galaxie pour exister, une île perdue en plein milieu de l'océan pacifique peut largement suffire comme dans *Lost*. Les univers fictionnels peuvent aussi copier le réel en y ajoutant des lieux appartenant à la fiction comme l'hôpital du Sacré Cœur à Los Angeles pour

---

[282] BESSON Anne, *D'Asimov à Tolkien, op. cit.,* p. 23.

[283] PAVEL G. Thomas, *Fictional Worlds*, London, Harvard University Press, 1986, p. 50. Citation de PLANTINGA Alvin, *The Nature of Necessity*. Oxford, Clarendo Press, 1974, p. 44. Citation en anglais : « In Alvin Plantinga's view, a possible world defines "a way things could have been…a possible state of affairs of some kind. »

[284] BESSON Anne, *D'Asimov à Tolkien, op. cit.,* p. 58.

[285] *Ibid*., p. 58.

Scurbs ou la maison des Fisher dans *Six Feet Under*. Il y a une grande diversité dans l'architecture des univers de fictions. Il semble pourtant que le cycle et la série télévisée partagent une méthode commune. Tolkien bâtit son monde en cartographiant une petite partie de la terre du milieu dans *The Hobbit* avant de procéder à un agrandissement de celle-ci dans *The Lord of the Rings*. De même que Asimov, Simmons procède à une extension progressive de l'univers fictionnel. *Lost* fonctionne sur la même méthode, l'île est progressivement cartographiée au fil des saisons et le champ d'action de l'intrigue s'étend à l'ensemble de la figure insulaire. Ce qui donne lieu à des propositions de fans pour situer les actions des différentes saisons selon une cartographie de l'univers fictionnel.

Figure 5 : Cartographie de l'île réalisée par un Jonah M. Adkins[286].

[286] De nombreux exemples de cartes de fans sont disponibles : http://fr.lostpedia.wikia.com/wiki/Cartes_de_l'île, (consulté le 25 septembre 2014). Il ne s'agit pas ici de carte officielle mais d'un travail de passionnés qui ont utilisé les informations données dans la série pour constituer une carte cohérente de l'univers fictionnel. Ici, il s'agit de Jonah M. Adkins, un cartographe fan de *Lost*. Il explique avoir regardé la série et mémorisé tous les détails topographiques. BLUM Charlotte, *Séries une addiction planétaire*, *op. cit.,* p. 244-245.

L'univers fictionnel est donc en constante expansion géographique au fil des différentes saisons. L'univers est ici délimité par la situation insulaire de *Lost* limitant les possibilités infinies associées à la science-fiction. *Battlestar Galactica* profite des caractéristiques de la science-fiction pour proposer un univers vaste. Pourtant, la série ne décline pas le modèle de *Star Trek* ou *Stargate* qui consiste à étendre un univers fictionnel par la découverte de nombreuses civilisations. Ainsi, chaque épisode est l'occasion d'une nouvelle rencontre interstellaire. Dans la série de Moore, les seules espèces vivantes sont les humains et les Cylons. L'agrandissement de l'univers fictionnel passe par la découverte de lieux spécifiques (comme Kobol, Nouvelle Caprica et la terre). Ce n'est pas une cartographie qui s'opère au fur et à mesure du déroulement du *show* mais une extension de l'univers diégétique. Cette extension passe par une narration qui s'étend à l'ensemble de la flotte, le centre de la fiction, ce qui permet de découvrir les différents vaisseaux qui la composent. D'une certaine manière, l'univers fictionnel s'étend à partir de ce que Dolezel appelle l'univers implicite et l'univers explicite[287]. Une extension qui dévoile l'univers fictionnel par son centre (la flotte) et ce qui l'entoure (l'univers). À noter que la série s'amorce avec un univers fictionnel vaste (douze planètes peuplées par les humains) rapidement « réinitialisé » par le génocide de la quasi-totalité de l'humanité. Ainsi, l'univers fictionnel se recentre autour de la flotte civile et militaire en quête de la Terre.

La série semble entretenir une relation forte avec le cycle, l'exemple de *Battlestar Galacitca* permet d'entrevoir cette richesse. L'univers des douze colonies et la guerre contre les Cylons s'articulent, à l'instar d'un vaste cycle littéraire, par le biais d'un univers fictionnel partagé par les différentes séries qui en explorent la chronologie. On ne parlera plus de l'univers de *Battlestar Galactica,* mais du cycle des Cylons. Une chronologie relie les séries prenant place dans cet univers comme *Caprica*[288]*, Battlestar Galactica Blood & Chrome*[289] *et Battlestar Galactica*. Nous ne prendrons pas en compte les deux premières

[287] DOLEZEL Lubomir, *Heterocosmica : Fiction and Possible Worlds*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 1998, p. 182.

[288] Créé par Rémi Aubuchon, Ronald D. Moore et David Eick, 2010, Syfy.

[289] Créée par Michael Taylor et David Eick, un pilote fut tourné en 2012 mais aucune série n'est commandée. Le pilote est pourtant diffusé sur Internet en plusieurs parties dès fin 2012 et vendu en DVD en 2013. MUSCARNERA Pascal, « "Battlestar Galactica: Blood and Chrome" dès le 9 novembre sur Youtube », 09/11/112 : http://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=18618351.html, (consulté le 2 décembre 2014).

séries *Galactica*[290] et *Galactica 1980*[291] qui ne partagent pas le même univers fictionnel. Le cycle des Cylons se présente sous une forme chronologique. Nous présenterons les trois séries dans l'ordre de création de la plus ancienne à la plus récente. Nous situerons le récit premier[292] de la fiction dans la chronologie de l'univers fictionnel. En partant de la chute des colonies, c'est-à-dire la défaite des humains face aux machines dans *Battlestar Galactica*.

Figure 6 : Schéma personnel créé à partir des connaissances et du visionnage de la série.

Nous pouvons remarquer que, dans l'ordre de création, les séries qui ont suivi le reboot de Ronald D. Moore explorent l'antériorité du récit premier. C'est-à-dire les événements se produisant avant *Battlestar Galactica*. Chaque œuvre de ce cycle répond à la définition explicitée ci-dessus. Les différentes fictions s'inscrivent dans une chronologie précise marquée par un passage du temps entre chaque série. De plus, les trois œuvres partagent le même univers fictionnel qui tend à s'étendre à chaque unité sérielle. On pourrait objecter que cet exemple spécifique ne caractérise pas l'ensemble de la production sérielle contemporaine. C'est un fait, mais *Battlestar Galactica* n'est pas une

[290] Créée par Glen A. Larson, 1978-1979, ABC.

[291] Créée par Glen A. Larson, 1980, ABC.

[292] Nous empruntons ce terme à Gérard Genette. Il définit le récit premier comme le niveau temporel auquel se réfèrent les anachronies. Dans *Battlestar Galactica*, il s'agit des événements à partir du pilote de la série soit à partir de l'annihilation de la quasi-totalité de l'espèce humaine. GENETTE Gérard, *Discours du récit,* Paris, Éditions du Seuil, 1972, p. 39.

exception. La série *Dallas* connaît une suite en 2012 qui s'inscrit dans la continuité chronologique de l'œuvre vingt ans après les événements de la série originale[293]. *90 210*[294] opère le même lien chronologique avec la série à succès des années 1990, *Beverly Hills 90210*[295]. C'est aussi le cade de *24 : Live Another Day* avec la série *24.* La série semble se rapprocher du cycle littéraire en bâtissant des cycles de série. En cela, les praticiens de série semblent se rapprocher de l'idée de « world marker » proposé par David Peyron[296] puisqu'ils bâtissent des mondes fictionnels amenés à être repris, étendus et inscrits dans une chronologie. Ce phénomène ne concerne pas un type de série en particulier même si la science-fiction se prête facilement à cette comparaison (on pourrait citer les trois séries estampillées *Stargate* : *SG1, Atlantis*[297]*, Universe*[298] ou les différentes déclinaisons de *Star Trek*), mais ce ne sont pas les seules, une fiction comme *Sex and the City*[299] connaît aussi ce phénomène avec un *prequel* intitulé *The Carrie Diaries*[300].

La dimension temporelle et l'extension des univers forgent d'étonnantes possibilités. La série s'empare de ce phénomène tout comme le cinéma. Les univers de Marvel, de Star Wars, du Seigneur des anneaux proposent des combinaisons entre cycles, séries et films tendant vers ce que Henry Jenkins appelle le *transmedia storytelling* soit la narration transmédiatique. Il s'agit d'un flux narratif qui s'étend à travers plusieurs médias[301]. Les cycles Marvel fonctionnent par phase proposant des films sur des superhéros *(Captain America, Hulk, Iron Man, Thor,* etc), mais aussi des films qui les réunissent (*The Avengers)* et même des séries télévisées qui sont liées directement à la chronologie de ce qu'on pourrait appeler un mégacycle de narration transmédiatique. *Marvel'Agents of S.H.I.E.L.D*[302] propose une narration parallèle de l'univers à travers une organisation humaine secrète. Les événements de *Thor : The Dark World* réalisé par Alan

---

[293] Intitulée aussi *Dallas*, la série est créée par Michael M. Robin, 2012-2014, TNT.

[294] Créée par Rob Thomas, Jeff Judah et Gabe Scahs, 2008-2013, The CW.

[295] Créée par Darren Star, 1990-2000, Fox.

[296] PEYRON David, « Quand les œuvres deviennent des mondes » Une réflexion sur la culture de genre contemporaine à partir du concept de convergence culturelle, Réseaux, 2008/2 n° 148-149, p. 335-368. DOI : 10.3166/réseaux.148-149.335-368. Nous reviendrons sur cette question.

[297] Créée par Bard Wright et Robert C. Cooper, 2004-2009, Sci fi.

[298] Créée par Bard Wright et Robert C. Cooper, 2009-2011, Syfy.

[299] Créée par Darren Star, 1998-2004, HBO.

[300] Créée par Candash Bushnell, 2013-2014, The CW.

[301] JENKINS Henry, *La culture de la convergence : Des médias au transmédia*, *op. cit.,* p. 8. Nous reviendrons dans la deuxième partie sur cette question.

[302] Créée par Joss Whedon, Jed Whedon, Maurissa Tancharoen, 2013-en cours, ABC.

Taylor (Octobre 2013) ou ceux de *Captain America : The Winter Soldier* réalisé par Anthony et Joe Russo (mars 2014) influent sur la narration de la série. Les deux films Marvel sont sortis au cours de la saison 2013-2014, la narration trouve un écho dans la série créée par Whedon puisque les bouleversements narratifs impactent durablement la série à l'occasion des épisodes suivant la sortie du film. L'épisode *The Well* (S1E08) diffusé le 19 novembre 2013 est directement lié au deuxième opus de *Thor*, l'épisode *Turn, Turn, Turn* (S1E17) diffusé le 8 avril 2014 est un *cross-over* avec le film *Captain America, The Winter Soldier.* De plus, les personnages voyagent entre les films et la série comme le personnage de Lady Sif appartenant à l'univers de Thor qui est présente dans le 15e épisode de la série intitulé *Yes Man*. Ainsi les combinaisons sont nombreuses et les possibilités ouvrent de nouvelles perspectives. La méthode Marvel s'apprête à être copiée par Disney pour les suites de *Star Wars* ainsi que par la Warner/DC Comics pour les univers de Batman et Superman notamment.

Certaines séries contemporaines semblent se constituer en forme de cycle permettant à ces univers de perdurer au-delà la fiction originelle. Les œuvres de fictions ouvrent des mondes aux possibilités illimitées, permettant ainsi de revenir à l'univers en proposant différentes séries au sein d'un même cycle. L'acceptation de la marque du temps semble ouvrir des possibilités infinies quand à l'extension de la diégèse. L'influence des cycles littéraires semble être concomitante des transformations médiatiques et des nouvelles exigences économiques liées à l'industrie des séries télévisées. Si une série possède désormais une longévité initiale plus courte qu'il y a 20 ans, son insertion dans une vaste chronologie et la présence d'un nouveau marché lui permettent d'instaurer un nouveau modèle. *Breaking Bad*, l'une des séries contemporaines les plus appréciées à la fois par la critique et par les téléspectateurs[303] a franchi l'étape du cycle par la mise en place d'un *prequel* centré sur le personnage de l'avocat véreux Saul Goodman intitulé *Better Call Saul*[304].

---

[303] « Breaking Bad entrera au livre des records comme la "série TV la mieux notée", après avoir reçu un métascore de 99 sur 100 sur MetaCritic.com. » COUCH Aaron, "Breaking Bad Sets Guinness World Record", in *The Hollywood Reporter*, 05/09/13, URL : http://www.hollywoodreporter.com/news/breaking-bad-sets-guinness-world-622475, (consulté le 1er octobre 2014). Citation en anglais : « Breaking Bad will enter the record books as the "Highest-Rated TV Series,"after receiving a metascore of 99 out of 100 on MetaCritic.com. »

[304] Créée par Vince Gilligan et Peter Gould, 2015 - en production, AMC.

2.2 Unité et discontinuité

Le modèle temporel développé dans les cycles littéraires semble être repris par les séries télévisées et réadapté aux propriétés spécifiques du médium. Cette expérience dont nous avons mis en avant le caractère cyclique repose sur une double relation instaurée par l'unité et la discontinuité. Une frontière instaurée dès les premières séries télévisées et qui est à travers certains modèles de production remise en cause. Même dans l'exemple de *House of Cards,* dont les saisons sont accessibles en une fois, l'ensemble de la série reste dépendant de la mise à disposition annuelle de chaque saison et d'un découpage épisodique et saisonnier. La question de la programmation reste d'actualité. Nous sommes encore loin de pouvoir accéder en une fois, dès sa première diffusion, à la totalité d'une série. L'unité et la discontinuité forgent à la fois le cycle littéraire et la série télévisée proposant ainsi une expérience temporelle fondée sur la fragmentation d'un contenu fictionnel. L'unité est sans cesse réactualisée, l'unité d'un épisode, l'unité d'une saison, l'unité de la série. Au fur et à mesure de sa diffusion, la série télévisée vise à une forme d'unité totale regroupant les particules fictionnelles déployées dans le cadre de sa diffusion. Le système de production à l'instar des cycles littéraires requiert une discontinuité pour atteindre à l'unité. Le couple antinomique façonne la production et la réception des œuvres sérielles ou cycliques. La discontinuité temporelle qui accompagne la production inhérente de ces ensembles semble configurer la temporalité des récits sériels sous une forme extrêmement complexe. Façonnant le temps comme un espace de jeu d'attente, un espace chronologique et un espace mémoriel.

C'est ce double rapport qui permet au cycle littéraire de se détacher de la littérature industrielle en raison de ses modalités de parution espacées. C'est aussi un moyen de définir des types de cycles. Ainsi le cycle canonique est associé à une trilogie qui est parue dans un temps court (la trilogie *Mars* de Kim Stalney Robinson ou la trilogie du *Seigneur des Anneaux* de Tolkien). On trouve aussi le cycle minimal constitué par un non-renouvellement des personnages et du cadre de chaque volume. La connexion se fait par une autre forme (comme un thème récurrent, un univers fictionnel spécifique, etc.). Le « cycle maximal », caractérisé par l'exemple d'Asimov, propose une œuvre gigantesque qui correspond à l'histoire du futur sous une forme qui tend à « donner l'illusion de la rectitude et de la cohésion plutôt que d'assumer la spirale de l'incertitude. »[305] Ces

[305] BESSON Anne, *D'Asimov à Tolkien, op. cit.,* p. 123.

différences se fondent avant tout sur la taille du cycle, sur la discontinuité de l'œuvre et sur l'unité du cycle. Ce lien éminemment temporel définit donc les cycles. En cela, la classification des séries télévisées repose sur le nombre d'unités et sur le rapport unité/discontinuité. En institutionnalisant ce rapport dans la production sérielle américaine, la série télévisée devient reconnaissable par sa capacité à alimenter une machine à récit en continu dans une diffusion discontinue (même si certains exemples récents nous amènent à réfléchir à ce schéma).

2.2.1 Le lecteur du cycle et le téléspectateur de série : La mise en scène de la mémoire

La discontinuité inhérente à tout cycle littéraire entraîne la problématique mémorielle du lecteur. À l'instar de la littérature populaire consommée de manière immédiate et proposée dans une discontinuité rapprochée, le cycle littéraire étend cette réception sur plusieurs années. Or, l'accessibilité au cycle dépend de la capacité mémorielle du lecteur. S'il existe des éléments types comme le résumé, les renvois à d'autres volumes, une narration qui tend à rappeler certains faits survenus dans d'autres volumes (par l'intermédiaire d'un personnage qui se souvient), le cycle tend à mettre en scène la mémoire : « La mise en scène de la mémoire des personnages fictifs, dans le cycle, ne peut qu'attirer l'attention sur ce rôle nécessaire de la mémoire du lecteur, pour le cycle. »[306] D'ailleurs dès le roman-feuilleton, on trouvait une technique à base de notes en bas de page qui rappelaient certaines informations[307].

On trouve de nombreuses déclinaisons de la mémoire mais l'une des figures les plus importantes reste celle de la mise en scène de l'amnésie. Dans le cycle *Jason Bourne*[308], ce dernier est en quête de son identité à travers les différents volumes de l'œuvre. La perte de la mémoire initiale fonctionne comme un outil de suspense fort qui tend à interroger l'identité du héros. Ce type de mise en scène se retrouve dans les séries télévisées, *The Pretender*[309] *(Le Caméléon)* mettant en scène un surdoué privé de son enfance et de sa véritable identité qui recherche ses parents biologiques. *John Doe*[310]

---

[306] *Ibid.,* p. 164.

[307] ECO Umberto, *De Superman au Surhomme*, *op. cit.,* p. 61-62.

[308] Créé par Robert Ludlum dès 1980. Après son décès, c'est Eric Van Lustbader qui rédige les aventures de Jason Bourne.

[309] Créée par Steven Long Mitchell et Craig Van Sickle, 1996-2000, NBC puis TNT.

[310] Créée par Brandon Camp et Mike Thompson, 2002-2003, Fox.

fonctionne sur l'amnésie totale d'un homme en quête de son identité. La bande dessinée *XIII*[311] repose aussi sur l'amnésie du héros, l'œuvre est d'ailleurs adaptée en série télévisée[312].

Cette amnésie peut occuper l'ensemble de l'intrigue ou elle peut être mise en scène dans certains épisodes d'une série. Ce type de pratique est extrêmement fréquent, Desmond dans *Lost* est victime d'une amnésie épisodique, les personnages de *Buffy contre les vampires* connaissent le même problème[313]. L'amnésie de Sydney Bristow dans *Alias*[314] est l'enjeu de la troisième saison de la fiction[315]. L'amnésie est à la fois une mise en scène des troubles et des difficultés du téléspectateur pour se souvenir de l'ensemble de l'œuvre mais aussi un outil narratif qui permet dans certaines fictions de relancer l'intrigue.

Si l'amnésie est une rupture claire et évidente avec la mémoire, des troubles et des difficultés peuvent être mis en scène sans pour autant verser dans l'amnésie totale. Les cycles littéraires utilisent par exemple des supports internes à la narration pour mettre en exergue l'incomplétude de la mémoire du monde fictionnel, les textes poétiques chez Tolkien ou l'I.A dans *Les Cantos D'Hypérion* témoignent d'une mémoire confuse et difficile. Dans les séries télévisées, ces troubles occupent une place importante puisqu'ils relayent les propres troubles mémoriels du téléspectateur. Ainsi les personnages se souviennent parfois mal des événements ou des lieux comme le personnage de Starbuck dans *Battlestar Galacrica* qui après être revenue d'entre les morts à la fin de la troisième saison prétend être allée sur terre sans se souvenir comment. La mémoire confuse peut aussi cacher la culpabilité d'un personnage dans les récits policiers. Elle est aussi un symptôme médical dans les séries du même type. Elle peut être également un ressort comique comme dans la *sitcom How I met Your Mother*. Florent Favard donne plusieurs exemples de cette mémoire défaillante comme lorsque Ted Mosby (Josh Radnor) raconte un événement avant de se rappeler qu'il ne s'est pas produit à ce moment-là : « Quand l'histoire est sur le point d'atteindre son climax, alors que la chèvre dévaste son

[311] Scénario de Jean Van Hamme, dessin de William Vance.

[312] Créée par Roger Avary, 2011-2012, Showcase (Canada), Canal + (France)

[313] Pour Desmond (S4E05, *The Constant*) Pour Buffy et ses amis (S6E08, *Tabula Rasa*)

[314] Créée par J.J. Abrams, 2001-2006, ABC.

[315] Diffusée pendant la saison 2003-2004

appartement, le futur Ted se souvient que l'histoire n'a pas eu lieu le jour de son 30e anniversaire, mais un an plus tard. »[316]

Stephen King construit une trentaine de pages du roman *Wizard and Glass (Magie et Cristal,* 1997) autour de la tentative de souvenir d'Eddie Dean. Le suspense repose sur la tentative du personnage de se rappeler d'un événement précis que le lecteur peut aussi se remémorer puisqu'il en a déjà pris connaissance. Cela crée une sorte de course aux souvenirs entre le personnage et le lecteur. Un phénomène présent dans les séries télévisées, comme dans *Lost* et l'épisode où Jack demande à Kate de témoigner d'un souvenir commun pour être sûr que celle-ci ne parle pas sous la menace pousse le téléspectateur à essayer de se remémorer ce souvenir précis (*Not in Portland*, S3E07). La scène s'articule entre les deux trajectoires mémorielles, celle des personnages et celle des téléspectateurs. La fin de *Scrubs* s'articule autour du personnage principal de J.D. qui, au fur et à mesure qu'il quitte l'hôpital, tente de se souvenir des patients qu'il a côtoyés, entraînant des rencontres fantasmées avec certains de ses patients. Le téléspectateur tente donc de se souvenir de l'identité des nombreux patients qui ont constitué le récit de la fiction. La question de la mémoire est donc un enjeu parfaitement assimilé par les auteurs littéraires et les praticiens de séries télévisées. La mise en scène du trouble tend à restituer celui qui habite le lecteur/téléspectateur : « Seule la mémoire troublée, celle qui peine à remplir son office, est assez intéressante pour devenir objet du récit. »[317]

2.2.2 Le temps historique

Comme le définit Paul Ricœur, le temps historique permet de mettre en lien le temps du vécu et le temps universel[318]. Selon l'auteur, le temps historique : « révèle une première fois sa capacité créatrice de refiguration du temps par l'invention et l'usage de certains *instruments de pensée* tels que le calendrier, l'idée de suite des générations et celle, connexe, du triple règne des contemporains, des prédécesseurs et des successeurs, enfin et surtout par le recours à des archives, des documents et traces. »[319] Ainsi l'individu

[316] FAVARD Florent, « The Yellow Umbrella Syndrome: Pledging and Delaying Narrative Closure in *How I Met Your Mother* », In *Graat On-Line issue*, 15 Avril 2014, p. 24-49. L'article fait ici référence à l'épisode 17 de la saison 3. Citation en anglais : « When the story is about to reach its climax, as the goat is damaging the apartment, Future Ted remembers that the story didn't happen on his 30th birthday, but one year later. »

[317] BESSON Anne, *D'Asimov à Tolkien*, *op. cit.,* p. 172.

[318] RICŒUR Paul, *Temps et Récit 3. Le temps raconté*, Paris, Le Seuil, 1985, p. 189.

[319] *Ibid.,* p. 189.

peut se situer dans l'histoire des Hommes. Cette problématique de la mémoire individuelle met en exergue la nécessité humaine de prendre acte du temps historique et sa situation par rapport à ce dernier. Il nous semble que le lecteur et le téléspectateur tentent d'appréhender le temps historique du monde fictionnel pour comprendre sa place dans ce procédé. Anne Besson met en avant les trois éléments qui permettent le temps historique et qui sont avant tout des élaborations humaines pour donner sens au temps. Ainsi, elle met en avant le calendrier, la suite des générations, les archives et les documents comme les outils constitutifs de notre temps historique.

Les cycles littéraires proposent une chronologie temporelle fictionnelle qui tend à se rapprocher des propriétés du temps historique. Ainsi Tolkien agence son œuvre sur un calendrier et un temps historique fictionnel qui constituent l'univers de la terre du milieu (ce monde se découpe en âges notamment). Tolkien façonne l'histoire de son univers fictionnel autour de quatre âges, chacun s'achevant sur un événement historique fictionnel majeur qui tend à devenir l'élément fondateur du prochain âge. Le calendrier articule le temps historique sur le même principe que le nôtre mais en transformant ses repères, il particularise l'expérience. *Battlestar Galactica,* au sens de Tolkien, débute en achevant un âge pour en commencer un nouveau et entre les deux une profonde transformation du temps historique a lieu. Le temps est agencé selon un calendrier qui est défini par les événements tragiques du pilote. L'attaque des colonies devient le nouveau point zéro du calendrier qui s'articule autour de X temps *before the fall* ou *after the fall* (soit avant ou après la chute des humains face aux robots) avant de rejoindre notre conception calendaire dans le « final » de la série qui rattache la fiction à notre temps historique. Dans *Lost*, les survivants perdent peu à peu la notion du calendrier. Lors de sa captivité, le personnage de Ben re-temporalise l'expérience de Jack en le situant dans un calendrier, il lui montre notamment ce qui s'est passé depuis le crash à l'aide d'une télévision (*The Glass Ballerina,* S3E02). Dans *Scrubs*, le calendrier fictionnel s'articule autour du calendrier réel pour créer des effets de réflexivité entre les différents événements du temps calendaire comme Noël[320].

La suite des générations instaure « une médiation entre le temps privé de la destinée individuelle et le temps public de l'histoire »[321] pour Ricœur. Le passage de relais entre Bilbo et Frodon suit la logique des volumes et celle des générations. Le

[320] Par exemple, l'épisode *My Own Personal Jesus* (S1E11) prend place le soir de Noël. L'épisode est diffusé aux États-Unis le 11 décembre 2001. C'est le dernier épisode diffusé avant les fêtes.

[321] RICŒUR Paul, *Temps et Récit 3*, *op. cit.,* p. 164.

passage du temps historique est donc concomitant de ces passages de relais, de ces transmissions du savoir entre les générations. L'enjeu de *Lost* est justement de trouver une nouvelle génération capable d'assumer le rôle de gardien de l'île. Jacob est en quête d'un successeur, la fin de la série qui voit le rôle de gardien assumé successivement par Jack puis Hurley marque le passage du temps historique selon un calendrier réactualisé par la longévité du poste de gardien (Jacob assumait cette fonction depuis l'antiquité romaine). L'ensemble de l'œuvre de Moore s'articule autour de la famille Adama présente dans les trois séries du cycle des Cylons. À travers ces trois œuvres, c'est la mise en avant de trois générations d'Adama, le grand-père Joseph Adama (dans *Caprica*), le père William Adama (*Blood & Chrome* et *Battlestar Galactica*), et le fils Lee Adama (*Battlestar Galactica)*. Dans *Scrubs*, le *spin-off* de la neuvième saison fonctionne sur l'idée d'une nouvelle génération amenée à suppléer les anciens internes. La série télévisée propose une médiation entre le temps vécu par les personnages et le temps public constitué par la chronologie de l'univers fictionnel. Les séries utilisent le temps historique à l'instar des cycles littéraires pour mettre en perspective l'étendue temporelle de l'univers fictionnel et la continuité de l'expérience.

La notion d'archives et de documents opère comme des traces d'un passé qui se constitue au fur et à mesure de l'évolution de la fiction. Dans le cycle littéraire, les traces du passé matériel comme les documents instaurent une empreinte qui induit la construction de l'univers fictionnel. Il existe différents niveaux qui établissent le passé de l'univers fictionnel et différentes manières de l'évoquer. L'œuvre de Tolkien fonctionne sur une étonnante complétude puisque les aventures de Bilbo ou Frodon constituent des légendes et des mythes au sein de la fiction alimentée par le métarécit engagé par l'écriture des ouvrages au sein même des livres. Le lecteur assidu connaît ce qui appartient à la légende et ce qui appartient à l'histoire. La méthode de Tolkien vise à une forme cyclique autosuffisante qui se nourrit de ses propres récits. Les séries télévisées ne proposent pas encore un tel niveau de complétude cyclique, mais elles utilisent de nombreux outils pour connecter le présent de la narration et le temps historique de la fiction. La série de Moore est un exemple évident de ce type de procédé puisque l'univers fictionnel proposé est complètement différent de notre réalité. Pourtant, dès le pilote de la série, le Galactica lui-même est une trace du passé historique de l'univers fictionnel, ancien vaisseau de combat d'une guerre antérieure condamné à devenir un musée. L'âge

avancé du bâtiment est aussi la trace d'un temps historique constitué par une guerre violente entre les hommes et les Cylons.

La série utilise de nombreux autres moyens pour renvoyer au passé comme les photographies (celle de Kara et Zack), les livres de droits de Joseph Adama, les Saintes Écritures (sorte de bible polythéiste). Le temps historique de la fiction correspond à la quête de la flotte qui retrace le voyage spatial des premiers humains à avoir rejoint les colonies dans le sens inverse des écritures mythologiques, découvrant des lieux constitutifs de l'histoire de la fiction. Dans la narration, le chemin jusqu'à la terre est parsemé d'étapes. Kobol est la planète mère de l'humanité qui oriente les humains vers la terre, le « temple des cinq » est une bâtisse découverte sur une planète qui aiguille le voyage dans une nouvelle direction, etc. Dans *Six Feet Under*, les affaires du père renvoient au passé de la famille Fisher, les nombreux personnages doivent faire face à des traces du passé de la fiction par les objets ayant appartenu au père. Cette traçabilité du passé prend forme avec la mise en scène du fantôme de Nathaniel Fisher Senior qui vient rendre visite à sa famille et qui remet en cause les découvertes de ses enfants à son propos. La temporalité dans *Lost* est assujettie à de nombreux documents qui viennent relater le temps historique de l'île. La découverte des stations Dharma, des sortes de centres de recherche, apparaît clairement comme un moyen de tracer le temps historique de la fiction à l'instar du *Black Rock* (un bateau d'esclave du XIXe siècle échoué sur l'île) ou encore de la statue égyptienne sous laquelle vit Jacob. Au fil des découvertes, c'est la mise en perspective du temps historique de l'île qui est agencée, c'est-à-dire son histoire. En tant que téléspectateur, nous percevons le temps vécu des personnages en nous basant sur notre propre manière de percevoir le temps et celui-ci est intimement lié au temps universel. En cela, l'expérience proposée par le cycle et la série semble transposer notre rapport au temps dans un univers fictionnel spécifique tout en mettant en perspective notre façon de vivre le temps.

2.3 Les cycles et les séries : un temps de l'identité ?

Au travers des nombreuses influences qui constituent la série télévisée, il nous semble que nous avons mis en avant l'idée que la série puise dans de nombreuses sources mais qu'elle ne procède pas à un simple copier/coller, elle réagence, réactualise ses

influences pour constituer ses propres spécificités. Le rapport au cycle littéraire nous apparaît de plus en plus pertinent vis-à-vis de l'évolution des séries télévisées et de son exploration des différentes temporalités. Comme nous avons pu le noter, de nombreuses propriétés du cycle semblent être réinvesties par la série télévisée pour en élargir les possibilités narratives, transmédiatiques et fictionnelles de cette dernière. En cela, il n'est pas étonnant que l'un des plus grands succès de la deuxième décennie du XXIe siècle soit justement l'adaptation d'un cycle littéraire *Game of Thrones* de George R. R. Martin : « Véritable phénomène télévisuel, *Game of Thrones* est la deuxième série la plus populaire jamais diffusée par HBO, derrière Les Sopranos (1999-2007). »[322] L'auteur de *Game of Thrones* témoigne par ailleurs de ce lien existant entre cycle littéraire et série : « J'ai réfléchi sur la manière de porter mon histoire à l'écran. La télévision était le seul choix possible. »[323]

Quelle expérience du temps nous offre le cycle littéraire et peut-on la mettre en corrélation avec le temps proposé par les séries télévisées ? Anne Besson avance en conclusion de son ouvrage : « Le cycle n'illustre rien moins que le rôle de la mémoire dans la constitution de l'identité. La mémoire est en effet ce qui permet à un individu l'appropriation d'une identité personnelle ».[324] Or, ici, la mémoire est stimulée par la discontinuité de l'ensemble et par le rôle du temps historique. Les cycles tendent à nous offrir une expérience de la construction de l'identité. Cette théorie m'apparaît particulièrement pertinente puisqu'elle permet de mettre en avant le dédoublement du temps évoqué à l'intérieur d'une fiction. Ce que le lecteur perçoit dans un cycle, c'est une expérience du temps identique à sa propre manière de vivre le temps : « Tendant au lecteur un reflet du temps qu'il vit, le cycle propose un modèle à la fois simple et satisfaisant de la manière dont se construit idéalement l'identité. »[325] La série télévisée contemporaine

---

[322] PICARD Maurice, « La chaîne HBO débordée par le succès phénoménal de *Game of Thrones »,* dans *Le Figaro,* 07/04/14*,* URL : http://www.lefigaro.fr/medias/2014/04/07/20004-20140407ARTFIG00340 la chaine hbo debordee par le succes phenomenal de game of thrones.php, (consulté le 2 octobre 2014). Le succès de la série a dépassé HBO lors de la diffusion du premier épisode de la quatrième saison, la plate-forme de téléchargement en ligne HBO Go a planté à cause d'une demande de connexion trop importante. La série bat régulièrement des records d'audience au moment de sa diffusion sur HBO mais aussi en téléchargement illégal. Au cours de la diffusion de la quatrième saison, la série s'est approchée des 8 millions de téléspectateurs avec l'épisode *Mockbird* (S4E07), http://www.allocine.fr/series/ficheserie-7157/audiences/, (consulté le 3 octobre).

[323] COGMAN Bryan, *Dans les coulisses de Game of Thrones,* Paris, Huggin&Muninn, 2012, p. 5.

[324] BESSON Anne, *D'Asimov à Tolkien, op. cit.,* p. 207.

[325] *Ibid*, p. 208.

semble se rapprocher grandement de cette idée en adoptant certaines des propriétés temporelles du cycle. La longévité de ce type de fiction, cycle ou série, permet un modèle fictionnel qui accepte l'écoulement du temps dans toutes ses mutations possibles, dans sa cohésion, dans son incomplétude, dans sa pérennité mais aussi dans l'émiettement de sa mémoire.

En établissant une structure parfaitement identifiable, la discontinuité est encadrée par un rythme de parution ou de diffusion qui maintient l'expérience dans une forme d'apaisement du temps. Paul Ricœur met en avant la justification de la mise en intrigue comme une attente du lecteur pour que l'ordre l'emporte sur le désordre, que la discordance s'efface au profit de la concordance[326]. Le cycle et la série proposent de donner forme à l'expérience collective en agençant un cycle qui étale le temps dans sa cohérence et sa continuité, ce qui réactualise constamment le présent du récit et lui permet de viser à sa complétude finale. Le rôle grandissant des « world makers » semble se répercuter sur des séries en forme de cycles. En effet, une série prend place dans un univers fictionnel spécifique pendant une durée déterminée et s'achève. Pourtant, la chronologie mise en place permet d'explorer, par la création d'autres séries, le même univers fictionnel. L'exemple de *Battlestar Galactica* et de ses *spin-offs* explicite clairement cela. Ce phénomène touche des fictions très différentes allant de *Breaking Bad* à *Once Upon a Time*[327] ou encore *Scrubs*. Les univers fictionnels sont alors constitués de séries, de livres, de comics ou même de films permettant d'articuler ces œuvres comme des univers fictionnels transmédiatiques.

En cela, les univers fictionnels occupent un rôle grandissant dans le paysage audiovisuel et permettent de mettre en évidence une certaine convergence. Les médias deviennent des supports qui s'intègrent à une logique chronologie dont le but est de faire vivre une expérience du temps sur le modèle humain. La série télévisée semble évoluer dans ce sens et tente de repousser les possibilités narratives pour rendre justice à l'extraordinaire complexité de l'expérience temporelle humaine. Une expérience qui s'inscrit dans une large étendue temporelle. Pour appréhender ces objets, il nous apparaît que la question de la fin est déterminante parce qu'elle permet de saisir la fiction par ses limites même dans le cadre d'œuvres aussi vastes.

---

[326] RICŒUR Paul, *Temps et Récit 2. La configuration dans le récit de fiction*, Paris, Le Seuil, 1984, p. 208.

[327] Créée par Edward Kitsis et Adam Horowitz, 2011- en cours, ABC.

Nous allons voir que le statut de la fin dans les séries télévisées est un enjeu riche et en pleine évolution. En unifiant une œuvre sérielle par une fin, la production sérielle tend à imprimer le saut de l'unité sur la discontinuité et de poser des limites à cette expérience. C'est la remarque en ce sens de Ray McKinnon[328] qui déclare : « Nous cherchons tous, toujours, des explications aux événements de nos existences. C'est pour cela, il me semble, que l'humanité a commencé à raconter des histoires : pour avoir des fins, dans un univers qui, de fait n'en a pas véritablement —pas de fin à laquelle on puisse assister tout du moins. »[329] Il faut nous intéresser à cette mutation qui est au cœur de la question des configurations temporelles dans les séries télévisées contemporaines.

[328] *Showrunner* de *Rectify*, 2013- en production, Sundance Channel.

[329] LANGLAIS Pierre, « *Rectify* : "ce qui importe, c'est pas le temps. C'est l'expérience." », dans *Soap : The Big Bang Theory Geek Supreme*, 2014, n°1, p. 97-101.

Les limites diachroniques de la série télévisée

1 Les multiples aspects de la fin

1.1 Approche terminologique

La série télévisée porte l'héritage d'une multitude d'influences qui nous permettent de comprendre certaines de ses qualités. Nous avons saisi l'héritage de ce type de fiction. Afin de saisir les configurations temporelles des séries télévisées au travers d'exemples précis, nous allons commencer par la fin. En effet, nous allons proposer une théorie basée sur l'idée que les fins et les débuts de séries sont les deux moments de la vie d'une série où les différentes interactions entre le temps de la production/diffusion, celui de la narration et le temps spectatoriel sont interconnectés d'une manière particulièrement forte. Autrement dit, les enjeux ne sont jamais aussi forts que dans le cadre du pilote et du *series finale*. Aussi, nous souhaitons mettre en exergue ces épisodes qui peuvent nous apprendre beaucoup sur les séries et les forces qui les traversent.

Nous devons préciser notre langage : par fin, il faut comprendre ici le moment de l'arrêt de production d'épisodes. En effet, nous pouvons définir le *series finale* comme l'achèvement d'un système de production établi depuis un temps variable (on peut généralement mesurer cela en années voire en mois). Il s'agit souvent de la conclusion de plusieurs années de travail. Avant toute chose, il faut éclaircir certains termes : le *series finale* regroupe entre un et trois épisodes se situant chronologiquement à la fin dans l'ordre de diffusion et dans l'ordre structurel de la série. Il marque la fin du processus de production et il tend à être une conclusion narrative à l'ensemble de la série. Le *season finale* marque la fin de la saison d'une série, possédant elle-même un certain nombre d'épisodes. Le *season premier* est le premier épisode d'une nouvelle saison, le *series premier* qui marque l'établissement d'une nouvelle fiction sérielle. En cela, il diffère du *pilot* (pilote) qui correspond à la première occurrence de la série.

Ces termes permettent de juger aussi des moments importants de l'histoire d'une série. En effet, leur désignation permet de repérer les trois moments majeurs de la vie d'une fiction sérielle. La première saison ainsi que le pilote d'une série marquent

l'avènement et la mise en place d'un nouvel univers diégétique sériel ainsi que la mise en place d'un système de production calibré sur un modèle constitué depuis les années 1950. Le terme *season premier* évoque le début ou le recommencement perpétuel d'une série année après année et il inscrit la série dans une continuité ambitionnée par les auteurs et par la chaîne. Le *series finale* annonce la fin de la production d'épisodes ainsi que le passage à un autre mode d'existence pour la série. Ces termes sont aussi des voyants commerciaux pour la chaîne, qui établit sa communication autour de ces différentes phases d'existence de la fiction[330]. Le *pilot* et le *series finale* représentent donc deux instants capitaux de la vie d'une série, son entrée à la télévision et sa sortie[331]. En explorant la fascinante question de la fin, nous espérons pouvoir aborder les séries dans leurs limites et ainsi proposer un angle analytique qui permet de saisir un ensemble sériel.

1.2 La difficile reconnaissance du *Series Finale*

Lorsque nous avons commencé à nous interroger sur la question de la fin, il est apparu deux éléments :

La fin est une aberration dans la logique de production américaine, les séries télévisées naissent d'une volonté économique instaurée au début des années 1950 qui consiste pour les chaînes à programmer dans des cases horaires fixes une fiction amenée à revenir selon un intervalle régulier (journalier et hebdomadaire essentiellement) de manière idéalement infinie. En effet, les premières séries télévisées ne sont pas pensées comme des récits par les chaînes mais comme un divertissement amené à fidéliser le téléspectateur. La fin représente donc l'échec, la faille du dispositif et la disparition du programme pour la série du moins initialement.

L'autre élément est la difficulté pour les praticiens de série à concilier leurs propres plans scénaristiques avec les attentes des téléspectateurs et des chaînes. Mettre un terme à des dizaines d'heures de fictions étalées sur des années de production demande aux praticiens un exercice périlleux. L'investissement important des téléspectateurs dans

[330] Par exemple, la dernière saison de *Battlestar Galactica* a donné lieu à une communication multimédiatique, les acteurs de la série ont même proposé un top 10 des raisons de regarder la dernière saison dans l'émission de David Letterman le 20 mars 2008 : https://www.youtube.com/watch?v=ZxjdcAibnoo, (consulté le 25 août 2014).

[331] Quoique le terme « sortie » n'est pas tout à fait juste comme nous allons le démontrer.

les fictions sérielles attise l'exigence de ces derniers. Il s'agit de donc de faire face pour les auteurs à cet investissement dans le cadre de la fin. Indéniablement, les auteurs font face à une mission délicate.

Afin d'approfondir notre réflexion, nous devons mettre en avant l'état des lieux des fins dans les séries télévisées contemporaines et les nombreux enjeux qui composent sa situation. Chaque série retarde le plus longtemps possible cet épisode final, le but étant de maximiser un univers fictionnel afin d'en extraire le plus de matière narrative possible, tout en gardant une audience correcte indispensable à la survie d'une série. On trouve peu d'enquêtes sur cette question, que ce soit dans le cadre de la recherche américaine ou française. Cette situation fait écho au désintérêt des chaînes que nous évoquions. De plus, certains auteurs semblent confirmer la situation précaire de la fin : « Je n'ai rien terminé volontairement. Durant toutes ces années, j'ai créé et produit quarante-deux séries. Je n'ai jamais eu la chance d'en finir de manière adéquate. »[332] Stephen J. Cannell[333] résume un phénomène qui touche un grand nombre de scénaristes. Les raisons qui expliquent cette situation sont celles que nous avons exposées ci-dessus, nous pouvons ajouter que la situation calendaire du *series finale* semble tout sauf idéale et transforme un accomplissement possible en une sentence. Les épisodes étant tournés avant la décision de renouvellement ou non de la chaîne sur les grands réseaux : « Du fait de ce calendrier, si la chaîne choisit en mai de ne pas renouveler sa commande pour une saison ultérieure, le dernier épisode tourné et diffusé n'est pas la conclusion de la série. Il peut même se terminer sur un *cliffhanger*, destiné à laisser les spectateurs dans l'attente de la saison suivante, qui ne sera jamais résolu. »[334] Les derniers épisodes de la saison étant déjà tournés, il arrive que le titre de *series finale* soit donné à des épisodes qui n'en avaient pas la volonté narrative. Enfin, il arrive que le rapport entre l'objet sériel et le téléspectateur soit si fort que ce dernier ne souhaite pas regarder la fin d'une série, par peur de voir son programme favori s'achever[335]. Cette dimension sociologique est à prendre en compte dans notre rapport à la fin.

---

[332] *Lost,* saison 6, ABC Studio, 2010, Bonus, documentaire, « La création de la dernière saison ».

[333] C'est un *showrunner* et créateur de série. On trouve à son actif des séries comme *A-Team* (*L'agence tout risque*, 1983-1987, NBC) ou *21 Jump Street* (1987-1991, Fox) notamment.

[334] CARRAZÉ Alain, « Comment on produit des séries à Hollywood », dans *Les miroirs obscurs : grandes séries américaines d'aujourd'hui*, Paris, Editions Au diable vauvert, 2005, p. 81-96.

[335] Il m'a était impossible de confirmer cette observation réalisée dans mon entourage par un travail universitaire. Il serait passionnant de proposer une étude sociologique sur cette question même si cela ne concerne probablement qu'une minorité. Je ne peux donc offrir ici qu'une observation personnelle. Quatre personnes dans mon entourage ont refusé de regarder plusieurs fins de série.

1.3 Un problème aux multiples ramifications

De plus, le rapport aux fins des séries n'est sensiblement pas le même qu'il s'agisse d'une chaîne du câble américain ou d'un *network*[336]. En effet, la politique des chaînes du câble telles HBO, Showtime, FX est de proposer des séries différentes des *networks* en terme de contenus, parfois de moyens, de formats, de diffusion, mais aussi de finalité. Rares sont les séries annulées en cours de diffusion sur le câble mais il arrive que certaines séries ne connaissent pas de renouvellement. C'est le cas malheureux de *Deadwood* arrêté à la fin de sa troisième saison en 2006. Néanmoins, la majorité des programmes fictionnels sériels lancés connaissent une vraie fin. C'est le cas de *Six Feet Under*, *The Sopranos, The Wire, Oz*[337]*, The Shield,* etc. La fin apparaît alors comme une démarcation qualitative (HBO a souvent fait sa publicité sur la non-possibilité d'annuler une saison en cours de diffusion à l'inverse des *networks*). La fin est en train de devenir une manière de se distinguer de ses concurrents et une manière d'unifier l'œuvre, une promesse faite au téléspectateur. Dans ce cas-là, les intérêts des auteurs et des chaînes semblent converger autour de cette question.

Si une chaîne comme HBO peut proposer des fins, cela vient en grande partie d'une différence de financement entre les chaînes du câble *premium* (accessibles par abonnement) et les *networks* qui reposent sur l'investissement publicitaire. Chaque année sur les grands réseaux, de nombreuses fictions sérielles sont lancées puis annulées en cours de route, tandis que les anciennes séries ne sont simplement pas renouvelées. La raison est toujours la même, des audiences trop faibles. Les enjeux et la manière d'achever un programme sériel sont une question centrale dans le *series finale*. À notre sens, il faut opposer ceux qui s'arrêtent et ceux qui finissent.

L'idée que nous défendons est que la fin d'une série est un enjeu tout aussi capital que le pilote. À la fois conclusion narrative pour les auteurs et enjeu économique pour les chaînes de télévision. Nous avons pu évoquer un désintérêt réel pour la fin, mais il faut nuancer ce constat : certains *series finale* ont montré un engouement massif des téléspectateurs. *M*A*S*H*[338] a connu une audience exceptionnelle lors de la diffusion de

[336] Par *network*, nous entendons les grands réseaux américains comme ABC, CBS, NBC, Fox et The CW.

[337] Créé par Tom Fontana, 1997-2003, HBO.

[338] Créé par Larry Gelbart, 1972-1983, CBS.

son dernier épisode (105,9 millions de téléspectateurs américains pour le final[339] en 1983). C'est aussi le cas de *Friends* sur NBC, avec une audience de 52,4 millions de téléspectateurs[340]. Le phénomène n'a été que peu traité d'un point de vue scientifique. Une fois les chiffres établis, il devient difficile de trouver une étude prenant en compte les différents enjeux du *series finale.* Nous allons donc nous pencher sur la fin au sens où la fiction sérielle s'arrête de produire des épisodes. La question est la même depuis la naissance des séries télévisées au début des années 1950, mais les réponses évoluent avec le temps. Comment finir un programme narratif aux ramifications temporelles aussi nombreuses ?

1.4 Une prise de conscience moderne

1.4.1 La création d'un certain modèle

L'enjeu qui entoure le *series finale* a évolué au fur et à mesure de l'histoire des séries télévisées. Il faut d'abord comprendre que l'existence des séries télévisées est l'aboutissement d'une volonté économique. Les années 1950 sont une période charnière pour définir le contenu du nouveau médium qu'est la télévision. La fin de la Seconde Guerre mondiale offre aux Américains un nouveau statut de superpuissance. La croissance du pays favorise l'établissement et l'implantation rapide de la télévision. Le problème qui se pose autour de la télévision, c'est son contenu. Dans les années 1940, la télévision n'émettait que deux fois par semaine[341] ; la question du contenu se pose avec la diffusion quotidienne de programmes. Les directeurs des chaînes doivent pouvoir trouver un moyen de fidéliser des téléspectateurs puisque toutes les chaînes de télévision américaines sont privées à l'exception de *PBS* (*Public Broadcasting Service*) qui réunit une faible audience. Il existe le journal télévisé, les retransmissions sportives, mais le moyen qui dépassera leurs attentes sur de nombreuses générations, c'est la série télévisée. Ainsi, dès le début des années 1950, les séries télévisées remplissent progressivement les grilles des chaînes autour de l'idée de programmation. La boîte de Pandore est ouverte…

---

[339] Anonyme : http://www.audiencesusa.com/article-audiences-dimanche-7-02-superbowl-what-else-44537454.html, (consulté le 10 juin 2013)

[340] Anonyme : http://www.spin-off.fr/episode17-2200-06052004-saison10-Friends.html, (consulté le 10 juin 2013)

[341] EDGERTON Gary R., *The Columbia History of American Television,* New York, Columbia Un iversity Press, 2007, p. 15.

La création même de la série télévisée répond à un besoin de programmation et de fidélisation dont la série ne pourra jamais se détacher. La question du *series finale* n'est pas pertinente à cette période, pour plusieurs raisons : tout d'abord, le but de ces programmes est de se poursuivre le plus longtemps possible. Aussi, la question de la fin est une question taboue. Ensuite, parce que même lorsqu'il y a une fin, les premières séries étant davantage régies par la dominance immobile, il n'y a pas d'enjeu narratif fort. Enfin, la fin signifie la mise à mort de la série et la rediffusion, bien qu'émergente dès la fin des années 1950, reste sporadique. On n'imagine pas qu'une série puisse être autre chose qu'un programme aussitôt diffusé aussitôt perdu. D'ailleurs, les années 1950 marquent le renversement d'un contenu joué en direct à un contenu enregistré en amont de la programmation même si les chaînes et les studios commencent ce revirement dès la fin des années 1940 : « Cela dit, la transition n'a pas été immédiate. ABC et Mutual ont commencé à enregistrer leurs émissions en 1946. CBS et NBC, craignant les coupures de signal, ont attendu jusqu'à 1948. ABC et NBC, également en 1948, ont été les premières chaînes à choisir les nouveaux systèmes d'enregistrement. »[342]

Il faut attendre les premières séries à dominantes évolutives pour avoir une tension narrative supérieure aux autres séries, dont le dénouement devient, au moins pour le téléspectateur, un enjeu narratif véritable. Cet enjeu est possible grâce à l'apport du feuilleton dans les séries. En acceptant l'écoulement du temps et en rendant possible l'évolution de l'intrigue et sa complexification, la série repose sur un suspense qui dépasse ses unités pour constituer un réseau nouveau de relations : « Ils reposent sur la construction de l'attente d'un événement et la promesse faite au spectateur de poursuivre l'action au point où elle a été provisoirement arrêtée. »[343] On peut situer le premier *series finale*, dans le sens où il y a conclusion narrative d'un récit fictionnel feuilletonesque, au double épisode final de *The Fugitive* [344]*(Le Fugitif),* le 29 août 1967, intitulé *The Judgment* : « Le dernier épisode où Kimble coince le manchot et découvre enfin qui a tué

[342] WILLIAMS Phil, « Feeding off the Past : The Evolution of the Television Rerun », *art. cit.,* p. 52-72. Citation en anglais : « Still, the transition was not immediate. ABC and Mutual began recording their broadcasts in 1946. CBS and NBC, fearing dead air mishaps, waited until 1948. ABC and NBC, also in 1948, were the first networks to opt for the new taping systems »

[343] ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?*, *op. cit.*, p. 119.

[344] Créée par Quinn Martin et Roy Huggins, 1963-1967, ABC.

sa femme, devint l'épisode de série le plus regardé de toute l'histoire de la télévision, jusqu'à celui de *Dallas* où l'on apprenait qui a tué J.R. »[345]

1.4.2 Quand la série télé s'émancipe de la diffusion

La rediffusion amène progressivement à repenser le concept de fin de série puisque la fiction sérielle devient un contenu télévisuel réutilisable. Les années suivantes vont voir de nombreux *series finale* émerger. Il ne s'agit pas ici de juger qualitativement une fin, il faudrait déjà établir des critères pour cela. On peut néanmoins remarquer un certain nombre de fins ouvertes ou qui refusent d'apporter une conclusion narrative à l'ensemble du programme. Une idée forte qui continue d'influencer les fins actuelles est celle d'un programme fictionnel sériel comme contenu réutilisable. Apporter une conclusion narrative peut alors s'avérer un jeu dangereux. Pour qu'un téléspectateur regarde à nouveau un programme qu'il connaît, il faut qu'il puisse trouver un intérêt dans le second visionnage. Dans le cas de séries, comme la *sitcom*, on peut s'amuser de situations hilarantes même après plusieurs visionnages (le succès indémodable de *Friends* est là pour le prouver). Pour une série à dominance évolutive, si l'intrigue repose sur la culpabilité ou l'innocence d'un homme et qu'après des centaines d'heures de programmes, on apprend enfin la réponse, l'intérêt de suivre à nouveau le programme peut être discuté. L'un des paradoxes transversaux aux séries télévisées, c'est que les conditions de réutilisation de la série télévisée ne favorisent pas sa conclusion narrative. Nous commençons à cerner le problème de fond qui résulte de la lutte entre le temps de la production/diffusion, le temps narratif et le temps spectatoriel.

À partir des années 1970, mais véritablement au milieu des années 1990, la question de l'inscription d'une série télévisée sur un support se pose. La cassette VHS (*Video Home System*) en 1976 et le DVD (*Digitale Versatile Disc*) en 1995 transforment la perception des séries télévisées. Il ne s'agit pas seulement de l'achat d'un contenu fictionnel sériel, c'est aussi la possibilité de regarder une série au rythme que l'on a choisi et non par une diffusion que l'on nous impose. C'est une ouverture vers de multiples modes de regards. De plus, ces supports ne sont plus divisés par la publicité et l'on peut ainsi naviguer dans le flux du programme (en ne regardant que certains passages par

[345] CARRAZÉ Alain, *Les séries télé*, *op. cit.*, p. 239. À noter que la question était plutôt qui a tiré sur J.R, le personnage n'étant pas mort.

exemple). On peut regarder plusieurs épisodes à n'importe quelle heure de la journée, voire une saison entière si on le souhaite, nous devenons nos propres programmateurs. Les premières cassettes VHS regroupent une sélection d'épisodes d'une série puis des saisons entières commencent à être éditées[346]. L'apparition des coffrets d'une série entière amène à repenser la nécessité d'une fin. Les producteurs ne pourront espérer des ventes satisfaisantes d'une série sans proposer un ensemble achevé. La fin d'une série prend une ampleur décisive à partir de ce constat, elle devient source de réflexion. De la même manière que la rediffusion induit un intérêt renouvelé pour un programme, l'achat d'une VHS ou d'un DVD répond à la même problématique : « La plupart des séries ayant une vie (financière) en rediffusion, connaître la conclusion d'une longue intrigue peut diminuer le nombre de reventes. »[347]

Les séries à dominances évolutives posaient un problème, il était difficile de fidéliser une nouvelle audience une fois la série à l'antenne puisqu'on ne pouvait pas rattraper son retard du moins pas avant une rediffusion. Or, les évolutions techniques favorisent le rattrapage de ce type de fiction. La VHS, le DVD mais aussi le TiVo[348] à partir de 1999, changent progressivement la donne.

1.4.3 Un nouveau rapport à la série télévisée

Il faut maintenant ajouter la problématique d'Internet. Celle-ci s'inscrit dans un phénomène aussi bien sociologique qu'économique. Ces vingt dernières années ont transformé notre manière d'accéder à des œuvres. La mise à disposition d'œuvres en téléchargement légal ou illégal assure une immédiateté de l'appropriation d'une œuvre que les DVD ne peuvent pas offrir (une saison d'une série n'étant disponible en France qu'au moins six mois après sa diffusion). Henry Jenkins propose une réflexion passionnante sur l'époque de la convergence médiatique et sur l'appropriation d'un flux de contenu qui voyage de média en média :

> Par convergence, j'entends le flux de contenu passant par de multiples plateformes médiatiques, la coopération entre une multitude d'industries médiatiques et le

[346] CARRAZÉ Alain, *Les séries télé*, *op. cit.*, p. 166. Les premières sorties de compilations en cassette étaient des séries classiques comme *Le Fugitif*, *Zorro*, *Le Saint*, etc.

[347] *Ibid.,* p. 151.

[348] *Ibid.,* p. 216. TiVo est enregistreur numérique à disque dur qui permet de conserver un programme diffusé à l'antenne et même de zapper les publicités.

> comportement migrateur des publics des médias qui, dans leur quête d'expériences de divertissement qui leur plaisent, vont et fouillent partout. La convergence est un mot qui permet de décrire les évolutions technologiques, industrielles, culturelles et sociales en fonction de qui parle et de ce dont les locuteurs croient parler.[349]

Internet est l'un des moteurs de cette convergence médiatique qui facilite la transition d'un contenu d'un média à un autre. C'est une forme de mise en relation instantanée entre plusieurs individus possiblement à des millions de kilomètres l'un de l'autre. Ce que va permettre cette connexion, c'est la création de communautés numériques, mais aussi la possibilité d'accéder à du contenu grâce à ces nouveaux outils :

> D'un côté, la convergence représente de nouvelles opportunités pour les conglomérats médiatiques, car le contenu qui obtient un succès dans un secteur peut être diffusé sur d'autres plateformes. De l'autre, elle représente un risque, car la plupart de ces médias redoutent une fragmentation ou une érosion de leurs marchés. Chaque fois qu'ils font passer un spectateur de la télévision à l'Internet, par exemple, le risque existe qu'il ne revienne plus en arrière.[350]

La convergence est donc un risque pour les chaînes qui craignent de voir une érosion de leur part de marché. Or, les chaînes ne peuvent pas empêcher la convergence médiatique mais elles peuvent essayer de la réutiliser dans leur sens. La convergence facilite l'accès à un contenu sériel et peut être un outil de promotion intéressant même dans le cadre du piratage comme l'explicite Jeff Bewkes[351] : « Ce qu'on constate d'expérience, c'est que tout cela permet une meilleure pénétration du marché, plus d'abonnements et une meilleure santé pour HBO, qui a moins besoin de s'appuyer sur de la publicité payée — on ne paye pas beaucoup pour faire la pub de HBO, on laisse la programmation et les spectateurs parler pour nous ».[352] L'une des premières séries à profiter de l'émergence d'Internet comme outil de convergence et donc de promotion est *Dawson's Creek*[353], un feuilleton pour adolescent : « Ces réflexions ont abouti à Dawson's Desktop, un site web qui a fabriqué les fichiers informatiques du personnage de Dawson (1998), permettant aux visiteurs de lire ses mails envoyés à d'autres personnages, de lire

---

[349] JENKINS Henry, *La culture de la convergence*, *op.cit.*, p. 22.

[350] *Ibid.,* p. 39.

[351] PDG De *Time Warner* qui possède la chaîne HBO.

[352] DE LA VALETTE Phalène, « "Game of Thrones" et les bienfaits du piratage », dans *Le Point*, 17/04/14, URL : http://www.lepoint.fr/series-tv/game-of-thrones-vive-le-piratage-17-04-2014-1813772_2115.php, (consulté le 5 septembre 2014).

[353] Créée par Kevin Williamson, 1998-2003, The CW.

en cachette son journal, ainsi que ses notes de cours et ses brouillons de scénario, et même, pour les plus intrusifs, de fouiller ses poubelles. »[354] Ainsi, les téléspectateurs américains pouvaient se rendre chaque semaine sur le site pour déceler des indices sur le prochain épisode.

Figure 7 : Illustration du site internet de *Dawson's Creek*[355].

L'exemple de *Dawson's Creek* ouvre la voie à d'autres expériences de participation des téléspectateurs[356]. Dans *Breaking Bad,* on retrouve une forme de narration transmédiatique. Le personnage de Hank tient un blog sur le site officiel de la série qui complète la narration de la fiction : « Sur le site de Saul Goodman, on peut regarder les publicités qui passent à la télévision durant les épisodes de Breaking Bad. »[357] Lorsque le fils de Walter White crée un site internet pour recueillir des dons afin de payer le traitement médical de son père dans l'épisode *Phoenix* (S2E12), le même site est mis en

[354] JENKINS Henry, *La convergence culturelle*, *op. cit.*, p. 154-155.

[355] Ce court documentaire revient sur le site de la série et sur son fonctionnement : https://www.youtube.com/watch?v=uzPLlv6WwtU, (consulté le 12 octobre 2014).

[356] Cette série est aussi la première à proposer des sites de tourisme pour l'école fictive de la fiction, les restaurants, etc. BROOKER Will, "Television Out of Time : Watching Cult Shows on Download", in *Reading Lost*, Roberta Pearson (edited by), New York, I.B Tauris, 2009, p. 51-72.

[357] SEPLUCHRE Sarah, « La constellation transmédiatique de *Breaking bad* », in *ESSACHESS. Journal for Communication Studies*, vol. 4, no. 1(7)/2011, p. 175-186

ligne sur Internet comme un prolongement de la fiction[358] : « Ce prolongement de la fiction crée ce que certains auteurs appellent l'univers diégétique, c'est-à-dire "le fait pour un auteur de construire, non pas une œuvre en tant qu'objet, mais un monde total et indépendant du nôtre, un autre monde cohérent, qui serait ainsi d'une richesse telle qu'il serait développable à l'infini". »[359] De plus, l'émergence de plateformes numériques comme Netflix qui commence à produire des séries transforme les habitudes de visionnage des téléspectateurs, la chaîne diffusant chaque série par saison mise en ligne intégralement à une date donnée. L'industrie télévisuelle doit se réadapter en permanence. Il faut prendre en compte ces mutations et mettre en place de véritables stratégies transmedia :

> En 2006-2007, les chaînes ont annoncé des stratégies transmédia pour l'ensemble de leurs programmes. NBC leur a donné le nom de 360 Entertainment ; ABC, d'Enhanced TV. On compte parmi les stratégies les plus utilisées : le développement de petits épisodes additionnels pour la consommation sur plateformes mobiles (série de « mobisodes » développés autour de personnages secondaires pour *The Office*, chronologie très compressée pour *24 heures chrono*), le déploiement de jeux de réalité pour des séries comme *Lost* ou *Torchwood*, des romans s'inspirant de la fiction (pour *Lost*, *Bad Twin* ou *Guiding Light's Oakdale Confidential*), des podcasts offrant aux fans un regard plus intime sur le processus de pensée des producteurs (dont ceux de *Battlestar Galactica*) et des réseaux sociaux permettant aux fans d'exprimer leur affiliation avec un personnage (comme ceux créés autour de *Veronica Mars* ou de *Gossip Girl*).[360]

Les chaînes adaptent donc leur stratégie à l'ensemble des médias dans la volonté de réaffirmer une stratégie économique forte. Les possibilités des « modes de regards » sur l'objet sériel sont en expansion. Pourtant, la série semble revenir à son projet initial, proposer une narration infinie. Or, à travers ces nombreuses possibilités, la série tente désormais non pas de proposer une narration infinie mais un univers fictionnel infini. Portée par le flux médiatique et les multiples moyens de réappropriations, la série tend à perdurer par-delà sa fin de production. Il ne s'agit plus de faire des séries les plus longues possibles mais de faire des séries qui vont être exploitées après leur première diffusion.

---

[358] On peut toujours le consulter à cette adresse : http://www.savewalterwhite.com, (consulté le 10 octobre 2014).

[359] SEPLUCHRE Sarah, « La constellation transmédiatique de *Breaking bad* », *art. cit.*, p. 175-186

[360] JENKINS Henry, *La culture de la convergence*, *op.cit.,* p. 158.

La question du *series finale* prend de l'importance depuis que la série télévisée sort du cadre de la télévision pour s'inscrire sur d'autres supports. L'enjeu est économique (réussir à vendre des DVD, des Blu-ray, par la VOD, etc.) pour continuer à inscrire une série dans une temporalité qui survit à sa première diffusion. La fin devient alors le point de passage entre ces deux mondes et sa réussite peut entraîner une seconde vie longue et économiquement viable. Il faut donc concilier cet impératif économique par une finalité narrative qui puisse satisfaire le téléspectateur, la chaîne et les auteurs ! La fin apparaît comme un point de tension soumis à l'épreuve de plusieurs forces et qui invite à trouver une nouvelle forme de compromis.

1.5 De l'inégalité des auteurs face à la fin

1.5.1 Le syndrome *Code Quantum*

Les auteurs ou plutôt les scénaristes de séries ne sont pas égaux face à la fin, il faut prendre en compte les conditions dans lesquelles se construit un *series finale*. Plusieurs cas peuvent se produire au moment de l'arrêt de la production d'épisodes pour une œuvre sérielle. Certains auteurs n'auront jamais la chance de conclure leur récit parce que la série est tout simplement annulée, soit pendant la saison, soit au moment des *Upfronts*. Les *Upfronts* correspondent à une période de l'année (mai-juin) durant laquelle les chaînes invitent « les annonceurs pour montrer leur nouvelle grille de programme et commenter les résultats d'audience de la saison passée ».[361] Comme nous l'avons noté, cet événement intervient après la fin du tournage de la saison. Dans cette catégorie-là, nous retrouvons les auteurs démunis face à l'implacable système de production américaine. Certains rivalisent d'astuces plus ou moins convaincantes pour apporter une conclusion à leur série. Les aventures temporelles de Sam Beckett (Scott Bakula) dans *Quantum Leap* (*Code Quantum*[362]) connaissent une fin bâclée en raison de l'annulation de la série au moment des *Upfronts* en 1993. Les auteurs n'ayant pas prévu cela (le dernier épisode étant déjà tourné), ils décident d'apporter une conclusion brève et simple à leur série par

[361] SEPULCHRE Sarah (dir.), *Décoder les séries télévisées*, Bruxelles, Éditions De Boeck Université, 2011, p. 220.

[362] Créée par Donald P. Bellisario, 1989-1993, NBC.

l'introduction d'un panneau noir et d'un texte blanc qui conclut les aventures de Sam et de son ami Al[363].

Figure 8 : Capture d'écran de *Mirror Image* (Le grand Voyage).

Simple, efficace, mais terriblement frustrant pour le téléspectateur. Ce bricolage symbolise à lui seul le manque de considération qui a longtemps affecté les *series finale* : « Du fait de ce calendrier, si la chaîne choisit en mai de ne pas renouveler sa commande pour une saison ultérieure, le dernier épisode tourné et diffusé n'est pas la conclusion de la série. Il peut même se terminer sur un *cliffhanger*, destiné à laisser les spectateurs dans l'attente de la saison suivante, qui ne sera jamais résolu. »[364]

Le manque total de considération pour la narration d'un récit sériel par les chaînes oblige les auteurs à recourir à des méthodes aussi grossières que fastidieuses. Dans la liste des recours, on trouve aussi la possibilité du téléfilm, supposé conclure l'intrigue. L'utilisation du mot « supposé » va trouver sa raison dans l'exemple suivant. Pour *The Pretender* (*Le Caméléon)*, l'annulation post-quatrième saison est suivie d'une annonce visant à produire trois téléfilms pour achever les aventures du caméléon Jarod. Deux seront tournés, mais en raison de problèmes économiques le troisième ne sera jamais produit, laissant l'intrigue en suspens. À l'inverse, la série à succès de la Fox, *Prison Break,* a eu le droit à un téléfilm en forme d'épilogue post-saison quatre, intitulé *The Final Break,* diffusé le 24 mai 2009. Pourtant la quatrième saison s'achève en forme de conclusion narrative et les auteurs ont su dès le début de la diffusion de la saison que celle-ci serait la dernière. Ainsi, on peut déceler des exemples contradictoires. Néanmoins, à l'instar de *The Pretender*, il existe un nombre conséquent de séries dont l'annulation

[363] Saison 5. Épisode 22 : *Mirror Image* (*Le Grand Voyage*) Traduction du panneau : *«* Beth ne s'est jamais remariée. Elle et Al ont quatre filles et vont fêter leus trente neuvièms anniversairs de mariage en juin. Le docteur Sam Beckett n'est jamais rentré chez lui. »

[364] CARRAZÉ Alain, « Comment on produit des séries à Hollywood », *op. cit.*, p. 81-96.

s'est révélée fatale à la conclusion narrative du *show*. Nous pouvons établir qu'achever une série télévisée est un acte fort puisqu'il sous-entend qu'un certain nombre de contraintes ont été surmontées.

1.5.2 Du temps pour la fin

Il est important de garder à l'esprit que les auteurs qui ont la possibilité d'achever leur voyage scénaristique ne sont, là encore, pas tous égaux. Les scénaristes de *Lost* ont su dès la fin de la troisième saison qu'il n'y aurait que six saisons[365]. Ils ont donc connu la date de fin de leur récit trois ans en avance. C'est un cas quasi exceptionnel qui témoigne d'une attention toute particulière de la chaîne ABC à l'égard de son programme phare et d'une lutte interne entre les auteurs et le directeur de la programmation. Dans une grande majorité de cas, c'est en début ou au milieu de la saison diffusée que la chaîne décide s'il s'agit de la dernière saison. Le mois de janvier est généralement un moment charnière, puisqu'il permet aux chaînes de faire un premier bilan des audiences et de connaître les programmes qui ne répondent pas aux attentes en matière d'audience. Ainsi, les scénaristes de *24* ont appris au milieu de la production de la saison huit que le *show* ne serait pas renouvelé. L'audience en baisse et les coûts de production importants ont poussé la Fox à mettre un terme à l'un de ses programmes fictionnels emblématiques[366]. Une série comme *Rome*[367] a connu un sort similaire après l'annonce de son non-renouvellement pendant la production de la seconde saison. La décision est une réponse au coût de production colossal de la série[368]. À travers ces deux exemples, nous avons un constat réel et qui explique en partie les difficultés des auteurs rencontrées avec la fin de leur programme fictionnel. L'inégalité du temps donné aux scénaristes pour conclure leur récit est un problème qui découle des conditions de production américaine et du système économique de financement lié à la publicité.

---

[365] Anonyme : http://www.journaldesseries.com/index.php?post/2007/05/25/Un-bon-final-pour-Lost-Saison-3, (consulté le 19 juin 2013)

[366] DÉCANT Charles, « C'est officiel, 24 Heures Chrono s'arrête", in *Ozap*, 27/03/10, URL : http://www.ozap.com/actu/24-heures-chrono-fini-annule-officiel-saison-fox/332348, (consulté le 19 juillet 2014).

[367] Créée par John Milius, William J. MacDonald, Bruno Heller, 2005-2007, HBO/BBC Two/Rai 2.

[368] LE BOHEC Yann, *Rome Un conte d'amour et de mort,* Paris, Éditions Presses universitaires de France, 2013, p. 16.

Le constat n'est pas le même sur les *networks* et sur les chaînes du câble. Dans leur volonté de se démarquer, les productions du câble anticipent la fin avec plus de précautions, offrant généralement aux scénaristes un peu plus de temps pour conclure leur récit. Il faut se rappeler que les chaînes du câble ne dépendent pas autant de la publicité que les *networks*. Cela explique aussi les rares annulations précipitées. L'exemple récent de *Luck*[369], annulé au début de sa deuxième saison, est un exemple marginal. La mort répétée de plusieurs chevaux et les pressions des associations de défense des animaux ont eu raison du *show*[370]. On est très loin des annulations suite à une audience en dessous des attentes. La production sur les chaînes du câble se fait généralement en continu, si bien que lorsqu'une saison débute, l'ensemble de cette dernière est déjà complètement ou presque tourné. L'approche de la production diffère sensiblement, offrant une plus grande liberté créatrice et un certain confort aux auteurs de séries du câble.

1.5.3 La particularité du marché américain

Fort de ce constat, on peut supposer que le câble encourage une approche de la fin des séries plus moderne, moins archaïque, que celle des *networks*. Les *networks* n'ont pas complètement saisi l'importance de boucler la boucle, d'unifier une œuvre par la fin. Or, s'ils commencent à en prendre conscience, ils sont limités par leur propre système de production. À l'inverse, une chaîne comme HBO l'a remarquablement intégré à son processus. Il s'agit non seulement de créer des œuvres complètes qui servent de vitrine à la chaîne, mais c'est aussi une manière de préparer l'après-diffusion. L'inscription d'un programme fictionnel sériel configuré sur des multisupports est un business florissant et extrêmement rentable. En France et même aux États-Unis, certaines séries se sont fait connaître par les éditions de DVD et le piratage. *The Wire* a réussi à ne pas rester prisonnier de sa piètre diffusion tardive télévisuelle française et de son doublage catastrophique grâce au DVD : « la série cartonne grâce au piratage dans les ghettos de Baltimore où elle avait élu domicile—la chaîne câblée HBO n'était pas une option payante au royaume des pauvres et du crack. Les coffrets DVD ont ensuite fait leur œuvre partout ailleurs, mais pas avant le milieu des années 2000. »[371] On touche à l'une des spécificités

[369] Créée par David Milch, 2011-2012, HBO.

[370] SERISIER Pierre, « HBO annule Luck », dans *Le Monde*, 16/03/12, URL : http://seriestv.blog.lemonde.fr/2012/03/16/hbo-annule-luck/, (consulté le 8 mai 2013).

[371] JOYARD Olivier, « *The Wire* Block de réel », dans *Les inrocks 2 : 120 séries indispensables, la série thèque idéale,* 2014, n°56, p. 93.

du marché américain : un marché ouvert sur le monde. Les distributeurs louent des séries à des chaînes pour plusieurs années, c'est ce que l'on appelle l'*output deal*. La domination du modèle sériel américain favorise donc son exportation. Jean-Pierre Esquenazi explique que la vente de DVD de séries vient concurrencer le marché du film : « Sur un chiffre d'affaires de 358 millions d'euros pour 32 millions d'unités vendues, la vente de coffrets de séries représente un bon quart des achats. »[372]

Par ailleurs, il faut savoir que le modèle de production des séries américaines fonctionne sur un rapport déficitaire. On appelle cela le *Deficit Financing*[373]. Dans ce modèle, le studio finance à perte la série, si bien qu'il mise grandement sur les retours financiers post première diffusion : « Si un seul épisode d'une série coûte 2 500 000 $ à produire, mais que la chaîne paye seulement une licence de 1 500 000 $ au studio par épisode, il revient à ce dernier d'apporter le million restant par épisode. »[374] Les pertes peuvent rapidement être colossales pour une série de vingt-deux épisodes, le studio perd vingt-deux millions de dollars : « En retour, la chaîne se retire du jeu et laisse tout le bénéfice à ceux qui ont couvert les factures : la société de production garde l'entière jouissance de l'œuvre dans sa revente […] les bénéfices obtenus lors de l'exploitation secondaire seront, on l'imagine, extrêmement importants. »[375] Le rapport chaîne/studio n'est plus aussi simple dans la mesure où les chaînes possèdent des studios.

Un programme sériel américain a toutes les chances de se vendre à l'étranger. En conséquence, il n'y a pas que le marché américain qui compte, il y a aussi le marché international. Il faut donc penser une série non pas en fonction d'un marché fermé mais bien d'un marché ouvert. *Lost* propose par exemple une série cosmopolite avec différentes nationalités représentées : « Dans leur fabrication même, les fictions télévisées intègrent des éléments qui facilitent leur propre exportation. Rien d'étonnant par exemple à ce que *Lost* ait rencontré un succès international avec ses "disparus" venus du monde entier ».[376] Nous pouvons alors poser un constat clair : une série sans fin se vendra forcément moins

---

[372] ESQUENAZI Jean-Pierre, *Mythologie des séries télé*, *op. cit.*, p. 13.

[373] DEL VALLE Robert, *The One-Hour Drama Series Producing Episode Television*, Los Angeles, Silman-James Press, 2008, p. 304.

[374] *Ibid.*, p. 305. Citation en anglais : « if a single episode of a series costs $2,500,000 to produce, but the network will only pay a license fee of $1,500,00 to the studio for that episode, it will be the responsability of the studio to fund the remaining $1,000,000 per episode. »

[375] CARRAZÉ Alain, « Comment on produit des séries à Hollywood », *op. cit.*, p. 81-96.

[376] BATAILLE Sylvaine, HATCHUEL Sarah, HUDELET Ariane, « Série et sociétés : un miroir mondialisé », *Le Monde hors-série la vie en série*, Avril/Juin 2013, hors-série, p. 39-41.

bien qu'une série complète. L'existence d'un second marché florissant post première diffusion engage les chaînes à penser la fin comme le point de passage entre les deux vies d'une série. Nous appellerons ces deux existences le monde de la première diffusion et le monde de la réappropriation multimédiatique.

Ainsi, deux mondes cohabitent et une série ne se pense plus seulement pour une diffusion et d'éventuelles rediffusions mais son extension médiatique lui permet de générer d'importantes recettes. À condition que l'œuvre soit achevée, en effet : le téléspectateur préfère accéder à une œuvre complète plutôt qu'à une série sans fin. Certains vont même jusqu'à attendre la complétude de l'œuvre avant de se la procurer (Ivan Askwith[377] remarque si les audiences de la seconde saison de *Lost* ont diminué alors que les ventes de la saison ont explosé[378]). Les chaînes comprennent donc que la pérennité d'une série ne passe pas seulement par sa capacité à perdurer lors de sa première diffusion, mais aussi par sa capacité à réinvestir tout un nouveau champ médiatique par-delà sa première diffusion. Les recettes importantes générées par la vente de DVD, nous pouvons penser à l'exemple récent de *Games of Thrones* (le coffret de la première saison a connu un grand succès en établissant un record de 350 000 unités vendues en sept jours aux États-Unis dont 57 % en Blu-Ray[379], même si la série n'est pas achevée, il y a fort à parier que HBO anticipera la fin de la série) amènent à repenser le marché des séries. De plus, la

---

[377] ASKWITH Ivan, "Do You Even Know Where This Is Going ? : Lost's Viewers and Narrative Premeditation", in *Reading Lost*, Roberta Pearson (edited by), New York, I.B Tauris, 2009, p. 159-180.

[378] Sur les meilleures ventes de DVD aux États-Unis en 2006, la seconde saison de *Lost* se classe 81ème meilleure vente avec plus de 1,5 million d'unités vendues. Si l'on associe ce chiffre à la baisse de l'audience moyenne significative pour la diffusion d'ABC, on peut en déduire que la possibilité du DVD a pu influer sur le comportement des téléspectateurs. Box-office des DVD: http://www.the-numbers.com/home-market/dvd-sales/2006, (consulté le 5 novembre 2014). En comparant les audiences de la première saison (en moyenne plus de 19 millions de téléspectateurs par semaine aux États-Unis) et les audiences de la seconde, on constate une chute progressive à moins de 14 millions de téléspectateurs par semaine avant de remonter pour le *Season Finale*. Audience deux premières saisons : http://www.spin-off.fr/saison1-28-Lost.html ; http://www.spin-off.fr/saison2-29-Lost.html, (consulté le 5 novembre 2014). La VOD connaît aussi un certain succès, en 2010, les meilleures ventes du service VOD de TF1 étaient *Lost* et *House*. J.M, http://www.20minutes.fr/medias/674241-20110222-media-vod-lost-6-tete-ventes-2010 (consulté le 5 novembre 2014).

[379] Anonyme, http://www.cinemovies.fr/actu/game-of-thrones-la-premiere-saison-bat-des-records-de-ventes-en-dvd-et-blu-ray/17242, (consulté le 12 Janvier 2014). JOYARD Olivier, « Une série monstre », dans *120 séries indispensables, la série thèque idéale*, Les inrocks 2, Paris, 2014, p. 2. La saison 2 s'est vendue à 240 000 exemplaires le jour de sa mise en vente aux États-Unis et au Canada !

situation particulière du marché américain amène à penser un marché international riche en possibilités et donc en recettes.

Les *networks* commencent à saisir l'importance de ce marché post-diffusion. Néanmoins, les conditions de production sont telles qu'elles s'opposent à un changement significatif de considération du *series finale*. Les auteurs ont besoin de temps pour préparer et écrire une fin cohérente, mais c'est précisément ce que la série ne peut que rarement donner : du temps.

1.6 De l'impossible conciliation de la fin

1.6.1 Tony est-il mort ?

> L'écran noir a ravi son visage, puis dix secondes se sont écoulées dans l'obscurité avant le début du générique. Le géant a alors décollé son immense carcasse du canapé. Un soupir — c'est terminé. Il a beau avoir choisi la chanson d'adieu, *Don't stop believin*, du groupe Journey, il n'écoute plus. Il arrête d'y croire, son long voyage s'arrête là.[380]

L'histoire de fins de séries est riche et nous aborderons leur évolution dans notre seconde partie. Néanmoins, un *series finale* permet de comprendre la force d'une fin de série et la difficulté de satisfaire l'ensemble des actants. *The Sopranos*[381] est la série phare qui marque au fer rouge le succès d'HBO sur le marché des séries. La série raconte la vie difficile d'un chef de la mafia new-yorkaise en proie à des crises d'angoisses qui l'amènent à suivre une thérapie. La série est un franc succès pour HBO :

> Cela dit, les 10 millions de téléspectateurs par semaine de *The Sopranos* (y compris les rediffusions en semaine de HBO) restaient un score impressionnant pour une chaîne du câble. Le nouveau marché en pleine croissance du DVD, qui donnait aux nouveaux venus une chance de rattraper leur retard avant la nouvelle saison, ne faisait qu'accroître le nombre de visionneurs. [382]

---

[380] BURDEAU Emmanuel, *La passion de Tony Soprano*, Paris, Éditions Capricci, 2010, p. 9.

[381] Crééz par David Chase, 1999-2007, HBO.

[382] MARTIN Brett, *Difficult Men, op. cit.,* p. 155. Citation en anglais : « Still, *The Sopranos'* roughly 10 million viewers per week–including HBO's weekday rebroadcasts–was an astonishing number for pay cable. The newly ascendant market for DVD's, giving newcomers a chance to catch up before the premiere, only added to the eyeballs. »

Après six saisons, la série s'achève sur l'une des séquences les plus marquantes de l'histoire de la télévision. Tony Soprano (James Gandolfini) retrouve sa famille dans un restaurant alors que la menace d'un assassinat plane au-dessus de lui. Alors que les différents membres de la famille entrent et se retrouvent, un homme fait son apparition et se rend aux toilettes, la porte du restaurant s'ouvre, Tony regarde et noir.[383] Dix secondes de noir laissent la place au générique de fin de la série. David Chase écrit ici l'une des fins les plus discutées de l'histoire de la télévision : « Reconnaissons-le : au final, ce qui a rendu les gens fous, c'est la fin de la série, tout particulièrement les six dernières minutes. »[384]

Figure 9 : Le dernier regard de Tony Soprano avant le noir final de la série.

Les réactions à cette fin sont nombreuses parce que personne n'avait jamais vu ça : « Les téléspectateurs américains avaient vu de grandes fins de série avant le 10 juin 2007, ainsi que de très mauvaises, des conclusions pleinement satisfaisantes, et des cliffhangers qui n'étaient jamais résolus pour cause d'annulation, mais nous n'avions jamais vu… *ça.* »[385] Certains abonnés ont cru à une panne satellite comme le noir d'une dizaine de secondes pouvait le laisser suggérer ou encore à une coupure de l'abonnement. La fin des *Sopranos* ne laisse personne indifférent et les réactions de rejet sont nombreuses témoignant de la difficulté de concilier une vision auctoriale, les attentes de la

[383] Séquence disponible via ce lien : https://www.youtube.com/watch?v=rnT7nYbCSvM, (consulté le 10 juillet 2014).

[384] SEPINWALL Alan, *The revolution was televised*, New York, Simon & Schuster, 2012, p. 58. Citation en anglais : « Let's face it : what drives people nuts in retrospect is the finale--specifically, the last six minutes of the finale. »

[385] *Ibid.*, p. 66. Citation en anglais : « American TV viewers had seen a great series finales prior to June 10, 2007, and terribles ones, wholly satisfaying wrap-ups and cliffhangers that never got resolved due to cancellation, but we'd never seen…*this.* »

chaîne et celles des téléspectateurs. Pour une certaine partie de l'audience, David Chase se moque du monde, il cède à la facilité, il se fiche des téléspectateurs. Pour une autre partie, c'est parfaitement cohérent avec l'ensemble de la série. Terence Winter[386] écrit à propos de cette fin qu'elle a fait le sujet de plusieurs ajustements et de nombreuses discussions. Il explique son interprétation de la fin :

> J'ai pensé que c'était super. Ce que je n'ai jamais pris en compte, c'était que quand vous êtes Tony Soprano, même aller acheter une glace avec votre famille peut provoquer de la paranoïa. Et qu'un individu soit sorti ou non de la salle de bain cette nuit-là, cela n'a pas d'importance, car un jour ou l'autre quelqu'un viendra le trouver. Peut-être que c'est arrivé cette nuit-là, peut être pas. C'est ce qu'il laisse derrière lui, cette paranoïa.[387]

Si on peut ou non être en accord avec la réflexion de Winter, son témoignage démontre que la fin peut avoir le sens qu'on lui trouve. D'autres théories prétendent que l'écran noir suppose la mort subite du personnage voire la mort du téléspectateur ! David Chase ne voulait pas finir ce récit à la manière des autres histoires de gangsters, c'est-à-dire, soit il va en prison, soit il meurt ou soit il continue. Les réactions violentes n'empêchent pas qu'on continue de parler des *Sopranos* même sept ans après la diffusion du final de la série. La fin a cristallisé la colère et la reconnaissance de ceux qui ont suivi les aventures de Tony Soprano. Si c'est sans conteste un point de tension, la fin ouverte de David Chase continue d'alimenter le mythe de la série autour de la question finale : Tony est-il mort ? Chacun peut se faire sa propre opinion et c'est un débat qui agite les fans, la presse et la toile depuis la diffusion de ce dernier épisode. De nombreux téléspectateurs ont regardé à nouveau la série pour tenter de détecter des indices pouvant aider à comprendre cette fin. De ce point de vue, la série fait l'objet d'une seconde vie particulièrement riche. À noter que David Chase a alimenté l'idée que les indices sont dans la série en déclarant : « Tout est là. »[388] Le *showrunner* a par ailleurs refusé d'en dire plus à ce sujet jusqu'à une interview au magazine *Vox* où il aurait dit : « Non, Tony n'est

---

[386] Scénariste américain qui se forme sous la direction de David Chase, il devient par la suite le *showrunner* de *Broadwalk Empire* (2010-2015, HBO).

[387] KASHNER Sam, « 7 ans déjà…Les Sopranos passent aux aveux », dans *Vanity Fair*, 170/06/14, URL : http://www.vanityfair.fr/culture/series/articles/culte-vanity-fair-soprano-srie-kashner-gandolfini/94, (consulté le 7 septembre 2014).

[388] SEPINWALL Alan, *The revolution was televised, op. cit.,* p. 65. Citation en anglais : « It's all there. »

pas mort ».[389] Des propos démentis par Chase qui avait seulement dit que la possible mort de Tony n'avait pas d'importance. Or, la déclaration a provoqué de nombreuses réactions chez les fans de la série à la recherche de réponses depuis sept ans.

Par ailleurs, les conditions de préparation de la dernière saison de la série sont exceptionnelles dans le temps et la liberté accordée aux auteurs et notamment à David Chase. *The Sopranos* a eu le droit à un budget important, des délais confortables (pour l'ultime saison, David Chase disposait de dix-huit mois), une liberté de ton accordée au créateur : « tout concorde à ce que *The Sopranos* soit une série de facture exceptionnelle. »[390] Ces conditions de production traduisent le statut de la fiction et la place de privilégié gagnée par Chase et son équipe. D'un point de vue pragmatique, la fin très ouverte des *Sopranos* achève la série sans la finir. Elle invite à un revisionnage, elle invite à un questionnement qui favorise le réinvestissement dans l'univers de la fiction. Évidemment, la brutalité de la fin a laissé sur le côté une partie de l'audience, mais elle a gagné un statut dans l'histoire de la télévision en créant un précédent, ce que voulait David Chase : « J'ai voulu faire quelque chose qui n'a jamais été fait auparavant. »[391]

1.6.2 Comment réussir une fin de série ?

Si nous avons pu commencer à porter un regard sur les dimensions économiques qui entourent la fin, la question qui reste en suspens est celle-ci : qu'est-ce qu'une fin satisfaisante dans le cadre d'une série télévisée ? Nous allons décortiquer progressivement plusieurs fins de série en essayant de comprendre ce qui se joue à l'instant T de la fin. Pourtant, définir une « bonne fin » est un exercice ardu, aussi, il nous semble qu'il ne faut pas chercher une définition générale puisqu'il n'y aurait pas de réponse satisfaisante. En revanche, essayons de penser une fin dans les effets qu'elle doit produire. L'une des grandes idées développées par certains praticiens de série est que la fin doit offrir une nouvelle lecture de l'ensemble de la fiction : « Pour moi la marque d'une série qui restera

---

[389] COUTARD Hélène, « Qu'arrive-t-il à Tony Soprano à la fin de la série ?, dans *Le Huffington Post,* 28/08/14, URL : http://www.huffingtonpost.fr/2014/08/28/tony-soprano-mort-derniere-scene-david-chase-james-gandolfini_n_5728902.html, (consulté le 1er septembre 2014).

[390] DESSAIX Guillaume, « The Sopranos », dans *Les miroirs obscurs : grandes séries américaines d'aujourd'hui*, Paris, Editions Au diable vauvert, 2005, p. 117-129.

[391] KASHNER Sam, « 7 ans déjà…Les Sopranos passent aux aveux », *art. cit.,* (consulté le 7 septembre 2014).

dans les annales de la télé, c'est une fin qui donne envie de réexaminer le début. »[392] Cette remarque de Shawn Ryan, créateur de *The Shield*, semble pertinente puisqu'elle utilise les exigences économiques en les intégrant comme une part de la narration, à l'instar des publicités. En effet, une fin réussie ne peut être qu'une fin qui donne envie de revenir au début de la fiction pour effectuer une relecture de l'ensemble. En cela, la fin est extrêmement importante parce qu'elle doit amener à reconsidérer la fiction comme un ensemble. La conclusion doit donner envie de revoir la série.

Cela nous permet de comprendre qu'un tel choix crée un dialogue entre le début et la fin d'une fiction sérielle. De cette manière, une fin suivant cette ligne de conduite ne peut se comprendre dans sa pleine logique causale et structurelle qu'au travers de l'analyse de ces deux limites, le *pilot* et le *series finale*. La proposition de Shawn Ryan est judicieuse parce qu'une fin peut permettre de se retourner sur une œuvre. La question essentielle est : de quelle manière une fin peut-elle permettre cela ? Shawn Ryan évoque aussi une autre notion : « L'épisode final est très très important pour la postérité du feuilleton. En tant que spectateur et fan, je veux pouvoir éteindre ma télé le dernier soir en me disant : ça alors, ils m'ont bien eu. Et… j'ai bien fait de suivre ça jusqu'au bout. »[393] Ce que Shawn Ryan évoque, c'est la nécessité d'être surpris par la fin. La raison à cela nous semble être expliquée par Vincent Colonna dans son ouvrage : « La neurobiologie a confirmé que la surprise était une émotion de base, une des six émotions universelles (avec la joie, la tristesse, la peur, la colère, le dégoût), à partir desquelles se construisent la plupart des affects et des sentiments. »[394] En effet, la surprise s'ajoute à d'autres sentiments qui provoquent une *catharsis* nécessaire pour faire son deuil de la série, mais aussi, paradoxalement, pour avoir envie d'y revenir. Peter Szendy et Laura Odello pensent la fin en lien avec la notion de *shutdown*[395] :

> L'arrêt d'une série et l'arrêt du flux des liquidités : sans doute y a-t-il, sous-jacente à ces deux formes de *shutdown*, une question *économique*. On pourrait le formuler ainsi : la série, en tant que succession de promesses de récit qui s'enchaînent dans

---

[392] *Lost*, saison 6, DVD, ABC studio, 2010, bonus, documentaire, « La création de la dernière saison », interview Shawn Ryan.

[393] *Ibid.*

[394] COLONNA Vincent, *L'art des séries télé ou comment surpasser les Américains*, *op. cit.*, p. 58.

[395] Le *shutdown* signifie l'arrêt des activités gouvernementales américaines qui fait suite à un désaccord politique. En 2013, républicains et démocrates n'ont pas pu s'entendre sur le budget de l'exercice 2014. Cela a occasionné un *shutdown* du 1er octobre au 16 octobre 2013. Anonyme : http://www.lemonde.fr/economie/article/2013/10/01/qu est ce que le shutdown_3487655_3234.html (consulté le 5 octobre 2014).

> une certaine surenchère cumulative, est elle aussi entraînée dans une spirale de dette. Son enjeu, c'est en effet d'ouvrir une sorte de crédit narratologique croissant. Et dès lors, les *fins de série* sont presque toujours des moments exemplaires où l'économie sérielle frôle le défaut de paiement, joue avec lui : comment clôturer tous les comptes, comment rembourser tous les emprunts contractés auprès des spectateurs, alors même que la logique de la capitalisation narrative vise plutôt à accroître les attentes, à relever sans cesse leur plafond, à ouvrir toujours plus de promesses ?[396]

Dans cette conception, la série possède un lourd crédit auprès du téléspectateur qu'elle doit rembourser lors de la clôture de la série. Il s'agit donc de porter le récit dans la démesure d'une liquidation générale en créant une rupture par rapport à l'ensemble de la fiction. Cette notion recoupe l'idée de Shawn Ryan. Nous souhaitons que l'emprunt contracté par la série nous soit intégralement remboursé. Les manières d'y parvenir semblent diverger.

1.6.3 La clôture du récit

La question de la clôture du récit n'est pas propre à la fiction télévisée. De nombreux auteurs ont pensé ce processus à travers la littérature, le théâtre ou encore le cinéma. Dans son étude sur Proust, Gérard Genette tend à déceler un processus de modification temporelle à l'approche de la fin : « mais nous avons vu que Proust avait réussi dans une certaine mesure à le faire sentir par des modifications dans le régime temporel du récit : disparition progressive de l'itératif, allongement des scènes singulatives, discontinuité croissante, accentuation du rythme—comme si le temps tendait à se dilater et à se singulariser de plus en plus en se rapprochant de sa fin, qui est aussi sa source. »[397] Il est important de noter que chez Proust, la fin est synonyme de rupture, une idée sur laquelle nous allons très vite revenir.

Quand Victor Chklovski s'intéresse à Alexandre Dumas ou encore au personnage de Rocambole, il établit un constat similaire. En étudiant la construction des volumes de Rocambole ou de *Vingt ans après* et *Vicomte de Bragelonne* d'Alexandre Dumas, il décèle une construction qui accumule les motifs en paliers successifs. Ce qui l'amène à penser la fin par une transformation temporelle : « C'est ce qui explique aussi que ce type nécessite

[396] ODELLO Laura et SZENDY Peter, « Fins de séries », dans *Artpress2 : séries télévisées formes, fabriques, critiques*, février/mars/avril 2014, n° 32, p. 36-41.
[397] GENETTE Gérard, *Discours du récit, op. cit.*, p. 234.

un épilogue. On ne peut pas terminer sans accélérer le déroulement du temps, sans y changer l'échelle du temps. »[398] De Proust à Dumas, la clôture du récit est liée à la configuration temporelle. Ainsi, une fin rompt avec la configuration temporelle habituelle de l'œuvre.

Paul Ricœur s'est interrogé sur cette question autour de ce qu'il appelle « *l'art de terminer* », en s'appuyant sur le *muthos* (récit) par-delà ses investissements avec comme seul trait dominant l'idée de complétude, qui est atteinte si elle a un commencement, un milieu et une fin. Or, pour Ricœur : « Il est donc légitime de prendre pour symptôme de la fin de la tradition de mise en intrigue, l'abandon du critère de complétude, et donc le propos délibéré de ne pas terminer l'œuvre. »[399] La dualité de la fin est une notion défendue par l'auteur qui estime qu'une œuvre peut être close au niveau structurel et ouverte dans le cadre du monde du lecteur. La lecture étant l'étape qui fait transition entre la *mimésis II* et le *mimésis III*, entre la clôture et l'ouverture. L'auteur perçoit ce paradoxe qui est au cœur des enjeux de la clôture : « Ce n'est pas un paradoxe de dire qu'une fiction bien fermée ouvre un abîme dans notre monde, c'est-à-dire dans notre appréhension symbolique du monde. »[400] Ricœur démontre que la problématique de la clôture/ouverture est présente dans la littérature, cette idée est au cœur des enjeux du *series finale*. L'auteur expose la conception proposée par Barbara Herrstein Smith dans la cadre de la poésie lyrique qui s'articule autour de l'idée d'achèvement, de stabilité et d'intégration : « La terminaison n'a cet effet que si l'expérience de configuration est non seulement dynamique et continue, mais susceptible de réarrangements rétrospectifs, qui font paraître la résolution elle-même comme l'approbation finale qui scelle une bonne forme. »[401] Si Ricœur expose ses doutes dans le cadre de la clôture littéraire quant à sa définition, l'idée de réarrangement rétrospectif nous semble pertinente puisqu'elle tend à proposer une relecture de l'ensemble qui apporte une autre perception de l'œuvre.

Cette idée est présente dans le cadre des séries télévisées autour de l'idée de relecture de l'ensemble défendu par Shawn Ryan. Dans la suite de sa réflexion, Ricœur rappelle que : « Si une clôture répond à des attentes, elle ne les comble pas

---

[398] CHSKLOVSKI, Victor, « La construction de la nouvelle et du roman », in *Théorie de la littérature : Textes des Formalistes russes*/ sous la dir. de Tzvetan Todorov, Paris, Éditions du Seuil, 2011, p. 172-199.

[399] RICŒUR Paul, *Temps et Récit 2, op. cit.*, p. 41.

[400] *Ibid.*, p. 42.

[401] *Ibid.*, p. 43

nécessairement. »[402] Cette idée forte tend à affirmer qu'une fin non conclusive peut être nécessaire dans le cadre de certaines œuvres : « Une terminaison non conclusive convient à une œuvre qui soulève à dessein un problème que l'auteur tient pour insoluble ; elle n'en est pas moins une terminaison délibérée et concertée, qui met en relief de manière réflexive le caractère interminable de la thématique de l'œuvre entière. »[403] Il existe différentes manières d'aborder une terminaison non conclusive, dans notre corpus, il n'existe pas vraiment de choix similaire clairement affirmé. Nous pouvons néanmoins penser à la fin de *The Sopranos* qui affirme clairement le refus de toute conclusion en quittant la diégèse en plein milieu d'une action. La question de la clôture est traversée de nombreuses conceptions et questionnements qui continuent à influencer les conceptions des fins de récits comme les séries télévisées.

Boris Eichenbaum se penche sur le roman notamment ceux de Charles Dickens et William Makepeace Thackeray, auxquels il attache une conception de la fin autour de l'épilogue. En effet, il remarque que dans ces romans, la fin n'agit pas nécessairement comme un dénouement salvateur, mais fonctionne davantage comme un épilogue : « Le sentiment de l'importance particulière qu'il faut donner à l'accent final se retrouve dans toute la nouvelle américaine, alors que pour le roman (et surtout pour celui du type des romans de Dickens et Thackeray) la partie finale joue plutôt le rôle d'un épilogue que celui d'un dénouement. »[404] Cette idée semble parfaitement correspondre aux finals des séries télévisées qui tendent à fonctionner dans les dernières minutes sur cette idée. En cela, nous pouvons penser à *Battlestar Galactica* qui fonctionne sur une fin similaire. Les personnages arrivent sur terre et ils ont chacun le droit à une forme d'épilogue. Nous pouvons aussi penser aux dernières minutes de *Scrubs*, de *Lost* et de *Six Feet Under* qui ne reposent pas sur un dénouement du mystère de la série mais sur le prolongement du devenir des personnages.

Notre méthodologie de l'analyse des fins et des débuts est liée à la construction particulière des nouvelles d'Edgar Allan Poe. Ce dernier avait une conception de l'écriture inversée puisqu'il soignait particulièrement ses fins avant de revenir au début des nouvelles qu'il rédigeait. Poe pensait que la *coda* (conclusion) était la chair et le sang d'une nouvelle en raison de sa brièveté. : « Ceci amène à soigner particulièrement les

---

[402] *Ibid.*, p. 45

[403] *Ibid.*, p. 45

[404] EICHENBAUM Boris, « Théorie de la prose », in *Théorie de la littérature : Textes des Formalistes russes*/ sous la dir. de Tzvetan Todorov, Paris, Éditions du Seuil, 2011, p. 200-215.

surprises finales et à construire la nouvelle sur une énigme ou une erreur qui gardera le rôle moteur dans l'intrigue jusqu'à la fin. »[405] En cela, ce que Poe semble conceptualiser, c'est la nécessité, dans le cadre des nouvelles, de constituer une logique causale dont le point d'orgue est la résolution finale. Cette conception semble concerner uniquement les *shorts stories.* Pourtant, il semble que les séries télévisées qui se présentent comme l'exact opposé temporel des nouvelles américaines présentent une problématique similaire. Rares sont les praticiens qui amorcent la conception de leur série avec une connaissance précise de la finalité de l'œuvre, néanmoins, la survie d'une œuvre sérielle dépend de sa capacité à imposer un horizon d'attente précis. Ainsi, dans *Battlestar Galactica*, la recherche de la terre correspond au rôle moteur de l'intrigue. Celle-ci est découverte bien avant la fin de la fiction pourtant le dernier épisode amène les personnages sur une nouvelle planète qu'ils appellent la terre imposant un dénouement inattendu en lien avec le moteur de l'intrigue. Cette surprise finale est particulièrement soignée dans le sens où elle permet non seulement de répondre à l'horizon d'attente mais aussi de le mettre en perspective avec une conception historique de notre propre conception du temps. *Six Feet Under* est construit sur l'horizon d'attente de la mort et c'est justement cette mortalité qui est au cœur de la fin de la série. Il nous semble que la conception de Poe peut s'étendre au-delà de la nouvelle américaine. Cette dernière par sa brièveté permet de produire un effet immédiat notamment parce qu'elle peut être assimilée dans sa totalité dès la première lecture.

Certaines séries télévisées entreprennent de produire un effet similaire, mais sur le long terme, décuplant ainsi les effets d'une écriture constituée par rapport à une fin déjà définie. Stevenson estimait que la *coda* d'une longue nouvelle n'est qu'une conclusion, rien de plus et certainement pas le cœur du texte. Il nous semble que l'on peut nuancer cette affirmation, certes l'extraordinaire extension de la diégèse des séries télévisées s'oppose à la configuration temporelle des nouvelles américaines, mais c'est justement cette longueur qui peut transcender la surprise finale de la série. Nous pouvons repenser au plaisir évoqué par Umberto Eco lorsque le Comte de Monte-Cristo révèle son identité à ceux qui ont causé sa perte. Le plaisir du dévoilement est proportionnel à l'attente de celui-ci. Si la nouvelle peut surprendre le lecteur alors la série télévisée peut transfigurer cet effet par une écriture similaire à la méthode de Poe. Ronald D. Moore avait l'idée de la surprise finale concernant la terre depuis la première saison, ce qui lui a permis de penser

[405] *Ibid.*, p. 211.

le voyage entre le point initial et le point final. Dans le cadre de notre réflexion, l'écriture à rebours de Poe nous permet de dégager une méthodologie analytique qui met en avant la présence ou l'absence de logique causale. Umberto Eco résume de manière remarquable la problématique du comment finir : « La solution devra surprendre le lecteur comme si elle était absolument imprévisible, tout en étant exactement telle qu'il la désirait et l'attendait. »[406]

Cette méthodologie est employée dans le cadre de certains manuels de Scénario. John Truby propose une méthode similaire pour la création des personnages : « Il faut toujours partir de la fin de la transformation, c'est-à-dire de la révélation ; puis revenir au début et déterminer le point de départ de la transformation, c'est-à-dire le besoin et le désir du héros ; et enfin, imaginer les étapes du développement qui se situent entre ce début et cette fin.[407] »

1.6.4 De l'immanence à l'imminence de la fin du récit

L'analyse d'une fin précise est un point de départ pour tester les différentes théories et les enjeux divers qui cernent la problématique du *series finale*. Nous allons donc proposer de mettre en avant des fins et des débuts en puisant dans notre corpus les exemples nécessaires. Il faut rappeler que l'un de nos critères de sélection est de choisir des séries complètes dont la fin fut anticipée par les auteurs qui ont eu le temps d'apporter une véritable conclusion à leur œuvre. De la même façon, nous allons étudier des fins de série à dominance immobiles et évolutives, diffusées sur des chaînes très différentes. Enfin, il faut prendre en compte le temps donné aux scénaristes pour achever leur récit dans le cadre d'une analyse. Un premier problème peut se poser, qui concerne les variations temporelles à l'intérieur des *series finale*, d'un à trois épisodes comme nous l'avons évoqué. En cela, il y a déjà des différences majeures. Pour parer à ce problème et pour rendre plus clair mon propos, il nous apparaît juste de penser la fin non pas dans la forme d'un ou plusieurs épisodes mais plutôt, au travers des dernières minutes du programme.

La raison de ce choix se trouve dans l'ouvrage de Frank Kermode *The Sens of an Ending* et dans les travaux de Paul Ricœur. Si l'on s'approprie le concept développé par

[406] ECO Umberto, *De Superman au Surhomme*, *op. cit.*, p. 21.
[407] TRUBY John, *L'anatomie du scénario*, Paris, Nouveau Monde éditions, 2010, p. 96.

ces auteurs autour de la clôture poétique, on comprend alors que l'enjeu final d'un récit s'incarne dans le passage d'une fin immanente à une fin imminente. Paul Ricœur revient sur la notion d'apocalypse qui est inscrite (pour l'instant) dans une fin immanente suspendue dans le temps par ce que Paul Ricœur appelle « La crise » : « La crise ne marque pas l'absence de toute fin, mais la conversion de la fin imminente en fin immanente. »[408] Soit l'élément qui suspend la fin dans un futur indéterminé. La « crise » est l'ajournement de la fin. Cet élément prend de nombreuses formes dans les séries télévisées. Ce concept nous semble pertinent parce qu'il théorise l'idée même qui est au cœur de tout récit sériel : faire de « la crise » un élément récurrent qui maintient la série loin de l'imminence de la fin. L'immanence suspend la fin et la repousse : « La fiction de la transition est notre moyen d'intégrer la conviction que la fin est immanente plutôt qu'imminente ; elle reflète notre malaise vis-à-vis des fins, notre méfiance du découpage de l'Histoire en périodes de ceci et de cela. »[409]

Ce que la fiction sérielle doit réussir, c'est le passage et la cohabitation de la fin immanente à la fin imminente. Or, le passage entre ces deux formes est extrêmement tardif dans les fictions sérielles. On peut le situer dans une grande majorité de cas dans les dernières minutes de la série. Dans les exemples que nous entendons utiliser, nous souhaitons montrer que le passage entre l'immanence et l'imminence du récit se fait par une rupture temporelle dans la structure diégétique du récit. Nous allons voir de quelle manière nos exemples peuvent infirmer ou confirmer cette idée. Nous espérons mettre à jour les points communs entre ces fins afin de comprendre l'articulation de la fin dans les séries. Mais c'est une autre question à laquelle nous ne nous hasarderons pas à donner une réponse précipitée. Nous allons donc non seulement partir des fins, mais revenir au début des séries de notre corpus. Dans ce cadre-là, nous nous pencherons sur l'ensemble du pilote puisqu'il donne la formule de la série.

Nous allons nous interroger sur la possible présence d'une logique causale dans les limites d'une série et étudier si la fin s'élabore sur une forme d'unification de l'ensemble de l'œuvre. Afin de répondre à toutes ces questions, il faut étudier la manière dont la série rompt avec son noyau structurel. Pour cela, nous devons mettre en relation la

---

[408] RICŒUR Paul, *Temps et Récit 2*, *op. cit.*, p. 49.

[409] KERMODE Frank, *The Sense of an Ending*, New York, Oxford University Press, 2000, p. 101. Citation en anglais : « The fiction of transition is our way of registering the conviction that the end is immanent rather than imminent; it reflects our lack of confidence in ends, our mistrust of the apportioning of history to epochs of this and that. »

fin et le début, aussi, nous nous pencherons à la fois sur les dernières minutes du *show,* mais aussi sur le pilote de la série. À l'instar d'Edgar Allan Poe qui préconisait de commencer par la fin d'un roman pour donner sa pleine logique causale à l'ensemble de l'histoire, notre analyse débutera par la fin pour mieux revenir aux origines. En nourrissant notre analyse de cet aller-retour continu, nous serons en mesure de comprendre ce qui se joue au niveau du temps, de la structure et de la formule. Nous pourrions objecter : pourquoi ne pas commencer par le pilote de la série ? Parce que c'est la logique causale qui nous intéresse ici et comme la méthode de Poe le démontre pour l'écriture de fiction, celle-ci apparaît clairement par une pensée de l'écriture à rebours. De plus, en débutant par l'analyse de quelques minutes de fiction, nous pourrons faire ressortir les éléments importants de la série, ce qui guidera notre travail sur les pilotes de séries. Nous proposons donc l'analyse à rebours.

Notre corpus sélectionné sur des critères restrictifs peut nous donner une sorte d'image de la fin dans des séries datant de ces quinze dernières années[410]. Nous procéderons par ordre chronologique de diffusion des fins, ainsi nous débuterons par *Six Feet Under* (2001-2005) créée par Alan Ball et diffusée sur la chaîne du câble payante HBO. Nous poursuivrons par *Battlestar Galactica* (2004-2009), de Ronald D. Moore, diffusée sur Sci-Fi puis Syfy[411]. Nous passerons ensuite à la *sitcom Scrubs* (2001-2010), créée par Bill Lawrence et diffusée respectivement sur NBC puis ABC[412]. Enfin, nous terminerons par *Lost* (2004-2010), créée par Damon Lindelof, Jeffrey Lieber et J.J. Abrams et diffusée sur ABC. Ces quatre exemples nous permettront de tester nos théories et de comprendre ce qui se joue dans les séries à l'heure d'Internet et au moment où la question de la fin devient un point d'articulation entre les deux modes d'existences de la série[413].

---

[410] Ce choix est dicté par la prise de conscience tardive du *Series Finale*, nous aurons ici un corpus dont les fins sont investies d'un nouvel objectif économique pour les chaînes.

[411] Il s'agit de la même chaîne, mais celle-ci a changé de nom en 2009.

[412] Les fins de *Scrubs* et celle de *Lost* sont diffusées la même année mais comme nous l'expliciterons, nous nous intéresserons dans le cadre de *Scrubs* au final de la hutième saison diffusée le 6 mai 2009.

[413] Pour l'analyse de certaines fins et pilotes de séries, nous prendrons en compte les coupures publicitaires. L'écriture étant pensée en fonction de ces coupures, nous essayerons de comprendre leur situation dans la structure du récit. Les coupures publicitaires pour les séries de notre corpus furent vérifiées au département vidéo des archives télévisuelles de Los Angeles, *The Paley Center for Media* dans le cas de séries comme *Scrubs* ou *Lost*. Les archives étaient incomplètes dans le cas de *Battlestar Galactica*. Pour *Six Feet Under*, la question ne se présente pas puisqu'il n'y avait pas de coupure publicitaire pendant la série.

2 *Six Feet Under* ou la délicate conciliation

2.1 *Everyone's waiting*

L'étude de cas commence ici par un exemple emblématique de ces dix dernières années et qui propose une conception de la fin : *Six Feet Under*. Il s'agit d'une fiction à dominances évolutives dont la diffusion hebdomadaire a duré cinq ans (de 2001 à 2005), à raison de 12 ou 13 épisodes de 50-55 minutes par saison. Cette œuvre est la création d'Alan Ball, scénariste oscarisé pour son travail sur le film de Sam Mendes, *American Beauty* (1999). Cette série fait partie du catalogue de la chaîne américaine câblée HBO (*Home Broadcasting Office*). Elle a connu un succès critique et public constant de ses débuts à, comme nous allons le voir, sa fin[414]. Il s'agit donc d'une série du câble *premium* (payant), d'un *drama,* dont le succès critique et public constitue un repère historique dans l'expansion du câble. Elle fait partie des séries qui semblent explorer l'ensemble des spécificités de la série télévisée au point d'être associée à l'idée d'un âge « adulte » de la série[415]. Alan Ball sait dès le début que de la cinquième saison sera la dernière de son œuvre. Il refuse tout prolongement du *show* : cette idée est à garder en mémoire pour comprendre la fin de la série. L'épisode intitulé *Everyone's waiting* (S5E12), d'une durée exceptionnelle de 68 minutes, marque la fin de la production pour cette série. Il est diffusé le dimanche 21 août 2005, à 21 heures, et 3,9 millions de téléspectateurs[416] assistent à la conclusion des aventures de la famille Fisher.

Six Feet Under met en scène les (més)aventures de la famille Fisher. Le pilote pose les bases du récit : Nathaniel Fisher Senior (Richard Jenkins) décède dans un accident de voiture, laissant sa famille en deuil. L'ironie de la situation réside dans le fait que la famille Fisher possède sa propre entreprise de pompes funèbres. À partir de cette

---

[414] « Outre-Atlantique, les critiques unanimes et les téléspectateurs ravis sont d'accord avec nous. Pour résumer trois Golden Globes, neuf Emmy Awards ». C. AHL Nils et FRAU Benjamin (dir.), *Dictionnaire des séries télévisées, op. cit.*, p. 809.

[415] ARMATI Lucas, DESPLANQUES Erwan, POITTE Isabelle, « Le pouvoir des séries: Décryptages », dans *Télérama*, 23 Février 2011, n° 3189, p. 27-29. Attention, il ne s'agit pas de dire que c'est une série adulte ou pour les adultes mais plutôt qu'elle tire parti des spécificités sérielles d'une nouvelle manière.

[416] http://www.spin-off.fr/episode01-1053-03062001-saison1-Six-Feet-Under.html, (consulté le 12 Juillet 2013).

situation, la série pose avec beaucoup de finesse des questions sur la société, la psychologie, le travail, l'amour, le sexe, la mort et la vie. On pourrait résumer l'ensemble de la série autour de la question suivante : quel est le sens de la vie ? De cette question naît une fiction qui va étudier la construction des identités autour d'une communauté : la famille. La série se concentre sur les membres de la famille Fisher, depuis la mère en deuil, en passant par le fils à l'homosexualité cachée jusqu'à la cadette en pleine crise d'adolescence, sans oublier le fils aîné, au cœur de questions existentielles. Cela permet de composer le récit sur une base « chorale ». Chaque personnage va devoir se construire autour de la mort et par les autres. La structure d'un épisode de *Six Feet Under* repose sur des points nodaux propres à la série à dominances immobiles. Chaque épisode est l'occasion de fournir un nouveau client à la famille Fisher. Les épisodes s'ouvrent généralement sur la mort d'un homme ou d'une femme (voire d'un enfant ou d'un nouveau-né). Cette mort est suivie d'un fondu au blanc qui dévoile le nom et les dates de naissance et de mort du protagoniste de la séquence précédente. Chaque épisode permet donc de débuter sur l'organisation du deuil et de se poursuivre jusqu'à la veillée funèbre. Le travail des Fisher fournit une structure parfaitement rodée, qui donne l'occasion d'aborder notre rapport à la mort de multiples manières[417]. L'aspect feuilletonesque est lié à l'évolution des relations des protagonistes entre eux. Il y a les couples qui se font et se défont, les membres de la famille Fisher qui se rapprochent et s'éloignent. De plus, chaque saison permet de tisser une toile de fond autour de problèmes divers comme le rachat de l'entreprise familiale par une grande compagnie. Chaque épisode repose sur un temps narratif précis, de quelques jours à une semaine. Cela permet donc de progresser lentement dans la vie des protagonistes. Il y a une symétrie pertinente entre la diffusion du programme hebdomadaire et la structure temporelle du récit, quasi-similaire au temps d'attente entre chaque diffusion d'unité. *Six Feet Under* repose donc sur une structure temporelle claire et parfaitement rodée au cours des cinq saisons.

[417] Pour être tout à fait précis, deux épisodes déjouent cette formule initiale ou du moins jouent avec. Dans *Hold My Hand* (S5E03), la mort de Loretta Smith Sibley est un flashback qui permet d'expliquer les troubles du personnage de Georges Sibley. Dans *All Alone* (S5E10), il n'y a aucun mort au début de l'épisode. La raison est simple, l'épisode précédent se termine avec la mort de Nathaniel Fisher Junior. Cet épisode est donc consacré au deuil de la famille et à l'enterrement de Nate.

L'épisode *Everyone's Waiting* est structurellement parlant identique à chaque épisode jusqu'aux six dernière minutes et 30 secondes de l'épisode[418]. En rompant avec le rythme parfaitement rodé de l'ensemble du *show*, la fin devient imminente. Pour démontrer cela, il faut procéder à une analyse narrative, structurelle et esthétique de la fiction. Ces six dernières minutes regorgent d'informations qui nous permettent d'établir une vision du *series finale* défendue par Alan Ball. Nous essaierons de savoir si ces dernières minutes poussent à un nouvel examen du début comme le suggère Shawn Ryan.

2.1.1 L'unité de l'œuvre

Ce dernier épisode place les personnages face à des choix importants pour leur vie. À la fin, Claire (Lauren Ambrose), la fille de la famille Fisher décide de partir à New York pour essayer de vivre de son art, la photographie. Elle dit au revoir à sa famille sur le perron de la porte d'entrée de la maison familiale, lieu de nombreuses aventures des Fisher. Elle grimpe dans sa voiture, enclenche le lecteur CD et se lance dans son voyage. Les derniers instants de la série dévoilent la route de Claire, segmentée par de nombreux flashforwards. Le flashforward est un procédé qui permet de dévoiler un instant T du futur d'un ou des protagonistes. Ainsi chaque personnage important possède son flashforward autour de moments précis comme la transmission du savoir par l'éducation, les célébrations en famille, le mariage et la mort : « Dans la séquence de fin de la série, Claire parcourt les autoroutes américaines avec sa Pirus, pendant que défile (peut-être dans son esprit) un montage fétichiste de tableaux d'union et de mort encore une fois touchants, mais qui tiennent néanmoins du cliché. »[419]

Figure 10 : Trois plans emblématiques de la fin de la série, la célébration en famille, le mariage et la mort, [01 : 02 : 58 – 01 : 08 : 44].

[418] Le lien de la séquence sur laquelle nous allons travailler : https://www.youtube.com/watch?v=eNwARV9tPUw, (consulté le 10 mai 2014).

[419] DEFINO J. Dean, *The HBO Effect*, Londres, Bloomsbury Academic, 2014, p. 106. Citation en anglais : « In the series' final sequence, Claire travels the highways of America in her Pirus, while a fetishistic montage of, again touching, but no less clichéd tableaux of union and death unfolds, perhaps in Claire's own mind's eye

Alan Ball s'assure que son récit ne puisse pas connaître de suite en dévoilant la mort de chaque protagoniste important : « On se souvient du coup de force d'Alan Ball qui, pour être certain que sa série *Six Feet Under* s'arrête à la fin de la cinquième saison, réalise un épisode final mettant en scène la mort future de chacun de ses personnages. »[420] Au fur et à mesure que Claire roule vers New York, le futur est dévoilé et chaque personnage meurt. Si le choc est rude pour tous les téléspectateurs assidus de la série qui voient disparaître des personnages attachants les uns après les autres, l'intention narrative de Ball est claire. D'abord, il y a cette volonté de répondre au macro-récit qui compose la fiction : quel est le sens de la vie ? La réponse n'est pas donnée, elle est suggérée par l'agencement narratif final. Chaque protagoniste a essayé de trouver un sens à sa vie par la psychologie, la politique ou encore l'art. Ce que semble nous dire l'auteur, c'est qu'on ne peut trouver un sens à la vie que dans la circulation des affects. Ce n'est que par les relations humaines que l'on peut trouver un sens à la vie. Cette idée est symptomatique de la mort de chaque protagoniste[421]. Ruth (Frances Conroy), la mère, décède entourée de ses proches, mais aussi des fantômes de sa vie (son mari et son fils aîné). La dernière image qu'elle emporte avec elle est celle de son fils aîné, Nathaniel (Peter Krause). David (Michael C. Hall) succombe à une crise cardiaque, en apercevant le fantôme de Keith (Mathew St. Patrick), l'homme de sa vie. Claire décède, entourée des photographies de ses proches comme un dernier symbole de ce qu'elle emporte avec elle de la vie. L'idée est d'autant plus forte que lors de sa mort, Claire est aveugle : « Claire est le *regard* en tant que nécessité de l'art. Au terme de la série, elle devient d'ailleurs aveugle attestant de ce qu'il n'y a désormais plus personne pour voir les personnages. »[422] La série semble dépendre du regard de la jeune fille et la disparition de sa vue affirme l'imminence finale. Cela est complété par la présence d'une multitude de photographies au moment du décès de Claire. Même sans la vue, elle emporte avec elle les souvenirs de ses affects.

---

[420] ESQUENAZI Jean-Pierre*, Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?, op. cit.,* p. 27.

[421] À noter que Ruth Fisher décède à l'âge de 79 ans (elle est âgée de 59 ans dans la cinquième saison) ; Keith Dwayne Charles à l'âge de 61 ans (il est âge de 37 dans la cinquième saison) ; David James Fisher à l'âge de 75 ans (il est âgé de 36 ans dans la cinquième saison) ; Hector Frederico Diaz à l'âge de 75 ans (il est âgé de 31 ans dans la cinquième saison) ; Brenda Chenowith à l'âge de 82 ans (elle est âgée de 36 ans cinquième saison) et enfin Claire Fisher à l'âge de 102 ans (elle est âgée de 22 ans dans la cinquième saison).

[422] GARCIA Tristan, *Six Feet Under : Nos vies sans destin*, Paris, Presses Universitaires de France , 2012, p. 77.

Figure 11 : Extrait de la fin du montage final de *Six Feet Under*. Le regard de Claire mourante et de la jeune Claire, [01 : 57 : 07].

Les autres personnages extérieurs à la famille Fisher connaissent un sort légèrement différent puisque Keith est victime d'un braquage, tandis que Brenda (Rachel Griffiths) et Federico (Freddy Rodriguez) décèdent entourés de leurs proches. Dans le schéma narratif de cette fin, il y a une association symbolique du mariage et de la mort. En effet, les flashforwards présentent deux mariages, cinq décès et un enterrement. Il nous apparaît que ces instants reflètent deux symboles importants de la vie humaine, l'union et la mort. À notre sens, le mariage est ici dissocié de sa religiosité pour apparaître comme un symbole absolu de la circulation des affects entre les protagonistes. Ainsi, Alan Ball résume la vie future de ses protagonistes à travers deux instants culminants de leur vie. Dans cette approche, la mort fonctionne ici comme une réminiscence de la vie (chaque personnage est confronté aux fantômes de sa vie) et de ses affects avant le saut vers l'inconnu. La grande force de ce récit est d'apporter une conclusion aux aventures de la famille Fisher. La route empruntée par Claire est une structure linéaire ponctuée de distorsions par l'introduction du futur des protagonistes. Alors que le pilote nous laissait découvrir Nathaniel Fisher Senior au volant de sa voiture rentrant chez lui, la fin de *Six Feet Under* nous dévoile sa fille quittant le cocon familial et prenant la route pour traverser le pays. La fin s'opère par l'émancipation de la plus jeune des Fisher. La structure de ce récit repose sur une réunion de la famille pour mieux s'en éloigner. L'émancipation finale précipite la fin du *show*. La force de cette narration est de réussir à aboutir à une réflexion pertinente sur la question intrinsèque du récit, le sens de la vie.

Comme Vincent Colonna l'énonce, l'intérêt de l'œuvre permet l'émotion et elle dépend de ce qu'il appelle les marques du nouveau que sont la curiosité et la surprise[423]. La force des séries de qualité est donc de susciter la curiosité et la surprise. Il ne s'agit pas seulement d'apporter une conclusion à un récit, il s'agit de surprendre le spectateur et

[423] COLONNA Vincent, *L'art des séries télé ou comment surpasser les Américains*, *op. cit.*, p. 40.

d'attiser sa curiosité. La fin de *Six Feet Under* réussit cela de manière admirable. Sans un mot, par un montage astucieux et par un jeu sémantique, elle démontre que les affects sont le cœur de la vie : « Le sens des vies des protagonistes de *Six Feet Under* n'aura été rien d'autre que la capacité de chacun à ressentir ce que les autres ont ressenti : la possibilité de l'empathie. »[424] Cette force de proposition emporte tout sur son passage. Les personnages sont réduits à l'état de souvenir et c'est la fin. Le récit de cette séquence finale est un exemple d'efficacité narrative en plusieurs points. D'abord, la fin établit une nouvelle structuration du temps du récit qui rompt avec l'ensemble du *show*. Ensuite, en respectant un des principes repris par Christopher Vogler[425] qui prône un minimum de dialogue pour viser à l'efficacité, Alan Ball réussit à surprendre son auditoire en brisant l'une des récurrences de son œuvre, la présence de dialogue. La musique d'abord intradiégétique entendue dans la voiture devient très vite extradiégétique en s'étendant à l'ensemble de la séquence. En très peu de dialogue (nous entendons à peine quelques phrases, mais la musique couvre l'univers sonore de la séquence), le sens se crée.

La narration s'unifie autour de l'idée de boucle (le départ de Claire répondant à l'épisode pilote, l'arrivée du père). La mort, qui est au cœur des récits, emporte tout sur son passage. Elle s'empare des personnages du récit, insistant ainsi sur l'idée qu'il y a sens quand il y a une fin. Le sens d'une œuvre se fait par son unité et ses limites dans le temps, comme la vie, semble vouloir nous murmurer Alan Ball. La fin semble agir comme un écho à la réponse de Nathaniel, donnée à une femme en deuil qui lui demande pourquoi nous devons mourir : « Pour rendre la vie importante ».[426] Il semble que la fin d'une série agisse comme cela, elle peut faire de l'ensemble de la fiction une œuvre importante.

Enfin, la conclusion justifie pleinement le parti pris de la série. Il faut se souvenir que chaque épisode débute par la représentation d'une expérience de la mort. Les Fisher n'interviennent qu'a posteriori de cette expérience. Dans cette séquence finale, chacun d'entre eux fait l'ultime expérience, celle qu'ils ont côtoyée tout au long de la série sans l'investir réellement, la mort. Chaque unité du *show* rappelle aux protagonistes leur mortalité, la fin de la série s'empare de cette dernière. En découvrant la fin, c'est la redécouverte d'un sens global initié à chaque épisode mais complété pleinement par ces dernières minutes. La mort est, d'un point de vue narratif et structurel, omniprésente. La

[424] GARCIA Tristan, *Six Feet Under: Nos vies sans destin*, *op. cit.,* p. 144.
[425] Master Class Christopher Vogler, Cité Internationale, Lyon, Octobre 2012.
[426] Saison 1, épisode 13, *Knock, Knock* (*Délivrance*).

fin fonctionne comme un connecteur de ces expériences vers une expérience ultime. Après avoir fréquenté la mort sous de multiples facettes, la série fait la dernière expérience qui lui manquait. En découvrant cette finalité, l'ensemble de l'œuvre prend un sens fort et permet de reconsidérer l'ensemble comme un tout parfaitement cohérent et logique. En disparaissant, les personnages font l'ultime expérience de leur vie et donnent la pleine logique causale du récit.

2.1.2 La rupture structurelle

Nous allons revenir sur la déstructuration du temps du récit. Nous avons expliqué que chaque épisode s'inscrit dans un temps donné assez précis, de quelques jours à une semaine. La série repose aussi sur des dialogues malins et ciselés, parfois longs. La parole a un sens très important puisqu'elle est garante de la compréhension entre les personnages (à l'exception de l'épisode *That's My Dog* (S4E05) qui dépouille la parole de sa valeur fédératrice[427]). Les fantômes des personnages décédés jouent un rôle récurrent dans la vie de certains personnages. Enfin, la série repose sur un rythme lent avec plusieurs arcs par épisode, dont la résolution ne se fait pas nécessairement à la fin d'un épisode. Le final de *Six Feet Under* rompt avec chaque élément consécutif à la structure de la série. Le temps devient une matière malléable puisque dans la séquence finale, le passé, le présent et le futur sont confondus. Il y a une superposition de ces trois niveaux de temps, une surimpression temporelle qui rend présentes ces trois valeurs de temps. Le temps dans son ensemble est réuni pour donner un sens. En convoquant le passé, le présent et le futur, l'auteur donne un sens à l'ensemble de la vie des protagonistes et de la fiction. Ici, l'ensemble des affects des protagonistes semble être le point commun des événements passés, présents et futurs. Tout personnage dans un univers fictionnel connaît une distension temporelle dont le récit se propose d'être une synthèse. Ici, cette distorsion connaît un éclatement inédit entre le temps du récit et le temps de la fiction. La série convoque sa propre mémoire, son présent et son avenir dans un tourbillon rythmique inédit.

Six Feet Under répond à un choix esthétique que nous analyserons davantage dans la partie concernant le pilote. Néanmoins, la série n'utilise pas les mêmes codes visuels lors de cette dernière séquence. En effet, les flashbacks du *show* ne répondent pas à

[427] Nous reviendrons plus en détail sur cet épisode où David Fisher est victime d'un auto-stoppeur fou.

une dominance des blancs. Or ici, la différenciation esthétique entre le présent et le futur possible est marquée par un traitement spécifique : les scènes dans le futur font l'objet d'un approche particulière. En effet, on ne peut que remarquer l'exploitation du champ chromatique de la blancheur et d'une forme de surexposition maitrisée. Chaque instant dévoilé est baigné par ce choix formel. Ici, il est utilisé pour représenter un avenir possible. La récurrence de l'utilisation du fondu au blanc apaise la séquence. Les apparitions des personnages décédés comme Nathaniel Senior et Junior répondent à la même composition esthétique : ils sont cernés de blanc, à mi-chemin entre la dimension irréelle et la dimension religieuse.

Figure 12 : Extrait du montage final de *Six Feet Under*. Les « fantômes » des Fisher rendent visite à Ruth, [01 : 04 : 21].

Le rythme de cette séquence est à l'image de la voiture de Claire, en constante accélération. Les événements sont dévoilés avec une gourmandise presque enfantine. Nous avons à peine découvert la mort d'un protagoniste qu'un autre personnage se marie. Plus les personnages nous quittent, plus le rythme s'intensifie jusqu'à une réunion du futur et du présent par le regard de Claire. Ce personnage entretient une relation particulière au regard puisqu'elle est photographe. Sa vue agit comme un instantané des moments à venir. Cette idée forte de réunion de deux temporalités brise les règles du temps en amenant le futur et le présent à se rencontrer. La graduation du rythme du montage est une rupture de la structure habituelle du récit qui introduit de l'inhabituel dans l'habituel. Nous ne pouvons pas parler davantage de rythme sans parler de musique. Celle-ci est la partition sur laquelle se greffe le montage image de cette séquence. À noter que ce n'est pas la première fois qu'Alan Ball travaille de cette manière puisque le générique de la série fut d'abord composé par Thomas Newman avant d'être mis en images[428]. Les accélérations du montage répondent à la musique, créant une corrélation forte entre son et image. Le

[428] KAYE Peter, "I'm dead, wow cool : the music of *Six Feet* Under", in *Reading Six Feet Under, T.V to die for,* AKASS Kim et McCABE Janet (ed.), Londres, I.B. Tauris, p. 192-206.

crescendo final produit un sentiment d'imminence de la fin. C'est par ce jeu de montage (l'image répondant à la musique) qu'il y a passage entre l'immanence et l'imminence de la fin. D'un point de vue sonore, la musique passe d'une mise en place intradiégétique à un investissement du champ sonore extradiégétique. S'il y a dialogue dans cette séquence, c'est par le biais de la musique et des paroles de la chanteuse Sia. La chanson *Breathe Me* est le discours final du récit. Traduisons le refrain :

Be my friend, hold me
Sois mon ami, tiens-moi
Wrap me up, unfold me
Couvre-moi, découvre-moi
I am small, I'm needy
Je suis petite, j'en ai besoin
Warm me up, and breathe me
Réchauffe-moi, et respire moi

Cette chanson est un appel à l'aide, une demande de contact, d'affect symbolisé par le titre de la chanson : « Respire-moi ». Ce que Sia chante, c'est notre besoin désespéré des autres. On ne peut nier la cohérence de l'association de la chanteuse avec la fin de cette série. Selon Christopher Vogler[429], c'est en brisant le *patter* (= le modèle) que cela crée des émotions (en musique notamment). C'est par la rupture/surprise que l'on suscite des émotions/réactions. En cela, cette fin ne peut pas laisser indifférente, puisqu'elle brise son modèle. L'accélération de cette distorsion dans des dimensions inédites provoque une imminence de la fin qui diffère de l'ensemble des épisodes du *show*.

2.1.3 L'affect

L'élément que nous avons laissé de côté jusqu'à présent, mais qu'il est impossible de négliger davantage, c'est l'affect qui existe entre les personnages de la série et les téléspectateurs. Dans la conception d'une fin, les auteurs savent qu'ils ont entre leurs mains le destin des protagonistes, qui ne leur appartiennent déjà plus complètement : « On se rend compte d'une chose : au début, on croit que cette série vous appartient, mais dès la diffusion, elle appartient à tout le monde. »[430] Pour Christopher Vogler, un personnage est vide, c'est le public qui se déverse à l'intérieur. Il ne s'agit pas d'identification, mais

[429] Master Class Christopher Vogler, Cité internationale, Lyon, octobre 2012.

[430] *Lost,* saison 6, DVD, ABC Studio, 2010, bonus, documentaire, « La création de la dernière saison ».

d'investissement. La conclusion d'un récit aux multiples ramifications temporelles possède une valeur supplémentaire : « À la fin, le spectateur a un sentiment de deuil qu'il ne ressent pas à la fin d'un film. Il connaît les personnes intimement. C'est un rapport très particulier ».[431] Ce rapport très particulier est au cœur des contraintes d'écriture de la fin d'une fiction sérielle. Pour qu'il y ait un possible retour à l'œuvre, il faut donner à l'audience ce qu'il lui faut, ce qui est parfois différent de ce qu'il désire : « La structure narrative ne rend pas la "morale" déductible ou prévisible, mais acceptable dans l'ordre de la continuité logique. »[432] La fin de *Six Feet Under* donne aux spectateurs une spirale d'émotions fortes. C'est une véritable *catharsis,* au sens où Aristote l'entend, qui a lieu. On purifie le téléspectateur de ses émotions. D'abord par un procédé de prise de conscience de l'imminence de la fin et dans un deuxième temps par une sorte de compte à rebours mortuaire qui débute avec la mort de Ruth pour s'achever avec celle de Claire.

Si l'idée de tuer chaque protagoniste de l'histoire est intéressante, c'est son traitement narratif et esthétique qui la rend passionnante et originale. D'abord parce que la mort n'est pas violente, elle est pour chaque protagoniste attendue ou surprenante. Elle est rapide et presque indolore comme si l'association commune de la souffrance et de la mort était ici complètement oubliée. La mort est même considérée comme une réunification, puisque lors du décès de Ruth, il y a la réunification de sa famille grâce à l'apparition des fantômes. Ruth emporte ainsi comme dernière image sa famille et ses affects. C'est la même chose pour David qui, au seuil de la mort, recroise le regard de Keith. La mort est décrite comme une étape vers l'inconnu. D'un point de vue formel, chaque mort est suivie d'un fondu au blanc à l'image d'une pierre tombale à l'instar de chaque début d'épisode. Cette image nous semble forte et significative puisqu'elle réintroduit les personnages dans un temps donné (date de naissance / date de mort) rappelant que l'histoire, comme les personnages, ne peut pas se soustraire aux affres du temps. Cela a pour effet de rappeler au téléspectateur qu'il s'inscrit lui aussi dans un temps donné. Peu de séries ont su parler avec autant de justesse d'un sujet aussi sensible que celui de la mort. À notre avis, cette série parle d'ailleurs plus de la vie que de la mort, c'est peut-être son véritable tour de force.

---

[431] ARMATI Lucas, DESPLANQUES Erwan, POITTE Isabelle, « Le pouvoir des séries: Décryptages », *art. cit.*, p. 27-29.

[432] ADAM Jean-Michel*, Le Récit*, Paris, Éditions Puf, 1999, p. 102.

Figure 13 : Les épitaphes de chaque personnage.

En effet, en refusant une dernière séquence dialoguée, la série renonce à l'élément le plus important qui la caractérise : « La série télé est un art verbal, le plus verbal des arts audiovisuels ».[433] En flirtant avec une dimension clipesque (utilisant ainsi une autre forme télévisuelle), mais aussi cinématographique (notamment avec un montage élaboré), la série expérimente un champ de possibilités plus vaste qui transcende son dispositif. La série puise alors une certaine légitimité dans le cinéma par cette séquence ainsi que dans le clip vidéo, qui à l'instar de la série télévisée doit démontrer sa valeur artistique. En accordant à la musique une place totale dans l'univers sonore, la dernière séquence de *Six Feet Under* repose sur un croisement entre l'univers du clip vidéo et les qualités propres au cinéma. La série s'assume comme un champ d'expérimentations, de combinaisons et de fusions. De cela ressortent 6 minutes et 30 secondes en rupture totale avec l'ensemble du *show* et en cohérence complète avec ses intentions auctoriales et artistiques.

De cette analyse, nous devons réexaminer le début en connaissance de cause. Ce qui se joue dans cette fin, c'est l'utilisation des éléments de la formule pour mieux s'en affranchir. Il s'agit de déformuler ce qui est initialement formulé dans le pilote. Nous essaierons de voir dans quelle mesure cette idée de « déformulation » peut s'appliquer aux fins de séries. Pour comprendre cela et pour comprendre la pleine logique de l'ensemble, il nous faut revenir à l'origine du *show*. Le début de la série propose la formule et c'est à partir de cela que nous pouvons comprendre ce qui se joue entre la mise en place d'un système et la déconstruction finale.

[433] COLONNA Vincent, *L'art des séries télé ou comment surpasser les Américains*, *op. cit.,* p. 26.

3 La mort comme pilote

3.1 Death

En analysant les dernières minutes de *Six Feet Under*, nous découvrons six minutes extrêmement importantes dans le processus d'unification de l'œuvre. En comprenant les différentes ruptures, nous découvrons les choix suivis par Alan Ball pour achever sa fiction. S'il est évident qu'on ne peut généraliser la richesse d'une série à une seule de ses unités, il semble que nous pouvons établir une première approche de l'ensemble en passant par les limites diachroniques du *show*. Ici, la fin tend à remodeler et à déformer la formule de la série. Nous devons revenir à cette formule initiale pour comprendre sur quelle structure elle repose. Si nous avons pu noter les différentes déstructurations opérées dans le final de *Six Feet Under*, nous devons comprendre l'importance de ces éléments dans la formule du *show*. Cela nous permettra de donner la pleine logique causale de l'ensemble et d'apprivoiser la fiction. Même si chaque épisode est différent, les cinq saisons reposent sur une formule précise dont il convient de se saisir. Le premier épisode de *Six Feet Under* est diffusé le 3 juin 2001 sur HBO, avec une audience de 4,9 millions de téléspectateurs[434]. Le titre de l'épisode est au diapason de l'ensemble de la fiction : *Death*. La durée du pilote est de 61 minutes, soit légèrement plus qu'un épisode traditionnel (à l'instar du dernier épisode, légèrement plus long). La série est diffusée sur HBO, il n'y a donc pas de publicité pendant la diffusion du programme et le format correspond à la totalité de l'épisode. L'épisode est écrit et réalisé par son créateur, Alan Ball. Nous avons présenté le pitch de la série lors de l'analyse de la fin du *show*. Nous allons comprendre de quelle manière Alan Ball formule sa série et son discours d'auteur.

3.2 Mourir pour vivre

Selon Thibaut de Saint Maurice : « L'idée forte est donc que la mort donne du sens à la vie puisqu'elle permet de s'inscrire dans un temps donné et donc de construire

[434] http://www.spin-off.fr/episode01-1053-03062001-saison1-Six-Feet-Under.html, (consulté le 10 Juin 2013).

des projets, un projet de vie. »[435] La narration du pilote de *Six Feet Under* repose sur deux macro-récits dominants qui sont le cœur de cet épisode. D'une part, le business de la famille Fisher, consacré aux enterrements, et d'autre part la difficile tentative de reconstruction d'une cellule familiale et des identités attachées après le décès de son élément dominant, le patriarche. La série repose aussi sur un macro-récit qui s'intéresse au sens de la vie et à la construction des identités des protagonistes. La série commence par la fin, soit la mort du personnage de Nathaniel Fisher Senior. La fiction est plurisémantique, elle est à la fois basée sur une approche sociologique des rapports que nous entretenons avec la mort, mais aussi un *drama* sur la disparition d'un proche ou encore une réflexion philosophique sur la mort. La narration de la série repose sur un rythme lent, qui permet l'observation d'une famille américaine presque comme les autres.

Le pilote présente dans ses premières scènes l'accident qui coûte la vie au patriarche de la famille Fisher. Cette scène est l'occasion de présenter la cellule familiale avec la répartition des rôles dans cette structure. La mère est à la cuisine, le fils lit un magazine à table tandis que le père est sur la route de l'aéroport pour aller chercher son fils aîné, venu pour les fêtes de Noël et que la petite dernière connaît les tracas liés à son statut d'adolescente rebelle. Alan Ball dresse ainsi les stéréotypes ambulants d'une famille américaine moyenne, pour mieux les briser par la mort du père. La force de cette introduction repose sur cette caractérisation efficace des différents rôles au sein de la cellule familiale. La narration se structure ici de manière ironique autour d'une première scène qui se conclut par la mort du patriarche. Cette séquence repose aussi sur une forme de surprise, alors que Nathaniel est au téléphone avec sa femme, cette dernière devine qu'il est en train de fumer. Elle le met en garde contre le risque de mourir d'un cancer, ce n'est pourtant pas une maladie qui emporte ce personnage mais un moment d'inattention qui entraîne un accident de la route mortel.

Cette mort est au cœur de l'épisode puisque la fiction s'intéresse à la manière dont les proches réagissent à ce décès, c'est une façon d'expérimenter cette promiscuité avec la mortalité. La formule narrative du *show* va donc reposer sur cette simple structure : une mort initiale procure un client à la famille Fisher. Cette mort est souvent inattendue, parfois cocasse ou inhabituelle. D'une part, la famille Fisher prend en charge le décès et elle s'occupe des différents éléments qui gravitent autour des obsèques (restauration du corps par un thanatopracteur, inhumation, choix du cercueil, veillée

[435] SAINT MAURCIE Thibaut de, *Philosophie en séries*, Paris, Éditions ellipses, 2009, p. 147.

funèbre, etc.). De cette manière, la formule narrative de la série propose un regard sur les coulisses de la mort ou plutôt sur la manière dont la mort devient un travail. Alan Ball et son équipe osent parler d'un commerce aujourd'hui sensible et procèdent même à une forme d'apprentissage des métiers de la mort[436]. Le second axe narratif oppose la dimension médicale à la dimension humaine : la gestion des familles en deuil. En cela, et à la manière de la salle cachée par un rideau lors de la présentation des corps, la série propose deux visages de la mort et du deuil : son approche médicale, légiste, et son approche humaine. En effectuant cette double lecture, elle désacralise le rituel de la mort. La série fait de la mort un travail presque comme les autres.

La formule narrative repose donc aussi sur la sphère familiale et sur les nombreuses strates relationnelles qui la composent. Les différents affects entre les protagonistes de la famille Fisher sont au cœur de la narration. Les relations conflictuelles entre les deux frères ou entre la mère et sa fille sont des exemples de ce traitement. Les membres de la famille s'inscrivent à la fois dans la sphère familiale et aussi en dehors, dans leur tentative de constitution d'une sphère privée, appelée pour certains à être une nouvelle sphère familiale. Les relations entre les protagonistes dépendent aussi du milieu professionnel dans lequel ils gravitent, comme c'est le cas pour les deux frères. Le pilote met aux prises Nathaniel Jr. et David, sur la manière de gérer le deuil : « L'épisode "pilote" (S1E01) de *Six Feet Under* oppose deux manières d'exprimer l'émotion au travers du conflit de ses protagonistes centraux, les frères Nate et David Fisher. »[437] Quand l'un encourage les effusions, les cris, les hurlements, l'autre considère que le deuil est une affaire pudique et rituelle. Ces confrontations dépassent le simple stade d'opposition puisqu'elles caractérisent les personnages dans leur rapport à la mort. Le personnage de David est un homosexuel qui n'arrive pas à s'assumer, et qui vit sa relation avec son compagnon, Keith, dans le secret. Sa conception du deuil est au diapason de sa difficulté à vivre. À l'inverse, Nathaniel (ou « Nate ») étouffe dans sa vie : il n'a pas de relations sérieuses, il n'est pas accompli professionnellement et il vit une relation difficile

[436] « Aux États-Unis, l'embaumement des corps est une coutume funéraire qui remonte à la guerre de Sécession. Le corps des soldats tués au front était embaumé de manière à être rapatrié chez eux sans craindre la décomposition. Ainsi "conservés", les cadavres pouvaient être présentés dans un cercueil ouvert, afin que la famille puisse leur rendre un dernier hommage. » WINCKLER Martin, « Six Feet Under », dans *Les miroirs obscurs : grandes séries américaines d'aujourd'hui*, Paris, Editions Au diable vauvert, 2005, p. 130-141.

[437] DI MATTIA Joanna, "Fisher's sons : brotherly love and the spaces of mal intimacy in Six Feet Under", in *Reading Six Feet Under, T.V to die for*, AKASS Kim et McCABE Janet (ed.) , Londres, I.B. Tauris, 2005, p. 150-160. Citation en anglais : « The "Pilot" episode (1:1) of Six Feet under contrasts two ways of expressing emotion through the conflict of its central protagonists, brothers Nate and David Fisher. »

avec sa sœur et son frère. Cet étouffement se retrouve dans ce besoin de ne plus se cacher et d'énoncer sa peine, sans peur. Ces relations entre les personnages génèrent des micro-récits qui composent l'un des intérêts majeurs de la fiction. Le décès du père révèle aux membres de la famille des vérités délicates. Ainsi, l'image de la famille idéale s'écroule dès le pilote. Ruth, la mère de la famille Fisher est dévorée par la tristesse et le remords, puisqu'elle confesse à ses deux fils un adultère avec son coiffeur. David cache son homosexualité et Claire est une adolescente qui expérimente des drogues dures tout en se révélant être en rébellion avec l'ensemble de sa famille. Enfin, Nate est en décalage avec les autres membres puisqu'il a quitté le foyer familial pour s'installer à Seattle, il y a quelques années. Chaque personnage développe des micro-récits relationnels à l'intérieur de sa famille (la relation des frères, celle de Nate avec sa mère, etc.), et en dehors comme la relation amoureuse Keith/David, Nate/Brenda, Claire/Gabe ou encore la relation professionnelle Federico/David.

Dans un troisième temps, chaque personnage entretient un micro-récit avec le personnage du père décédé. Chaque point de vue des membres de la famille Fisher permet de faire intervenir la figure fantasmatique du père. Ce dernier devient la figure centrale qui réunit les Fisher et chacun fait sa propre expérience de contact avec la figure paternelle décédée. En effet, chaque point de vue est l'occasion de matérialiser les apparitions du père, qui sont difficilement définissables. Dans le pilote, les personnages semblent imaginer des discussions avec le fantôme du patriarche. Cette expérience irréelle ne semble surprendre aucun des protagonistes. De cette manière, la présence fantomatique du père exprime la manière personnelle dont chacun fait son deuil et gère sa relation avec lui. David aperçoit son père au moment où il prépare le corps de ce dernier pour la conservation funéraire. Il le perçoit alors comme une figure critique, qui n'a jamais vu les efforts que son fils faisait pour le rendre fier. Ruth voit dans la figure de son mari toute la culpabilité qu'elle ressent au sujet de son adultère. Claire le perçoit comme un adolescent qui s'amuse de la situation. Chacun investit la figure du père de ses propres doutes, de ses propres peurs et espoirs. Le père devient la figure d'investissement des conflits qui traversent les personnages : « Non seulement il incarne le passé dont personne n'est encore prêt à se détacher mais il sert à personnifier les peurs secrètes de chaque personnage. »[438] Nate rêve de son père et il projette sa propre peur de la mort à travers ses

[438] DEFINO J. Dean, *The HBO Effect*, *op. cit.*, p. 108. Citation en anglais: « He not only represents the past that none is yet ready to leave behind, but serves as an avatar of each character's unspoken fears. »

échanges avec son paternel. Il imagine la présence de son père au moment où il identifie son corps à la morgue. Son père l'interpelle alors pour lui rappeler sa condition de mortel.

NATHANIEL FISHER SENIOR : « C'est ce à quoi tu as voulu échapper toute ta vie, mon petit pote. »[439]

Il comprendra le sens de ces paroles à la toute fin de l'épisode. De cette manière, les relations des personnages sont bouleversées par l'imminence de la mort. À travers le décès du père, chaque personnage fait l'expérience de sa propre condition de mortel. La dernière séquence de l'épisode amène Nate à prendre conscience de cette réalité[440]. Après un jogging, il s'arrête en pleine rue et il aperçoit son père dans un bus (renvoyant au début de l'épisode puisque la voiture de son père est entrée en collision avec un bus). Il regarde alors autour de lui et semble prendre conscience que tout le monde meurt, c'est inéluctable et il n'y a pas moyen d'y échapper.

La formule narrative de la série repose donc sur un point de départ qui la rend possible. Le décès du père crée une multitude de micro-récits entre les membres de la famille Fisher. Cet ensemble repose sur un macro-récit, incarné par la figure du père : quel est le sens de la vie si cette dernière a une fin ? Quel sens peut-on donner à sa vie une fois que l'on a pris conscience de la mort ? Comment peut-on se construire ? Ce macro-récit en forme de question existentielle est la « crise » de la série qui questionne continuellement les personnages sur le sens que ces derniers veulent donner à leur vie. Les récits du pilote reposent sur les affects des protagonistes. Les relations David/Keith et Brenda/Nate ouvrent la voie à des arcs narratifs. La crise d'adolescence de Claire crée un autre arc. Enfin, la culpabilité de la mère cache un arc narratif plus conséquent, qui est aux prémisses de son déroulement. La grande « crise » reste le sens à donner à la vie, à partir du moment où l'on fait l'expérience de sa condition de mortel. La série repose sur une forme mélodramatique en se basant sur une chronique familiale. La formule narrative repose sur une dissection des affects et des aspirations des membres de la famille Fisher avec une acuité certaine. Alan Ball met en abîme sa propre expérience de la mort (sa sœur étant décédée dans un accident de voiture quand il avait 13 ans) au service d'une formule narrative qui donne forme à l'une des questions les plus secrètes de notre société et de notre existence : la mort ; « Ma sœur a été tuée dans un accident de voiture quand j'avais 13 ans, mes grands-parents et d'autres autour de moi sont morts. Mon père a été emporté

[439] Saison 1, épisode 1, *Death* (*La mort*).

[440] Extrait disponible : https://www.youtube.com/watch?v=F7YB9ZIFMvY, (consulté le 5 aout 2014).

très rapidement par un cancer. C'était écrasant et bouleversant et personne ne vous apprend à faire votre deuil. »[441]

Le macro-récit de la série est, par conséquent, constitué d'une multitude de micro-récits qui façonnent l'aspect feuilletonesque du *show*. L'exemple de la présence d'un représentant d'une multinationale de pompes funèbres, qui souhaite racheter l'affaire des Fisher permet de le vérifier. La « crise » de la série reste le sens de la vie et le devenir de l'individu : « Comment, parce que nous sommes tous des individus, en devenir un chacun ? »[442]

3.2.1 Structure de la formule

Le pilote dure un peu plus longtemps que les épisodes de la série de Alan Ball. En effet, il dépasse les 60 minutes, là où un épisode dure en moyenne 52 minutes. Nous pouvons néanmoins détacher une formule pour l'ensemble des épisodes. Tout d'abord, la série ne possède pas de scène antérieure au générique. La fiction débute par un générique[443] composé par Thomas Newman[444]. Ce générique représente les différentes étapes par lesquelles passe un corps mort à partir du décès jusqu'à la mise en terre. La séquence mélange le macabre (le corps), l'énigmatique (le corbeau), le mystique (la lumière au bout du couloir), la science (la thanatopraxie) l'autoréférence (le nom de « Ball » apparaît sur une tombe) et la nature (avec l'arbre)[445].

[441] VOSGIMORUKIAN Virginia et DUBÉ Anthony, « Entretien avec Alan Ball », in *Collection Showrunners*, 2011 : http://www.ocs.fr/les-programmes, (consulté le 29 janvier 2013).

[442] GARCIA Tristan, *Six Feet Under, op. cit.*, p. 45.

[443] Générique disponible via ce lien : https://www.youtube.com/watch?v=KYAe0qwg9Yw, (consulté le 5 septembre 2014).

[444] Compositeur américain à succès, collaborateur fidèle de Sam Mendes. Il a notamment composé la bande-son d'*American Beauty, Les Sentiers de la perdition, La ligne Verte, Wall-E, Skyfall.*

[445] LAVERY David, "It's not television, it's magic realism : the mundane, the grotesque and the fantastic in *Six Feet Under"*, in *Reading Six Feet Under, T.V to die for,* AKASS Kim et McCABE Janet (ed.), Londres, I.B. Tauris, 2005, p. 19-33.

Figure 14 : Extrait du générique de *Six Feet Under*.

Le générique apporte une approche chirurgicale et esthétique de ces différents passages. Il est d'une durée de 1 minute et 40 secondes et reste immuable au fil des saisons. Sa place dans la structure de la série est également conservée. Le pilote débute par une scène en forme de parodie de publicité, ici, le produit mis en avant est un corbillard. Cette scène est interrompue par un effet d'aspiration, à la manière de la coupure d'une télévision. Alan Ball indique clairement vouloir montrer le business de la mort dans ses multiples dimensions, dont la dimension commerciale. Le pilote est composé de plusieurs « coupures » de ce type, avec des fausses publicités autour du commerce de la mort. Alan Ball remplace les habituelles coupures publicitaires des grands réseaux par des parodies de publicités qu'il a soigneusement confectionnées. Ces passages de fausses publicités disparaissent dès le second épisode. Alan Ball les avait pensées comme partie intégrante de la formule de la série mais il est revenu dessus après le pilote. On peut penser que Ball soldait ses comptes avec la télévision des grands réseaux en agençant de fausses publicités critiquant à la fois la politique publicitaire des *networks* et le cynisme d'une société faisant de la mort un enjeu économique comme un autre.

L'ouverture du pilote est donc triple : le générique, la première publicité et la scène de l'accident. L'accident de voiture fatal au père enclenche la formule de la série. Chaque épisode débute par le décès d'un personnage, donnant l'occasion à la famille Fisher d'avoir un nouveau client. Dans le pilote, le procédé est ironique puisque le nouveau client est le père. Comme nous l'avons évoqué, cette séquence initiale repose sur

une mort inattendue et ironique. Alors que Ruth gronde son mari par téléphone sur le risque de cancer lié à son addiction à la cigarette, la mort arrive autrement, par une erreur d'inattention. Le plus souvent, chaque mort apparaît inattendue voir parfois cocasse. Le squelette de l'épisode s'articule autour de ce nouveau client et des problèmes qu'il peut poser : « Non seulement la séquence indique que cette série traite de la mort et du décès, elle montre que la narration de chaque épisode explore le voyage du corps du moment de la mort à sa disparition. »[446] Autour de cette base immuable, les nombreux récits de la famille viennent se greffer. Le traitement du défunt par la famille Fisher conduite à une veillée funéraire récurrente qui marque la fin de l'arc narratif consacré au « client ». Sur en moyenne, 52 minutes de fiction, on peut découper l'épisode en tranches, le générique, la présentation du décès, la veillée funéraire.

Autour de cette base, les intrigues familiales et relationnelles s'organisent. Le défunt de l'épisode alimente la narration en procédant aussi comme une forme de miroir pour les personnages : chaque mort interpelle les Fisher sur leur manière de vivre. Il n'y a pas de résolution autre que l'accomplissement de la tâche professionnelle des Fisher. Dans le pilote, cette tâche dépasse le simple stade de la veillée funèbre pour se conclure à l'enterrement en raison de la situation particulière du défunt. Ce qui fait dire à Olivier Joyard que cette fiction « n'a jamais, ou presque, eu besoin de béquilles. Ici, pas de meurtre à résoudre pour passer le temps, aucune intrigue extérieure afin de maintenir l'attention. »[447]

La structure entremêle les points de vue des quatre membres de la famille Fisher, chacun donnant à voir sa propre perception des événements, son propre mode de regard. Cette subjectivité est appuyée par les « visions » dont chaque personnage est victime. Les visions du père permettent de connecter la mort avec la vie et de mélanger le passé avec le présent, en démontrant l'influence de leur relation sur la vie des Fisher : « Tout au long de la série, les morts "reviennent à la vie" et mettent les membres de la famille Fisher face à

[446] TURNOCK Rob, « Death, liminality and transformation in *Six Feet Under* », in *Reading Six Feet Under, T.V to die for,* AKASS Kim et McCABE Janet (ed.) , Londres, I.B. Tauris, p. 39-49. Citation en anglais : « Not only does the sequence indicate that this is a serie about death and dying, it signals that each episode's narrative concerns the journey of the body from death to its disposal. »

[447] JOYARD Olivier, « *Six Feet Under* l'art de vivre », dans *Les inrocks 2 : 120 séries indispensables, la série thèque idéale,* 2014, n°56, p. 51.

leurs comportements qui n'aboutissent qu'à des échecs. »[448] Le pilote met en place un système qui va se retrouver dans l'ensemble du *show* avec la visite des morts aux vivants sous forme d'hallucinations. Dans ce premier épisode, les points de vue des Fisher divergent par leurs différentes représentations du père. En effet, Nate est sujet à des visions : dans l'une d'elles, il se jette sous les roues d'un bus et perçoit son décès comme un mélange entre plusieurs visages symboliques de la mort (la « lumière au bout du tunnel » et la morgue.)

Figure 15 : Nate a une vision de la mort [00 : 35 :14 - 00 : 35 : 59].

Ces visions proposent deux perceptions d'un même événement. Pour Nate, c'est la pensée de se jeter sous le bus qui entraîne une première vision, avant de revenir à la réalité, lorsqu'il est essoufflé sur le trottoir. Alan Ball projette les subjectivités de ses personnages à travers ces séquences. Elles prennent la forme de rencontres avec le père, de rêves ou de matérialisation de la psyché. Cette succession de deux scènes reprenant un même événement, mais perçue de deux manières différentes, est fréquente dans les épisodes de *Six Feet Under*. C'est un moyen efficace d'adopter le point de vue d'un protagoniste. David est sujet au même type de dédoublement subjectif lorsqu'il est à une veillée funèbre et qu'il tient son rôle de représentant des Fisher. La même scène apparaît deux fois, composée d'un travelling avant vers David, saluant des clients. Dans la première version, il hurle, et dans la seconde, il tient son rôle complètement impassible. Si on ne peut pas faire la différence entre la « vraie » scène et la matérialisation de son état d'esprit, l'ordre d'agencement suppose que la seconde est la réalité. L'ensemble de la série repose sur des scènes à double énonciation qui nous laissent parfois dans l'incertitude.

[448] TURNOCK Rob, « Death, liminality and transformation in *Six Feet Under* », *art. cit.,* p. 43. Citation en anglais : « Throughout the series, the dead "come to life" and confront individual members of the Fisher family about their attitudes of failings. »

3.2.2 Configuration temporelle

La structure repose aussi sur un entremêlement entre le passé et le présent, par le biais de fantômes, de rêves et de visions. Le passé joue un rôle important. Nate se souvient de scènes de son enfance, en fonction d'une situation ou par le biais de ses rêves. Ainsi, ces songes tendent à donner une lecture des événements, construisant les caractères des personnages, notamment ceux de David et de Nate. Les deux séquences de l'enfance présentes dans l'épisode donnent à voir deux moments diamétralement opposés de l'enfance de Nate. L'un d'entre eux notamment, place l'enfant face à sa première expérience de la mort. Le second dévoile un moment familial heureux, confrontant deux éléments indissociables de l'enfance que sont les expériences difficiles de l'apprentissage de la mort et les moments joyeux. La structure repose donc sur un discours temporel qui présentifie le passé et effectue des distorsions ponctuelles.

La série entremêle plusieurs temporalités. Le passé est matérialisé par des flashbacks, par le fantôme du père. Cette récurrence du passé est indissociable du sujet de la série, la mort. Les fantômes viennent rappeler au Fisher qu'ils sont vivants mais qu'ils sont aussi mortels. Le présent de *Six Feet Under* se nourrit de la dialectique avec le passé. En cela, la structure temporelle présente plusieurs niveaux de perception : le passé et le présent sont entremêlés mais chaque personnage en fait sa propre expérience ainsi que celle de sa subjectivité. Nate perçoit un souvenir de son point de vue, il imagine sa mort. David donne à voir ce qu'il a en tête. Claire expérimente une drogue au moment où elle apprend la mort de son père, sa perception des événements en est alors perturbée. Chaque personnage s'approprie le temps à sa manière par le biais de sa subjectivité singulière. Cette structure multifocale permet une diversification des points de vue autour d'un même événement. Alan Ball fait du temps un élément dramatique mais aussi une conception individuelle que chaque personnage investit personnellement. Lorsque Nate raconte à Claire la manière dont les Siciliens enterrent leurs morts, son récit est complété par les images de sa mémoire. Seul le téléspectateur a alors accès à ce temps du souvenir, Claire ne peut qu'écouter son frère alors que nous pénétrons la mémoire de Nathaniel Fisher.

Figure 16 : Le traitement visuel de la mémoire de Nate (à droite), [00 : 41 : 01 - 00 : 41 : 50].

La perception du temps est alors celle d'une subjectivité singulière d'un personnage. La structure de l'ensemble repose sur un entremêlement du passé et du présent en excluant le futur comme élément incertain et dont le point d'orgue est la mort. La série propose une formule temporelle donnant lieu à des configurations temporelles qui entremêlent le présent et le passé dont la perception multifocale par les personnages permet d'ordonner des expériences singulières du temps.

Cet épisode se déroule sur plusieurs jours. Claire évoque trois jours, lorsqu'elle est à la veillée funéraire de son père. Il semble que l'on peut compter cinq jours entre le moment du décès de Nathaniel Fisher Senior et le jogging matinal de Nate, lors de la dernière séquence. La temporalité de la série repose sur une moyenne similaire, un épisode se déroule en général sur moins d'une semaine. Le temps dans l'unité de la fiction est presque similaire à la temporalité qui sépare la diffusion de deux épisodes. Un épisode permet aux Fisher de vivre cinq jours en moyenne de temps fictionnel et les téléspectateurs attendent une semaine pour la diffusion du prochain épisode. De cette manière, l'écoulement de la vie des Fisher se greffe sur la temporalité des téléspectateurs en respectant une similitude confondante. En refusant tout flashforward pouvant perturber le système temporel mis en place, *Six Feet Under* crée une complicité temporelle forte avec le téléspectateur, qui intègre à sa propre temporalité la vie des Fisher. C'est un choix structurel cohérent avec la ligne de conduite de Alan Ball qui se saisit d'un morceau de vie d'une famille moderne américaine. La construction temporelle du *show* est stratifiée par les points de vue des personnages qui appréhendent le temps par l'intermédiaire de leurs rêves, de leurs visions et de leurs souvenirs. Alan Ball évoque clairement l'importance de concevoir la mort pour vivre pleinement sa vie. En cela, le temps est un flux dont chaque personnage essaye d'extraire du sens, à partir du savoir qu'ils ont péniblement acquis : la mort est une finalité inaltérable.

Alan Ball construit une œuvre traitant à la fois de la mort et des multiples questions qu'elle entraîne, autour d'un point de vue professionnel mais aussi existentiel. En suivant les points de vue de plusieurs protagonistes dans leur rapport à la mort, l'œuvre se présente comme une réflexion pertinente, qui ose montrer les différents aspects d'une question taboue. En mélangeant des scènes de deuil, de fantaisie et des situations rocambolesques, *Six Feet Under* investit la question de la mort d'une multitude d'interrogations.

3.2.3 Une esthétique de la subjectivité

Alan Ball a une approche cinématographique de la charte filmique de la série. Le pilote privilégie les plans fixes. Les rares mouvements sont conduits par des travellings. L'ensemble de la réalisation agit comme un microscope, grossissant les subjectivités des protagonistes. Il n'est pas rare que la réalisation donne à voir des personnages en amorce et en second plan, un autre personnage. Ce système permet de dévoiler la réaction d'un personnage envers un autre alors que ce dernier ne le voit pas. Ainsi, dans la séquence finale de l'épisode pilote, Ruth demande à Nate de rester un peu plus longtemps. Les deux personnages ne se regardent pas, seul le téléspectateur assiste à leurs réactions.

Figure 17 : Extrait de la fin du pilote de *Six Feet Under,* Ruth demande à son fils aîné de rester quelques temps, [00 : 58 : 46 - 00 : 59 : 50].

Ces plans en amorce analysent les comportements des Fisher avec une forme d'omniscience, laissée au téléspectateur. Lui seul a une vue d'ensemble de la vie et des subjectivités des différents personnages. La caméra s'installe dans cette famille comme un membre à part entier : d'une certaine manière, c'est l'ombre de la mort du père qui plane dans chaque plan, comme si la série était perçue par-delà la mort. Nathaniel Senior Fisher semble observer les différents personnages après son décès. D'un point de vue filmique, on aurait ainsi cette idée de point de vue supérieur que l'on peut retrouver dans une série

comme *Desperate Housewives* puisque le récit y est conduit par la voix d'une morte. L'ensemble de la charte esthétique repose sur des oppositions. La maison des Fisher est impeccablement rangée, elle est propre, presque trop parfaite. La salle au sous-sol où les corps sont conservés semble plus froide, plus chirurgicale. Elle s'oppose avec la salle de présentation des corps, où le défunt retrouve une luminosité, un éclat grâce au talent de Federico. La maison des Fisher représente l'épicentre narratif puisqu'elle concentre l'univers du monde professionnel et familial. C'est à la fois la maison de famille et le bureau des Fisher. Les extérieurs, à Los Angeles, s'expriment dans toute leur diversité. Le pilote se passe à Noël mais le climat particulier de la Californie semble maintenir le temps dans une seule saison, l'été. Alan Ball a d'ailleurs voulu situer la narration à Los Angeles pour une raison précise : « La capitale mondiale du déni de la mort. »[449] Le soleil est omniprésent, contrebalançant l'approche esthétique chirurgicale du métier des Fisher. À l'image du corps décédé qui passe d'un état de froideur à un nouvel éclat, l'ensemble de la série repose sur cette dichotomie esthétique, alternant des compositions différentes.

Le point de vue de Nathaniel Fisher insiste sur cette opposition. Lors d'un flashback*,* Nathaniel enfant se rend dans la salle du sous-sol où son père restaure les corps des défunts, la pièce est alors un endroit froid et où la lumière n'est qu'artificielle. Pourtant, dans le présent de la fiction, la pièce est différente. Ainsi, la distinction esthétique du même lieu semble correspondre au point de vue du personnage. Nate enfant était terrorisé par cet endroit d'où une mise en forme esthétique au diapason de la perception du jeune garçon. À l'inverse, Nate adulte n'a plus la même vision de ce lieu. La série joue sur les contrastes pour mieux confronter les personnages à leurs propres peurs. La fiction permet ainsi d'utiliser le point de vue de Nate comme le point d'entrée des téléspectateurs qui découvrent cet univers avec une appréhension similaire à celle de Nate. Nous aussi, nous ne voyons pas une salle de thanatopraxie comme un lieu de travail identique aux autres. *Six Feet Under* déconstruit les idées reçues en donnant un visage humain à un métier tabou.

[449] LAVERY David, "It's not television, it's magic realism: the mundane, the grotesque and the fantastic in *Six Feet Under"*, *art. cit.*, p. 19-33. Il développe son affirmation en argumentant que la chirurgie esthétique est omniprésente à Los Angeles, l'industrie du cinéma entretient cette idée de jeunesse éternelle, les stars ne meurent jamais, etc. Citation en anglais : « The world capital of the denial of death. »

Figure 18 : Le point de vue de Nate enfant et adulte sur la salle de travail des Fisher [00 : 24 : 50 - 00 : 25 :41].

Les souvenirs de Nate enfant sont différents, le monde extérieur est plus lumineux. Les souvenirs heureux sont incarnés par cette nouvelle approche esthétique donnant la primauté en apparence à la lumière naturelle. L'approche filmique change lors du dernier souvenir de Nate dans cet épisode, il s'agit alors d'un film de famille. La caméra est constamment en mouvement comme si quelqu'un avait capturé ce souvenir de famille à la manière d'un petit film en Super 8. Enfin, le souvenir de l'enterrement sicilien est construit dans la même ligne, avec une primauté apparente pour la lumière naturelle. Les souvenirs semblent, en majorité, être tous plus lumineux que le présent. En cela, la perception de Nate du passé semble être celle d'une nostalgie forte, celle d'un personnage qui n'avait pas conscience de sa propre mortalité. La segmentation des séquences repose sur une récurrence des fondus au blanc. C'est un procédé simple qui permet de passer du présent au rêve par exemple, ou qui permet dans le pilote d'aller de la fiction à de fausses publicités. Ces fondus permettent aussi d'annoncer le mort de l'épisode sous la forme d'une épitaphe.

L'approche filmique soutient cette volonté d'être au plus près des perceptions des personnages par le recours récurrent à des plans resserrés sur le visage des Fisher. On retrouve par ailleurs des plans subjectifs qui assoient la perception singulière d'un personnage (le rêve de Nate enfant débute par ce type de plan, la séquence finale propose à son tour des plans subjectifs).

Figure 19 : Extrait du pilote de *Six Feet Under*,
[00 : 24 : 05 – 00 : 00 : 25 : 37] et [01 : 00 : 04 - 01 : 01 : 44].

Dans le pilote, le point de vue dominant est celui de Nate. La raison est simple, c'est le personnage qui permet au téléspectateur de pénétrer un univers fictionnel nouveau. Son retour pour les fêtes est le prétexte pour amener le téléspectateur dans le Los Angeles des Fisher. Alan Ball donne sa ligne de conduite : chaque épisode permet de donner à voir des identités qui se construisent ou se reconstruisent de manière progressive. *Six Feet Under* propose un ou plusieurs points de vue dominant par épisode. Néanmoins le montage sériel permet de varier les points de vue à chaque unité.

3.2.4 Suspendre le temps

La construction de l'environnement sonore repose sur une répartition des tâches en trois secteurs. D'une part, Thomas Newman[450] compose le générique de la série. Thomas Golubic et Cary Calamar choisissent et proposent des morceaux préexistants pour certains épisodes. Enfin, Richard Martin fait une composition originale pour chaque épisode. Ainsi, nous pouvons déterminer l'univers sonore de la série comme un mélange entre des compositions originales et des musiques préexistantes. De plus, le son dans *Six Feet Under* repose sur un jeu récurrent entre musique intradiégétique et extradiégétique et

[450] Compositeur américain oscarisé neuf fois pour travail. Il a notamment travaillé sur *Shawshank Redemption (Les Évadés)* de Frank Darabont, *American Beauty* de Sam Mendes, *The Road of perdition* (*Les Sentiers de la perdition*) de Sam Mendes.

sur le sens des musiques. Dans la première séquence, Nathaniel Senior écoute le morceau *I'll Be Home for Christmas* interprété par Frank Sinatra dans sa voiture. Au moment de l'accident, la musique devient extradiégétique soulignant ainsi l'ironie de cette ouverture. Elle permet aussi d'évoquer les goûts des personnages et ainsi de les caractériser : « d'autant plus identifié par la pop des années 1950 et le jazz soft, cela en dit long sur Nathaniel et ses goûts : il tient plus du type qui roule des mécaniques que du vrai rebelle. »[451] L'utilisation de la musique repose ainsi sur un jeu diégétique qui permet de donner un sens musical aux événements. Le discours d'Alan Ball passe aussi par le choix de la composition musicale. Le pilote est composé de plusieurs musiques existantes qui permettent de caractériser les personnages. Le rock est associé à Claire par exemple, avec le morceau *Attitude* du groupe Hardknox[452]. Ces musiques reposent sur une utilisation similaire à ce qui a pu être fait dans *American Beauty* : « Telle est la clé pour l'essentiel de cet emploi particulier de la musique, comme dans *American Beauty* : elle sous-entend l'importance mais n'en livre jamais le sens. »[453] Le dernier morceau du pilote *Waiting* by the Devlins, est un choix d'Alan Ball. Il permet de souligner la prise de conscience de Nate. Ce dernier, à l'instar des autres, « attend » son heure : il sait que c'est inéluctable.

La composition de Richard Martin repose sur une autre idée, celle de créer un environnement favorable à la perception des émotions : « Nous sommes très prudents, nous ne cherchons pas à appuyer les émotions. Nous essayons de fournir un environnement où l'émotion devient subtilement plus prenante ou plus riche. »[454] En cela, la musique de *Six Feet Under* crée les conditions de perception des émotions. La séquence du souvenir des Fisher enfants, jouant sur la pelouse, repose sur cette idée. La musique vient discrètement créer les conditions de la nostalgie par un écho musical léger. Cette idée semble permettre de soutenir les situations émotionnelles au cours des différentes saisons. Pour Martin, la musique a un autre rôle : « Je la vois toujours comme une façon

---

[451] KAYE Peter, « I'm dead, wow cool : the music of *Six Feet* Under », *art. cit.,* p. 192-206. Citation en anglais : « Moreover, identified with fifties pop and light jazz, it says much about Nathaniel and his tastes : he is more a smoothie than a rebel. »

[452] Duo d'électro rock anglais composé de Steve Proctor et Lindy Layton. Leur premier album est sorti le 27 septembre 1999 et il porte le même nom que le duo : Hardknox.

[453] KAYE Peter, « I'm dead, wow cool : the music of *Six Feet* Under », *art. cit.*, p. 192-206. Citation en anglais : « This is key to much of the music used in this style, and, as used in *American Beauty*, it implies importance but never tells you the significance of it. »

[454] *Ibid.*, p. 205. Citation en anglais : « We are very carreful, we are not commenting on the emotions. We are trying to provide an environment where the emotion becomes slightly more moving or enhanced. »

d'essayer de suspendre le temps. »[455] En cela, il nous semble que les compositions de Martin se veulent comme une stagnation du temps diégétique.

La série utilise la musique de multiples manières, elle parle des personnages, mais elle crée aussi un discours à l'attention du téléspectateur soulignant par exemple l'ironie d'une situation, la nostalgie d'un souvenir ou encore la prise de conscience d'un personnage.

3.3 L'aboutissement de l'œuvre

Alan Ball compose une fin et un début cohérents. C'est, à mon sens, l'élément premier qui frappe, après l'analyse des limites diachroniques du *show*. Il s'emploie à abolir la macro-crise de son récit avec un discours composé par une forme en rupture avec l'habitude formule de la série. La série repose sur une distorsion radicale qui précipite l'imminence de la fin. Dans les dernières minutes de l'épisode final, la série regarde devant elle alors que sa formule la poussait à regarder derrière. Si l'on peut penser que la fin ne laisse aucune ouverture au devenir des Fisher, nous devons nuancer cette affirmation. Les séquences de flashforwards laissent un doute quant à leur véracité : « *Six Feet Under* ne nous livre pas la vérité de l'avenir : les lumières, les perruques, l'irréalité des scènes nous préviennent de penser que nous voyons la réalité définitive ».[456] À la manière des séquences du pilote, la fin nous montre un futur possible, qui est perçu par le prisme de la subjectivité de Claire. De plus, la série ne rompt pas avec la manière dont elle représente la mort. Dans cette séquence finale, la mort se veut aussi inattendue que dans les séquences d'ouverture des épisodes. La mort de David après une vision de son mari ou encore la crise cardiaque de Federico sur un bateau de croisière renvoient clairement à une représentation de la mort inattendue.

D'un autre côté, la série rompt avec sa représentation du temps en condensant des dizaines d'années de fiction en quelques minutes. En se détachant de son rythme de croisière, l'accélération finale « déformule » l'ensemble du *show* puisqu'elle rompt avec la formule de la fiction. De cette manière, elle condense le temps dans ses multiples ramifications pour établir une dernière vue d'ensemble de la série. Cette cassure du modèle, cette « déformulation », repose sur une accumulation de ruptures. En rompant

[455] *Ibid,* p. 206. Citation en anglais : « I always think of it as trying to suspend time. »
[456] GARCIA Tristan, *Six Feet Under*, *op. cit.,* p. 148.

avec l'esthétique, la narration, la représentation du temps et la structure même de la série, *Six Feet Under* se projette vers l'imminence de sa fin : « La série met ainsi en scène sa propre mort, à mesure de la mort des personnages. Elle entrevoit leur vie de loin. Après les avoir accompagnés au plus près. Elle les perd, elle se perd. Et c'est la fin. »[457] En cela, la mort des protagonistes permet l'abolition du macro-récit. La « crise » est abolie dans cette séquence finale par une disposition de la diégèse inédite dans l'ensemble du *show.*

La fin de *Six Feet Under* ne semble pas permettre d'imaginer une suite à la série, or il nous apparaît que cela est un peu plus complexe. Il ne s'agit pas d'une fin mais plutôt d'une fin éventuelle. L'utilisation récurrente du champ chromatique blanc pour les scènes du futur induit une certaine forme d'irréalité. C'est « trop beau pour être vrai ». Chaque personnage décède dans l'ordre logique et chronologique (de la figure maternelle à la petite dernière). Enfin, comme le remarque Tristan Garcia, les maquillages, les perruques ne cherchent pas à crédibiliser la vision de ce futur. Ainsi, la fin du *show* est loin d'être aussi verrouillée que ce qu'Alan Ball semble vouloir nous faire croire. La grande réussite d'Alan Ball est d'avoir équilibré clôture narrative et ouverture par le biais d'une temporalité au carrefour du fantasme et du futur. *Six Feet Under* ne se cache pas de la fin, mais elle joue avec. Là où un grand nombre de récits retardent la fin, elle s'y précipite :

> Comme beaucoup de narrations, le drame de *Six Feet Under* est circonscrit par un mouvement vers la mort. La plupart des histoires utilisent la mort comme source de sens : la mort comme accès à la vie éternelle, sacrifice pour le bien commun, libération bienvenue ou cruelle ruse. Mais pour les Fisher, dont la profession leur apprend à masquer tout sens de la mort, celle-ci se révèle finalement n'être qu'une simple disparition du champ de vision. À la fin de la fiction, ils cessent d'exister ailleurs que dans l'esprit des téléspectateurs.[458]

Pour reprendre l'idée forte de Shawn Ryan autour de la fin, nous pouvons étudier la question suivante : la série donne-t-elle envie de réexaminer le début ? Il semble que ce soit le cas. La fin de *Six Feet Under* nous amène à percevoir le résultat de la construction des identités des protagonistes ainsi que l'expérimentation finale de la mort. Aussi la force

---

[457] *Ibid,* p. 148.

[458] DEFINO J. Dean*, The HBO Effect*, *op. cit.,* p. 107. Citation en anglais : « Like many narratives, the drama of *Six Feet Under* is circumscribed by a movement toward death. Most stories use death as a source of meaning : death as entry into eternal life, as sacrifice for the greater good, as a welcome release or a dirty trick. But for thr Fishers, whose profession teaches them to mask all death in significance, it is finally revealed to be nothing more than a fading from view. As the fiction ends, they cease to exist anywhere but in the mind's eye of the audience. »

émotionnelle de cette séquence est de reposer sur une base réminiscente, chaque action témoignant du chemin parcouru. Le mariage de David et de Keith est la conclusion d'un arc narratif riche en rebondissements. La fin établit un dialogue avec son début par la résolution des nombreux arcs dont l'origine remonte au pilote. De plus, elle permet aux personnages de vivre l'expérience de la mort qu'ils n'ont fait qu'entrevoir au fil des épisodes, justifiant par la même occasion la structure des épisodes de la série.

L'ensemble de la série démontre son unité et met le téléspectateur en position de deuil, de la même manière que la famille Fisher dans l'épisode pilote. Après avoir assisté à un nombre d'enterrements conséquent, la famille Fisher fait l'expérience ultime de sa condition humaine. Il est intéressant de noter que si la mort du pilote touche directement la famille, les morts « de la semaine » sont dans un premier temps le drame d'inconnus. Pourtant, à mesure que la série progresse, la mort semble se rapprocher. Claire enterre le petit-frère de son petit ami (*Life's Too Short,* S1E09), Brenda enterre son père (*Timing & Space,* S3E07), Nate enterre sa femme Lisa (*Falling Into Place,* S4E01) et il enterre un ami du lycée (*Dancing For Me,* S5E02), les Fisher, Brenda et Keith enterrent Nate (*All Alone*, S5E10). Alors qu'elle apparaît s'éloigner après le pilote, la mort revient progressivement dans le cercle proche des personnages principaux. Le point culminant étant la mort de Nate Fisher. La mort de toute la famille semble être la prochaine étape de ce resserrement.

Il nous semble délicat de réussir à définir le niveau d'investissement d'un téléspectateur dans une série télévisée. Emmanuel Daucé perçoit ce rapport sans réussir à le nommer : « Créer une série, c'est créer un monde. À la fin le spectateur a un sentiment de deuil qu'il ne ressent pas à la fin d'un film. Il connaît les personnes intimement. C'est un rapport très particulier. »[459] À notre sens, il faut garder en tête cette notion de monde, d'univers indissociable de la série. Pour reprendre les termes de Christopher Vogler, le téléspectateur investi se déverse dans les personnages[460]. Nous pourrions émettre l'hypothèse qu'il effectue ce type d'investissement à la fois dans les personnages et dans l'univers fictionnel. Le rapport entre le téléspectateur, les personnages et l'univers semble être unique. Aucun autre système de récit ne demande un investissement sur le long terme dans la sphère privée. Ce rapport semble être unique aussi bien au niveau de la réception que dans sa durée.

[459] ARMATI Lucas, DESPLANQUES Erwan, POITTE Isabelle, « Le pouvoir des séries : Décryptages », *art. cit.*, p. 27-29.
[460] Master Class Christopher Vogler, Cité internationale, Lyon, octobre 2012.

Pour aller plus loin, une fin comme celle de *Six Feet Under* repose sur une séparation entre l'univers fictionnel (ici, Los Angeles) et le personnage de Claire. Le voyage de Claire est une manière de s'éloigner de cet univers sans pour autant le voir disparaître. Le final repose sur cette distorsion temporelle qui semble verrouiller la narration ; pourtant cette distorsion ne donne pas la vérité, mais une possibilité. Ce faux verrouillage permet de surprendre le téléspectateur et de déclencher une multitude d'émotions. Le rapport intime du téléspectateur à l'univers est ainsi préservé en excluant une fin définitive. C'est précisément sur la base de ce lien que le téléspectateur peut souhaiter réexaminer le début. *Six Feet Under* permet de percevoir la construction des identités. En finissant la série, une rétrospection peut permettre de réexaminer la construction de ces identités en connaissance de cause et de réactualiser les liens d'intimité entretenus avec les personnages et avec l'univers fictionnel. En cela, l'apothéose émotionnelle finale semble fonctionner comme un appel à la réminiscence. L'univers fictionnel reste le lieu d'investissement des émotions et des liens d'intimité entre le téléspectateur et la fiction. La seule manière de se replonger dans cet univers, c'est de revoir la série.

Le grand succès de *Six Feet Under,* c'est d'avoir su s'achever. Il ne s'agit pas uniquement de juger du propos ou de la qualité de la fiction, mais de reconnaître sa cohérence et son unité en tant qu'œuvre. HBO et ses auteurs ont saisi l'enjeu du *series finale* dans le procédé évolutif de la série télévisée :

> L'ultime épisode de la cinquième et dernière saison s'intitulait « Everyone's Waiting », formule même de nos expectatives de spectateurs-créanciers. Et l'on assistait à une accélération vertigineuse du rythme des épisodes précédents, comme si le dernier des derniers devait être l'épisode qui les comprendrait tous, en enchaînant, en accumulant sans relâche les morts et leurs épitaphes, en thésaurisant ces enterrements et ces inscriptions en forme de pierre tombale qui avaient constitué les exergues de chaque chapitre d'un vaste feuilleton évoquant la vie d'une famille de croque-morts américains.[461]

La fin fédère l'unité de l'œuvre dans le sens où elle respecte les critères évoqués pour permettre un succès dans sa seconde vie post-diffusion. C'est une étape très importante dans l'histoire des séries télévisées américaines. Elle va fonctionner comme une matrice dans laquelle de nombreuses fictions sérielles vont puiser. Il semble que la fin

[461] ODELLO Laura et SZENDY Peter, « Fins de séries », *art. cit.,* p. 36-41.

de *Six Feet Under* amorce une nouvelle étape dans les *series finale*. Nous allons justement nous intéresser aux autres exemples de notre corpus qui ont tous hérité de ce que la série d'Alan Ball a offert.

4 *Battlestar Galactica* : la fin du voyage

4.1 *All of this has happened before…*

Battlestar Galactica est une série de science-fiction. Néanmoins, dès qu'on commence à l'étudier, elle mélange des éléments de la science-fiction, du *space opera* avec une multitude d'autres genres. Cette série est l'œuvre de Ronald D. Moore, un *showrunner* expérimenté dans la science-fiction qui a fait ses classes sur différentes versions télévisées de *Star Trek*. Dans *Battlestar Galacitca*, Moore est le maître à bord au cours des quatre saisons de la série (2004-2009) diffusée sur *Sci-Fi* puis *SyFy* (il s'agit de la même chaîne du câble, mais cette dernière change de nom en 2009), c'est une chaîne filiale de NBC[462]. La situation de Moore est unique dans le cadre de notre corpus puisque c'est le remake d'une série éponyme créée par Glen A. Larson.

La version de Moore se saisit des codes du genre de la science-fiction pour mieux s'en détacher et il propose une œuvre en phase avec l'état de l'Amérique post-11 septembre. La série prend place à une époque indéterminée, les humains ont créé des Cylons (des robots), ces derniers se sont rebellés et après un « conflit total », une paix fragile s'est instaurée entre les deux belligérants. Le *show* commence quarante ans après, lorsque cette paix est brisée par les Cylons. Suite à une attaque-surprise qui annihile la quasi-totalité de l'humanité, quelques vaisseaux dont l'ancien croiseur de combat, le Galactica, parviennent à fuir les Cylons en quête d'un nouveau monde prophétisé, qui a pour nom, la terre.

Le *series finale* est composé de trois épisodes ayant pour nom *Daybreak* (ou *La mère de l'humanité*). Les deux derniers épisodes portent le même nom, ils sont divisés en « part 1 », « part 2 » et « part 3 ». Ils sont réalisés par Michael Rymer et écrits par Ronald D. Moore : « Au départ, Moore espérait que "Daybreak" serait un épisode spécial de trois

[462] C'est une chaîne du câble basique et donc avec présence de publicité pendant les programmes comme c'est le cas dans *Battlestar Galactica*.

heures. Malheureusement, la chaîne ne pouvant fournir qu'un créneau de deux heures, la première partie de "Daybreak" a donc dû être réduite à la durée d'un épisode standard. »[463] La décision d'achever la série lors de la quatrième saison est prise d'un commun accord avec la chaîne, ainsi l'annonce officielle de la fin de la série remonte au 31 mai 2007. Elle est annoncée par les deux producteurs exécutifs, David Eick et Ronald D. Moore : « Au cours de la dernière année, l'histoire et les personnages se sont fortement dirigés vers cette fin, et nous avons décidé d'écouter ces voix intérieures et de conclure la série comme nous le voulions. »[464] La diffusion de la quatrième saison est découpée en deux parties, les dix premiers épisodes sont diffusés à partir d'avril 2008 et les dix derniers à partir de janvier 2009. La production de cette quatrième saison a été aussi perturbée par la grève des scénaristes qui a duré du 5 novembre 2007 au 3 février 2008. Le double épisode final est diffusé le vendredi 20 mars 2009 avec une audience de 2,4 millions de téléspectateurs[465], ce qui au regard des taux d'audience de la chaîne est un bon score (la chaîne dépassant rarement les 2 millions de téléspectateurs). Ce final s'inscrit donc dans une fin programmée, il s'écoule presque deux ans entre l'annonce de sa fin et la diffusion du dernier épisode. Moore a toujours revendiqué qu'il connaissait la fin de sa série et qu'il voulait que *Battlestar Galactica* soit une œuvre complète : « Il avait toujours été prévu que cette série ait un début, un milieu et une fin. »[466]

La grève des scénaristes a fait craindre le pire, mais la chaîne *SyFy* avait parfaitement conscience de l'importance de cette fiction pour son image. La chaîne a donné les pleins pouvoirs à Moore pour faire sa fin. Cette situation assez exceptionnelle est à mettre en perspective avec l'apport de ce *show* pour la chaîne. D'une certaine manière, il s'agit de la série vitrine de *SyFy,* qui lui permet de revendiquer une politique artistique reconnue par la critique. Le final de la série n'est curieusement pas le dernier

---

[463]GOSLING Sharon, *Battlestar Galactica : The Official Companion Season Four*, London, Titan Books, 2009, p. 120. Citation en anglais : « Moore had initially hoped that 'Daybreak' could be broadcast as a three-hour special. Unfortunately, the network could only accomodate a two-hour special broadcast wich meant that the first part of 'Daybreak' needed to be cut as a standard-lenght episode. »

[464]ADALIAN Josef, "Battlestar bruns out next year", in *Variety*, 31/05/07, : http://variety.com/2007/scene/news/battlestar-burns-out-next-year-1117966089/, (consulté le 3 février 2013) Citation en anglais : « Over the course of the last year, the story and the characters have been moving strongly toward that end, and we've decided to listen to those internal voices and conclude the show on our own terms. »

[465] http://www.spin-off.fr/episode20-6298-20032009-saison4-Battlestar-Galactica.html, (consulté le 3 février 2013).

[466]ADALIAN Josef, "Battlestar bruns out next year", *art. cit.,* (consulté le 3 février 2013), citation en anglais : « This show was always meant to have a beginning, a middle and, finally, an end. »

épisode de cette fiction. Un téléfilm diffusé le 10 janvier 2010 sur *SyFy* apporte un nouvel éclairage sur le*s* événements des deux premières saisons du point de vue des Cylons. *The Plan* est donc actuellement la dernière production pour cette série. Cela met à mal l'idée que le *series finale* est nécessairement la dernière forme narrative produite dans le cadre d'une fiction. Dans le cadre de ce remake, la chronologie de l'intrigue entamée dans le téléfilm de 2003 trouve sa conclusion dans ce triple épisode final qui marque l'achèvement de la narration. Nous reviendrons en détail sur la série originelle dans la partie II, il faut juste noter que si les deux séries partagent des points communs, le traitement de l'intrigue est radicalement différent.

En nous penchant sur ce final, nous nous confrontons à une situation particulière puisque cette série est à dominance évolutive et profondément feuilletonesque. Ce qui impose d'autres attentes en matière de conclusion narrative. L'achèvement d'une série à dominance évolutive est souvent plus attendu qu'une série à dominance immobile puisque ces dernières sont construites sur une intrigue dont l'accomplissement est l'enjeu principal de la fiction. La série de Moore ne déroge pas à la règle, les nombreuses intrigues qui la composent sont, pour les plus importantes, l'enjeu principal du *series finale*. Les humains trouveront-ils un second foyer ? De quelle manière va s'achever le voyage du Galactica et de ses passagers ? Les humains vont-ils réussir à se débarrasser des Cylons ? Un nombre important de présuppositions interrogatives sont posées au début de ce triple épisode final. Réussir une fin qui concilierait une résolution des arcs narratifs tout en conservant une ouverture semble être un problème plus complexe si la narration est feuilletonnante. Les séries à dominances immobiles permettent de percevoir une forme attendue dans l'immobilisme de l'intrigue, des personnages ou de la formule : « Les séries immobiles proposent aux téléspectateurs l'assurance de retrouver une structure fictionnelle fixe et des personnages identiques à eux mêmes. »[467] Repérer une rupture paraît en cela plus aisé.

Pour une série évolutive, on peut décortiquer un épisode mais cela ne nous permettra pas de dégager une formule narrative aussi claire que dans le cas d'une série à dominance immobile. Les séries à dominance évolutives créent de l'attente, une attente forte qui est l'enjeu du final. Les fins des séries qui ont le plus entraîné les réactions des téléspectateurs sont des séries à dominance évolutives comme *Lost* ou justement *Battlestar Galactica*. Les enjeux narratifs sont plus forts pour les téléspectateurs qui attendent cette fin comme une sorte de promesse originelle qui étanchera leur soif de

[467] ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?*, *op. cit.*, p. 118.

connaissance. En nous référant à la sous-catégorisation des séries feuilletonesques de Jean-Pierre Esquenazi, *Battlestar* est une série à énigme : « un mystère posé au départ devient l'enjeu principal du récit et chaque avancée constitue un jalon dans la résolution du mystère ».[468] En cela, la fin de *Battlestar Galactica* repose sur des enjeux narratifs plus complexes que des séries de types immobiles dans l'objectif d'une seconde vie post-diffusion riche et foisonnante. Nous allons nous pencher sur les choix de Moore et de son équipe sur ce triple épisode. Plus particulièrement, nous nous concentrerons sur les vingt-cinq dernières minutes de la série qui reposent sur des fins à tiroirs successifs. Il semble que le plan de Moore est d'en finir à plusieurs niveaux. Il part des personnages pour conclure son intrigue et connecter sa série à une thématique générale. La fin de *Battlestar Galactica* est portée par l'interrogation finale :

DOUBLE CAPRICA : « Tout cela s'est déjà produit…

DOUBLE BALTAR : Mais la question demeure : Cela se reproduira-t-il à nouveau ? »[469]

Ce que nous pouvons rattacher à la formule, l'histoire est-elle un éternel recommencement ? Moore fait de cette question le pivot final de sa fin. Nous allons donc nous pencher sur les trois dernières séquences de la série qui créent un système combinatoire qui amène à l'imminence de la fin. Le découpage en trois séquences est possible dans la mesure où chaque séquence est entrecoupée d'un carton noir qui permet de repérer plus facilement les ruptures séquentielles. De plus, ces coupes sont un témoignage des coupures publicitaires lors de la première diffusion de l'épisode sur la chaîne américaine.

4.1.1 Une fin en trois séquences

Cette série brasse tellement de récits, de thématiques, de points de vue qu'il est nécessaire pour Moore d'ancrer sa fin dans une approche méthodique qui permet de déplier les différentes couches narratives posées aux fils des quatre saisons de *Battlestar Galactica*. Théoriquement, si l'on ne peut pas distinguer clairement une formule alors l'imminence de la fin se produit au moment où l'intrigue principale connaît son dénouement. Logiquement, la série aurait alors dû s'achever lors du dixième épisode de la

[468] *Ibid.*, p. 130.

[469] Une question posée dans la dernière scène de l'épisode. DOUBLE CAPRICA : « All of this has happened before... DOUBLE BALTAR : But the question remains: does all of this have to happen again ? »

quatrième saison, lorsque les humains découvrent la « Terre », une planète ravagée par un conflit entre les hommes et les machines dans *Revelations (*S4E10). Pourtant, la fin de *Battlestar* n'a lieu que dix épisodes plus tard. La fin de l'exode des humains ne peut se faire que dans la découverte d'un nouveau foyer. Le choix de Moore s'inscrit dans sa manière de jouer sur les apparences avec culot, il fait de la quête de la terre un idéal inatteignable puisque cette dernière est ravagée par un conflit séculaire.

Néanmoins, cet idéal se matérialise par la découverte d'une autre planète habitable que les survivants baptisent « la Terre » en hommage à leur quête d'un idéal de foyer. Les survivants s'installent donc sur cette planète qui correspond à notre monde au temps de sa préhistoire. La découverte de la « Terre » rapproche la narration de son terme, pourtant l'imminence de la fin n'est pas complète. La raison est simple, en commençant à relier la narration de ce *show* à notre réalité par la découverte d'une planète qui s'apparente à la préhistoire de notre terre, Moore poursuit un dernier macro-récit narratif qui traverse l'ensemble de la série : l'humain est-il condamné à reproduire les conditions de son autodestruction ?

Moore choisit alors d'achever son œuvre en partant du particulier pour aller vers l'ensemble du *show*. En cela, la première étape est d'achever le voyage interne des protagonistes. Les 35 dernières minutes de la série amorce une déformulation progressive. La flotte découvre une planète habitable sur laquelle il s'installe. Les Humains renoncent alors à la technologie pour repartir à zéro. La flotte ainsi que le Galactica sont alors envoyés vers le soleil pour y disparaître définitivement. Le point de rupture est de plus en plus clair. L'amiral Adama (Edward James Olmos) abandonne le Galactica, lieu de la mémoire du *show* et la disparition de l'imposante bâtisse rompt avec la formule.

Figure 20 : Adama quitte le Galactica et la flotte disparaît emportant avec elle, le centre de la machine à récit de la série. [01 : 55 : 27 - 01 : 58 : 31].

Le début d'une déformulation en plusieurs étapes. Les conditions de la « crise » de la série dans le pilote sont indissociables de la flotte. Sans celle-ci, la « crise » est abandonnée. C'est pourtant dans les minutes suivantes que cette rupture impacte la forme et la dimension temporelle de la fiction. C'est à partir de ce point que nous allons commencer notre analyse. Nous allons nous intéresser aux trois séquences qui constituent les 23 dernières minutes du *show*. Pour mieux les repérer, nous proposons de les nommer et de les situer sur le timecode de l'épisode[470].

Figure 21 : Schéma personnel de découpage des trois dernières séquences.

Chaque bloc étant séparé par des coupes franches intégrant un noir entre chaque séquence. La première séquence (A) est aussi la plus longue des trois. Elle annonce la fin du voyage des deux protagonistes principaux de la série, l'amiral Adama et la présidente Roslin (Mary McDonnell). C'est aussi le point de passage vers l'imminence de la fin par le rattachement nominatif de la nouvelle planète. Cette dernière est appelée la « Terre » par Adama :

ADAMA : « La Terre est un rêve, un rêve que nous poursuivons depuis longtemps. On l'a mérité. C'est la Terre. »

Le voyage de la série effectue son amorce finale par cette simple désignation. Dans un sens plus global, l'arc narratif central de la série est ici achevé sur cette simple phrase de l'amiral. La rupture avec la forme de *Battlestar Galactica* s'opère dès cet instant puisque l'ensemble de la série reposait justement sur une tension constante. Ici, ce qui constitue le *show* est mis de côté, c'est par le retour au calme, par l'achèvement de cette tension que la série aborde son dernier virage.

[470] Pour cela, nous utilisons une copie DVD de l'épisode final qui assemble les trois épisodes en un seul d'une durée totale de 2 heures et 23 minutes. Pour le timecode, nous utilisons cette forme ; heures : minutes : secondes.

4.1.2 Revenir au personnage

Au début de cette séquence, les deux protagonistes sont assis près d'un arbre et ils contemplent la nature de cette nouvelle planète. Un travelling horizontal dévoile leur position. La lenteur de ce mouvement de caméra est inédite, un nouveau rythme souffle sur la série qui contrebalance avec la densité habituelle du *show*. Les figures de la série qui représentaient aussi les deux pôles du pouvoir décisionnaire sont dans une posture de repos sans aucune décision à prendre. Leurs rôles sont achevés, ils sont désormais détachés de leur représentation législative et militaire. La rupture s'opère ainsi au sein même des personnages qui se retrouvent destitués de leur rôle social. Adama n'est plus amiral, Roslin n'est plus présidente, ils se retrouvent définis par leurs identités en dehors de la sphère professionnelle. Ils sont ramenés au statut de simples êtres humains alors qu'ils ont représenté des symboles forts qui ont permis à l'humanité de survivre. Les vêtements qu'ils portent ne les identifient plus clairement dans leur appartenance à une certaine forme de leadership.

En cela, Laura Roslin est le personnage qui symbolise l'imminence de la fin du *show*, elle était condamnée par sa maladie dès le pilote de la série. Elle a connu une phase de guérison avant d'être rattrapée par son cancer. La proximité de sa mort sous-entend l'imminence de la fin de la série. Il y a ce ressenti persistant que la mort de Rosln marque aussi la fin du voyage. La dégradation de son état de santé nous rapproche davantage de cette fin. La fin de l'immanence du récit s'opère ainsi à plusieurs niveaux et c'est en cela qu'elle est différente des séries immobiles. La série repose sur une succession de séparations entre les personnages. Adama emmène Roslin dans un dernier voyage et il quitte son fils, Lee (Jamie Bamber), et le personnage de Kara (Kate Sackhoff) qu'il considère comme sa fille adoptive. Les adieux père/fils marquent la fin d'une relation longtemps difficile. En rompant avec leur rôle au sein de la flotte, les personnages ne sont plus définis que par leurs liens familiaux, affectifs et non par leur grade. Les adieux avec Kara s'inscrivent dans le même système. Adama considère Kara comme sa propre fille et malgré la complexité de leur relation, ce qui reste dans cette séquence, c'est la circulation des affects entre les différents protagonistes. À l'instar de *Six Feet Under*, la série semble penser que, à la fin du voyage, on prend conscience que les affects sont le cœur des récits. Cette séquence confronte ainsi les personnages partageant le plus d'affects.

C'est aussi un moyen de convoquer la mémoire spectatorielle. Le dernier dialogue entre Willima Adama et Kara Thrace peut s'avérer obscur pour celui qui n'aurait pas regardé l'ensemble de la fiction :

ADAMA : « Qu'est-ce que tu entends Starbuck ?

STARBUCK : Rien que la pluie…

ADAMA : Alors sors le fusil et rentre le chat. »[471]

Pourtant, il s'agit d'un échange repris à plusieurs occasions dans la série (nottament le pilote de l'œuvre, S1E12, S3E18) qui témoigne de la complicité entre les deux personnages. En concluant leur relation par ce dialogue, la série nous pousse à réexaminer la relation entre les deux protagonistes.

L'échange qui suit entre Kara Thrace et Lee Adama s'inscrit dans cette continuité. Ce dialogue fonctionne sur une segmentation en deux parties, partagé par un flashback sur la première rencontre entre Lee et Kara. Ce qui est en jeu entre ces personnages, c'est un amour impossible. Les personnages s'inscrivent dans une relation caractérisée par la fatalité. La mort du frère de Lee qui était aussi le compagnon de Kara est l'élément qui empêche l'épanouissement de leur relation. D'une certaine manière, les personnages sont coincés dans un flashback qu'ils ne pourront jamais oublier. La relation de Kara et Lee reste soumise au passé et en cela, elle reste en suspens. Le second enjeu de cette séquence est de comprendre ce qu'est devenu Kara. Le personnage étant décédé depuis la troisième saison avant de réapparaître sans explication dans le final de celle-ci. Moore ne répond pas à cela, il laisse une part de mystère, probablement aussi parce qu'il n'avait pas la réponse : « mais plus nous en parlions, plus nous avons réalisé que c'était mieux qu'il reste de l'ambiguïté et du mystère plutôt que d'essayer de donner une explication à la fin. » [472] Il laisse une part mystique à ce final comme si le personnage de Kara était une sorte d'ange revenu d'entre les morts pour accomplir une tâche, les emmener sur terre. La disparation finale de Kara laisse supposer une explication fantastique.

Moore associe la nature mystérieuse de Starbuck au dernier flashback de Lee Adama. Ce dernier assiste à l'envol d'un pigeon qui réussit à quitter un endroit clos. Au-

---

[471] Extrait disponible via ce lien : https://www.youtube.com/watch?v=YCViQ66BUks, (consulté le 1er septembre 2014). Citation en anglais : « Starbuck, what do you hear ?» ; «Nothing but the rain. » ; « Then grab your gun and bring in the cat ».

[472] MIKANOWSKI Frank, « Galactica : Toutes les explications sur le final de Battlestar Galactica », dans *Unification*, 23/03/2009, URL : http://www.unificationfrance.com/?6426-Galactica-Toutes-les-explications, (consulté le 15 septembre 2014). On peut aussi penser que c'était plus simple de laisser le mystère en suspens que de lui trouver une résolution…

delà du procédé métaphorique, l'idée forte de cette séquence est cette perception d'une part insoluble de chaque élément du *show*. La série s'interroge sur la science, la religion et elle laisse une place à chacune dans ce final. Le flashback suivant présente le personnage de Laura Roslin à un tournant de sa vie. Cette dernière se morfond suite à un accident qui a causé la mort de sa famille. Dans cette scène, elle décide de reprendre sa vie en main en acceptant de rejoindre le monde politique. Cela permet de comprendre les origines du personnage. Cela crée une résonnance particulière puisque l'une des images fortes de cette scène est Laura allumant une cigarette, ce qui préfigure son cancer. Les paroles de Roslin résonnent comme une cohérence totale du personnage entre sa décision et ses actions au cours de la fiction : « J'irai jusqu'au bout. Coûte que coûte. Jusqu'au bout. » L'utilisation des flashbacks permet de ramener les personnages à ce qu'ils sont en dehors de leurs fonctions. Cela permet aussi de produire une résonnance et une logique causale à ce qu'ils sont devenus : « Et alors que nous approchions du final, afin de comprendre la fin, vous avez besoin de comprendre le commencement. »[473]

La scène suivante achève ainsi la première séquence. Roslin décède paisiblement pendant qu'Adama se met en quête de la cabane qu'ils ont rêvé de construire depuis le début de la troisième saison. Cette scène marque les adieux de Roslin. La figure d'Adama apparaît dans toute sa fragilité, ce dernier craque en réalisant que Roslin s'est éteinte. Le pudique Adama fond en larmes, l'invincible amiral est ramené à un statut d'amant aimant, le personnage est montré dans son humanité la plus absolue. Son voyage s'achève aussi par cette cassure de l'image de l'amiral. Il n'y a pas de happy-end, Adama était seul au début du *show*, il le restera à la fin de ce dernier. Néanmoins, ce qu'il a partagé avec Roslin a transformé le personnage. Les affects restent l'élément fondamental de cette fin. Cette première séquence amorce une forme d'imminence de la fin par sa résolution de deux macro-récits, la découverte d'un nouveau foyer, la Terre et la mort de Laura. Elle marque aussi la fin du voyage pour les protagonistes les plus « connectés » de la série. Il faut prendre en compte que dans le cas d'un feuilleton comme *Battlestar Galactica*, la série repose alors sur plusieurs « crises », c'est la raison pour laquelle l'imminence de la fin se fait en plusieurs points de passages. Cette séquence de presque quatorze minutes s'achève par une coupe au noir qui marque la présence d'une coupure publicitaire.

[473] *Ibid.*

4.1.3 « Ce qu'on ferait par amour… »

La séquence B prend place sur Terre, mais elle se focalise sur d'autres personnages, elle s'étend sur un peu plus de cinq minutes. Le couple Helo (Tahmoh Penikett) et Sharon (Grace Park) est enfin réuni avec leur petite fille Héra, ils discutent de leur avenir. Cette scène offre un repos mérité aux personnages de Sharon et de Helo qui sont désormais définis au-delà de leur appartenance aux Humains ou aux Cylons. La petite Hera symbolise ainsi un espoir face à cette tragédie qu'est *Battlestar Galactica*. L'avenir est perceptible à travers la survie d'Hera[474], c'est ce que les Cylons et les humains auront accompli de plus important. Cette séquence se poursuit avec le couple qui a finalement le plus œuvré à la survie de cette enfant, la Cylon « Caprica » (Tricia Helfer) et Gaius Baltar (James Callis). Les deux personnages ont depuis le début de la fiction des visions. Baltar perçoit une Caprica alternative qu'il est le seul à voir et Caprica perçoit un Baltar alternatif. Ces deux entités se qualifient comme des « anges » qui portent la parole d'un dieu unique. Leur véritable nature est laissée à la décision du téléspectateur. Ils influencent notablement les deux personnages tout au long de la fiction à la manière d'une sorte de conscience. Pour la première fois dans la fiction, les deux entités se manifestent conjointement à la fois à Baltar et à Caprica.

Figure 22 : Extrait de *Daybreak*. Les doubles de Baltar et de Caprica ne semblent être visibles qu'à travers la subjectivité de leur modèle [02 : 15 : 57 - 02 : 16 : 26].

[474] Héra étant la fille d'une Cylon et d'un humain, c'est le premier hybride qui peut assurer la continuité des deux espèces.

Quel que soit le statut de ces projections alternatives, le couple bien réel trouve la paix dans la survie d'Héra. Le dernier flashback de la série renvoie alors à la décision initiale de Baltar de donner accès au système de défense des colonies à Caprica. La décision qui a précipité le génocide des humains par les Cylons et par la même occasion, rendues possibles les conditions du récit premier de la fiction. Ce flashback nuance les motivations de Baltar pour céder aux demandes de Caprica, Gaius étant caractérisé comme un homme à femmes centré sur sa libido, ses motivations semblent purement charnelles. Ce flashback permet d'offrir un retournement de situation qui amène à repenser les agissements du docteur. D'une manière quasi exceptionnelle, Baltar avoue avoir fait cela par amour : « Ce qu'on ferait par amour… » avant de se reprendre. Ce bref moment d'honnêteté est à l'image du personnage, haïssable et exceptionnellement touchant. Ce passage permet de reconsidérer ce que l'on sait de ce protagoniste. La force de la série est de réactualiser ce que l'on sait des personnages et de leurs actions. Baltar n'a pas précipité la fin du monde par égocentrisme mais par un acte d'amour. Ce qui change grandement notre perception du personnage comme le remarque le réalisateur Michael Rymer : « donc, il lui a confié des secrets, ce qui constituaient une trahison envers l'humanité, parce qu'elle avait gagné son cœur, qu'elle avait aidé le père de Baltar, et tissé des liens forts avec lui. Mais dans la minisérie, il est clair que leur relation est essentiellement physique. C'est un échange de sexe contre des secrets. »[475]

À l'instar d'Adama, Baltar s'écroule à la fin dévoilant la souffrance qui l'habite. Dans une ironie finale, Baltar trouve la paix avec Caprica en se rapprochant de ce qu'il a toujours fui, un monde sans apparence. Par ailleurs, les deux couples présents dans cette séquence sont des couples « hybrides », un être humain avec un Cylon. L'opposition initiale entre les deux camps (humaine et Cylon) qui façonnent un récit « bi-focale[476] » pour reprendre les termes de Rick Altman est, ici, clairement abandonnée au profit d'un récit « multi-focale ». Cette séquence affirme clairement que l'opposition n'a pas abouti à la victoire d'un camp sur un autre, mais sur une compréhension réciproque, ce qui a permis un rapprochement entre les deux factions. La forme initiale du récit est profondément remodelée dans la fiction, cette séquence témoigne de cette transformation.

---

[475] GOSLING Sharon, *Battlestar Galactica: The Official Companion Season Four*, *op. cit.,* p. 116. Citation en anglais : « so he gave her secrets that betrayed humanity because she got to him emotionally, because she did such a good thing for his father , and they had a deep connection. But in the mini, it's pretty clear that what's going on is mainly lascivious. It's about sex for secrets. »

[476] ALTMAN Rick, *A Theory of Narrative*, New York, Columbia University Press, 2008, p. 55.

La fin de la séquence B semble marquer la fin de la série puisqu'elle met en scène Adama à côté de la tombe de Roslin, contemplant le nouveau monde. Le personnage est en paix, il s'est enfin fixé à un endroit. Cette dernière image semble marquer la fin de la série puisque comme le remarque Alain Menil, la fin est souvent assujettie à un éloignement visuel : « observez les "finals" et vous verrez comment la caméra prend congé peu à peu de son récit, en l'insérant dans un cadre plus vaste. »[477] On peut d'ailleurs penser à la dernière image de *Six Feet under* et celle de *Scrubs* qui appuie clairement cette idée.

Figure 23 : Extrait de *series finale* (*Battlestar Galactica, Scrubs, Six Feet Under*).

Pourtant, ce n'est pas le cas, Moore réserve une dernière séquence plus courte dont l'objectif est de repenser la situation du *show* dans notre temps historique.

4.1.4 De la science-fiction du passé

C'est pourtant dans la toute dernière séquence que la fiction (séquence C) invite à une relecture de l'ensemble de la série en unifiant l'œuvre autour d'une pleine logique causale. Lors de ces quatre dernières minutes, la fiction propose un bond en avant de 150 000 ans, une ellipse massive qui replace l'action du récit dans un New York contemporain. L'histoire de la série se relie directement avec notre réalité, contextualisant la série comme une introspection historique se déroulant pendant notre préhistoire. Les

[477] MENIL Alain, *L'écran du temps*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, 1992, p. 58.

origines de notre humanité seraient donc directement connectées à la fiction. L'imminence finale se produit dans cette ellipse qui rompt avec tout ce qui a été fait dans le *show*. Cette scène à New York met aux prises les versions alternatives de Baltar et de Caprica.

Figure 24 : Extrait de la dernière séquence de *Daybreak*. À gauche au premier plan, Ronald D. Moore, le *showrunner* [02 : 20 : 04].

Elle permet de relier l'histoire de la série à notre réalité par la découverte du cadavre fossilisé d'Héra. À noter que le protagoniste qui lit l'article sur le cadavre d'Héra est le *showrunner*, Ronald D. Moore. C'est lui qui invite à une relecture de la série. Les deux « anges » s'opposent sur l'avenir de la terre :

DOUBLE CAPRICA : « Tout ça s'est déjà produit

DOUBLE BALTAR : Mais la question demeure. Tout cela arrivera-t-il à nouveau ? »

Le débat qui agite les deux entités est celui de la répétition de l'Histoire. Les humains sont-ils voués à créer les conditions de leur annihilation ? Chaque protagoniste oppose ses arguments mais Caprica alternative se base sur un raisonnement scientifique, « la loi des moyennes » pour répondre que c'est justement quand un modèle se répète un certain nombre de fois qu'une surprise finit par émerger. C'est un concept que l'on peut appliquer à la série même. Autrement dit, la répétition de la formule de la série de manière intensive finit par créer une rupture. C'est la mise en abyme même du procédé de la déformulation.

De plus, ce dialogue est une sublime ironie finale, la figure prophétique convoque la science pour répondre à la question centrale du *show*. Pourtant, les deux personnages ne tombent pas d'accord et laissent le téléspectateur se faire une opinion. La séquence s'achève par un montage présentant les dernières innovations en matière de robotique sur la chanson de Bob Dylan reprise ici par Jimmy Hendrix *All Along the Watchtower*[478]. La

[478] Nous reviendrons sur le rôle de cette chanson dans l'univers de *Battlestar Galactica*. Album de Jimmy Hendrix, « Electric Ladyland », 1968.

force de cette séquence est donc de laisser à chacun la possibilité de se faire son avis. Elle affirme néanmoins l'idée d'une vraie connexion entre le passé, le présent et le futur. Une idée que l'on retrouve au cœur des récits et de la conclusion de *Battlestar Galactica*. Le passé nous apprend à reconsidérer le présent. Les flashbacks jouent ce rôle pour le téléspectateur par les personnages. La certitude est, ici, l'ennemie de la vérité. Si la fiction est donc réinsérée dans une chronologie claire, elle s'achève par une ouverture finale qui invite le téléspectateur à s'interroger sur le sens de la fiction.

4.2 De la difficulté d'achever un feuilleton

Cette fin est complexe à appréhender. Sa construction en tiroir reste problématique parce qu'elle nous empêche de saisir un passage unique qui nous permettrait de percevoir la transition d'une fin immanente à une fin imminente du récit. L'ellipse finale semble marquer le point de non-retour qui précipite le *show* vers sa fin et rompt avec l'ensemble de la série mais cette rupture est amorcée en amont de cette séquence d'une manière qui nous oblige à reconsidérer l'évolution de cette fin. La dominante feuilletonnante et chorale de la fiction la rendent structurellement foisonnante d'intrigues. En effet, la multitude de protagonistes induit une multiplicité de points de vue, l'ensemble du voyage vers la terre est porté par une pluralité d'arcs narratifs. Cette transition vers une fin imminente répond à cette richesse en plusieurs points. Le choix de Moore est de connecter l'univers fictionnel et notre monde réel par le biais du temps historique. En situant temporellement l'histoire de l'exode des colonies comme une partie de notre Histoire, Moore propose une relecture du passé pour mettre en avant l'idée forte de la fiction : l'homme crée lui-même les conditions de sa destruction et répète ce modèle depuis la nuit des temps. Nous allons nous pencher sur les différentes formes de rupture qui permettent d'achever la série. Si *Battlestar Galactica* ne repose pas sur une formule aussi identifiable que celle d'une *sitcom* ou d'une série nodale, elle est néanmoins constituée d'une forme répétitive qui constitue son univers fictionnel.

L'une des premières formes de récurrence brisée par la fin de la série est l'abandon du noyau figuratif du *show,* en l'occurrence l'abandon du vaisseau, le Galactica. Le bâtiment spatial est le support de la machine à récit qui crée les conditions des intrigues : « Le Battlestar Galactica était l'essence même de la série. En plus de donner

son nom à la série, c'était le lieu où la plupart des récits se déroulent ».[479] En abandonnant le vaisseau, Moore déconstruit l'environnement dans lequel la série prend place. La disparation du vaisseau préfigure la fin. Dans un second temps, l'élaboration séquentielle de l'épisode repose sur une multitude de flashbacks propre à plusieurs personnages rompant ainsi avec ce qui a été fait. Ce n'est pas la première fois que la série a recours à des flashbacks mais lorsque c'est le cas, seul un personnage est concerné. Ici, l'ensemble des personnages principaux a le droit à un arc narratif sous forme de flashback. Ces rétrospections composent le triple épisode final et elles marquent une rupture dans le récit avec la formule.

Cette piste formelle nous amène à comprendre que le passage à l'imminence du récit se réalise de manière progressive. Moore part des personnages pour entreprendre sa fin. En destituant les personnages de leurs attributs habituels et sociaux, ils redeviennent pleinement des êtres constitués d'affects. En se séparant des archétypes qu'ils ont endossés (les différentes formes de leader notamment[480]), la série marque le retour des affects au centre du récit. Cela permet de se concentrer sur ce qui relie les personnages d'un point de vue affectif, les relations filiales, les relations intimes deviennent les éléments qui caractérisent les personnages et non le poste ou la situation hiérarchique. Les personnages retrouvent la pleine mesure de leur humanité, ce qui conduit à des scènes surprenantes qui explorent les failles des personnages importants comme William Adama ou Gaius Baltar.

Deux arcs narratifs majeurs amorcés depuis le pilote de la série arrivent à leurs termes au sein de la première séquence. Il s'agit de la découverte de la « Terre » et de la mort de Laura Roslin. La boucle commence à se boucler. La première apparition de Roslin dans le pilote est justement la scène où elle apprend qu'elle est atteinte d'un cancer incurable. La dernière scène de Laura Roslin dans la série est sa mort paisible. Enfin, quand Adama désigne la planète sous l'appellation « Terre », il met fin à l'intrigue majeure de la série. La deuxième séquence de cette fin continue son œuvre de destitution

---

[479] GOSLING Sharon, *Battlestar Galactica:The Official Companion Season Four*, *op. cit.,* p. 112. Citation en anglais : « The ship the Battlestar Galactica was absolutely integral to the series. Besides lending her name to the show, she was where most of the action of the series had taken place. »

[480] MURRAY A. Leah, « Democratic Indicted : The case for political judgment found in *Battlestar Galactica* », in *Politics and Popular Culture,* Leah A. Murray (ed.), Newcastle, Cambridge Scholars Publishing, p. 58-69. L'auteur explique les différentes déclinaisons de la figure de leader dans la série, nous reviendrons sur ce travail.

des fonctions des personnages pour les ramener non pas à l'état de civils, mais à l'état d'homme et de femme. Le docteur Baltar n'est plus que Gaius, et Chef Tyrol n'est plus que Galen (Aaron Douglas), chaque protagoniste fait le choix de vivre en groupe ou non.

L'autre dominante majeure dans les deux séquences de fin centrées sur les personnages est le refus d'expliquer la partie dominée par l'idée de foi, de croyance. Le personnage de Kara miraculeusement revenu d'entre les morts à la fin de la troisième saison disparaît subitement au détour d'une conversation avec Lee Adama laissant à l'interprétation du téléspectateur la véritable nature de la réapparition de Kara Thrace. Enfin, comme nous l'avons explicité, les versions alternatives de Baltar et de Caprica disparaissent, elles aussi, subitement. Il y a donc plusieurs éléments qui restent sujets à interprétation.

Finalement, la boucle de ces deux séquences de fin (A et B) se referme sur la figure de William Adama face à l'immensité de cette nouvelle planète. L'ensemble de ces deux séquences constitue une fin en soi. Elle permet d'achever l'histoire des protagonistes en remettant en perspective leurs passés. Elle offre un avenir à l'humanité et aux Cylons par le biais de la petite Héra. Pourtant, ce n'est pas la fin. L'imminence de la fin est pourtant omniprésente et la tension finale repose sur ce travelling horizontal qui semble s'élever au-dessus d'Adama pour mieux le situer comme une composante d'un nouvel univers, vaste, d'un nouveau récit, à bâtir.

Il semble que Moore joue avec le concept de fin en développant chaque séquence comme une possible conclusion. Le sujet de la série repose justement sur l'idée que l'histoire est une éternelle répétition. La dernière séquence pose clairement la question de l'avenir de l'humanité et de la répétition inlassable des mêmes erreurs, des mêmes événements, du caractère autodestructeur de l'humanité. Ces multiples fins fonctionnent en cohérence avec le propos du *show*, la fin est un idéal inatteignable dans le sens où l'histoire se répète indéfiniment. En ayant recours à trois phases finales successives, Moore rompt avec ses habitudes, il produit une structure finale imminente à plusieurs degrés. L'ensemble lui permet de configurer son œuvre autour de la reconfiguration des personnages. Les protagonistes perdent leur statut militaire ou sociétal pour mieux retrouver leur identité au travers des flashbacks, mais aussi des séparations finales qui mettent en avant la richesse des affects. Ce que l'on sait est continuellement remodelé, c'est l'une des qualités intrinsèques de la série mais aussi de ce final qui s'inscrit dans cette cohérence. David Eick reconnaît par ailleurs que les flashbacks sont les éléments les

plus importants de ce final : « Les flashbacks sont véritablement l'arc narratif dominant de la fin de la série, dans le sens où ils achèvent un tableau dont nous avons tout vu sauf les premiers éléments, un tableau qu'on ne peut jamais pleinement comprendre (sans ces pièces manquantes) ».[481]

Ces trois séquences finales convoquent le présent, le passé et le futur de manière unique dans l'ensemble de la série. La rupture temporelle s'effectue ainsi par les flashbacks, le flashforward final et l'ellipse qui l'accompagnent. La distorsion du temps permet de reconfigurer le savoir du téléspectateur et d'affirmer la prégnance de la structure multifocale qui donne à voir des subjectivités différentes. L'agencement de la narration répond à un discours du présent qui met en relation ces trois niveaux de temps et qui établit un lien fort entre ces trois niveaux. Une sorte de lien causal qui prend sa force dans l'agencement des scènes et par cette non-linéarité finale qui multiplie les points de vue et les lectures des événements. L'ellipse finale qui conduit à la dernière scène empêche de pouvoir imaginer une suite à ce récit. Cette ellipse achève la vie des protagonistes et même si cela est différent, elle effectue une action similaire aux flashforwards de *Six Feet Under*. Ainsi le final convoque le passé de la série et clôture cette dernière en empêchant d'imaginer une suite et en résolvant les grandes lignes de son intrigue initiale. Les humains ont un nouveau foyer, la Terre. Moore effectue une rupture avec la science-fiction en délocalisant sa série dans le temps, voire l'espace en faisant de *Battlestar Galacitca* non pas l'avenir de l'humanité, mais son passé. Moore s'amusait d'ailleurs souvent de la question qu'on lui posait : « Quand est-ce que se passe *Battlestar* dans le futur ? ».[482] Cette manière de jongler avec les présupposés temporels crée une rupture inattendue dans la façon de concevoir le genre même de la science-fiction. Une surprise finale qui nous pousse à vouloir réexaminer le début de la série.

Le temps permet de rompre avec la série en superposant ainsi les trois niveaux de temps dans ce final. Le discours sur le temps de Moore s'inscrit dans cette logique de condensation et de rupture formelle en situant les événements dans des considérations hors du présent. En recentrant l'ensemble des récits dans tous les niveaux de temps, les

---

[481] GOSLING Sharon, *Battlestar Galactica: The Official Companion Season Four*, *op. cit.,* p. 114. Citation en anglais : « The flashbacks are really the A story of the finale, in that they finish a picture--a painting--that you've seen all but the first pieces of, one you can't ever really entirely understand or appreciate (without them). »

[482] MIKANOWSKI Frank, « Galactica : Toutes les explications sur le final de Battlestar Galactica », *art. cit.*

événements prennent une dimension qui réactualise la fiction et qui permet de configurer *Battlestar Galacitca* par un jeu temporel.

La dernière séquence marque une rupture définitive, déjà par le saut temporel, mais aussi parce que pour la première fois dans l'ensemble de la série, les versions alternatives de Baltar et de Caprica sont configurées en dehors de leur condition d'existence puisqu'ils n'apparaissent plus par l'intermédiaire d'une subjectivité. Jusqu'à maintenant, ces « personnages » étaient donnés à voir par le prisme de la perception de Baltar ou de Caprica. Pour la première fois, ils existent par eux-mêmes et c'est leur subjectivité qui est donnée à voir. Seul le téléspectateur assiste à leur déambulation dans un New York contemporain.

Cette fois-ci, il n'y a pas de point de vue intermédiaire qui sert d'intermédiaire avec ces personnages. Ils se sont échappés de leur condition d'existence précédente et leur présence met en abyme le processus narratif de l'ensemble de la série. L'imminence de la fin est complète dans cette scène par la redéfinition des points de vue et de leur perception. La présence de ces protagonistes brise nos habitudes et c'est dans cette disparité formelle que l'imminence de la fin se concrétise définitivement.

4.2.1 Une rupture esthétique et sonore

L'ensemble du *show* repose sur une représentation esthétique décidée depuis le pilote. L'idée forte est de tourner la série comme si une équipe de documentaristes suivait les aventures des humains : « Plus comme une équipe de documentaire qui vous montrerait l'histoire de *Battlestar Galactica* au lieu d'une chaîne de science-fiction. »[483] Ainsi, l'approche formelle repose sur une caméra toujours aux aguets, en mouvement constant qui a recours à l'erreur pour justifier son approche réaliste. Il est fréquent de percevoir des zooms, des flous de mise au point, les trois dernières séquences reposent sur une minimisation de tous ces procédés. Notamment parce que cette approche ne répond plus à la logique de la fin de la série. Là où l'approche documentaire permettait de suivre au diapason la tension et la richesse de l'action, les séquences finales dépossédées de cette tension immanente reposent sur une autre approche visuelle. L'absence d'insert systématique, les lents panoramiques ou les mouvements de travelling apportent un nouveau rythme à la série. Cette dernière apparaît soudainement soulagée de sa tension

[483] *Battlestar Galactica*, saison 1, DVD, Universal Studios, 2009, bonus « De 1978 à nos jours », interview de Ronald D. Moore.

par cette nouvelle lenteur en opposition avec la frénésie des épisodes du *show*. Le rythme habituel est brisé par cette nouvelle approche. Les plans flirtent avec la fixité. Les mouvements sont plus discrets et la lisibilité des séquences est complète. Cette nouvelle approche est à nuancer, les flashbacks répondent à la logique de la série, ils comportent de nombreux zooms et un rythme plus élevé. L'agencement successif des séquences sur la terre et des flashbacks met en avant cette opposition formelle. Comme si le passé était porteur d'une ancienne idée formelle mise à mal par la fin de la série.

L'aspect « documentaire » s'efface progressivement, la raison de cette rupture s'accompagne d'un élément simple qui est la disparition du centre des tensions narratives, le vaisseau Galactica. Le vaisseau était le vecteur et l'épicentre des enjeux les plus forts de la série. En s'extirpant de la représentation visuelle sombre des couloirs du Galactica, la série prend une nouvelle tournure esthétique et visuelle. En achevant son récit sur un nouveau lieu aux antipodes de ce que la série a proposé, elle prend un nouveau parti formel. La terre s'accompagne d'une représentation en extérieur et dans une clarté inédite, cela permet un nouveau rythme et une nouvelle forme de discours. C'est d'ailleurs dans cette idée d'opposition avec l'esthétique sombre des voyages spatiaux que Moore choisit l'Afrique comme nouveau foyer pour la flotte. Le directeur de la photo, Steve McNutt, a travaillé sur une manière de représenter ce continent avec cette idée : « Il faut que ce soit clair sans filtre ». [484] En clarifiant l'image, en laissant la place à l'ensemble des nuances de la lumière naturelle, la série mute vers une nouvelle forme qui diverge de tout ce qui a été fait. Même les premières scènes du pilote de la série sur la planète Caprica ne possédaient pas la même approche esthétique. La rupture est complète d'un point de vue formel. La série repose sur un environnement clos qui agissait aussi comme un facteur d'oppression et de tension. Le finale s'affranchit de cela.

[484] *Battlestar Galactica*, saison 4, DVD, Universal Studios, 2009, commentaire audio, *Daybreak*, S4E20.

Figure 25 : Extrait de *Daybreak.* Un plan avant la découverte de la terre, un plan après la découverte de la terre.

L'autre grande rupture concerne la partie musicale de la fiction. Le compositeur de la série est resté le même depuis la première saison, il s'agit de Bear McCreary[485]. Seul le pilote fut illustré par un autre compositeur, Richard Gibbs[486] (McCreary était l'assistant du compositeur). McCreary a composé une bande-son qui puise dans des sonorités électroniques, tribales, indiennes, irlandaises ou encore rock. Son travail sur la série est reconnu par la critique et cela lui a permis d'acquérir une vraie notoriété. L'élégance de ses compositions et la finesse de son travail ont permis à la série d'accéder à un nouveau statut en tant qu'œuvre. En convoquant de multiples sonorités empruntées à l'ensemble des musiques du monde, McCreary réussit à proposer une bande-son dont chaque morceau semble être familier en évoquant en même temps un univers radicalement différent. Son travail sur la chanson sur le tube de Bob Dylan maintes fois réinterprété *All Along the Watchtower*[487] résume cela, faire du nouveau avec de l'ancien. Son travail dans les trois dernières séquences s'inscrit dans une cohérence complète avec l'ensemble de son œuvre et permet d'être la grande constance de ce final. La musique a une place prépondérante. Dans le final, elle convoque la mémoire du téléspectateur puisque les différents morceaux renvoient à des moments précis de la série. On retrouve plusieurs réarrangements des thèmes musicaux de la série comme *So Much Life* qui correspond aux thèmes de Laura Roslin et William Adama (intitulait sobrement *Roslin and Adama*, mais aussi *An Esaterly*

[485] Compositeur et musicien Américain ayant notamment travaillé sur des séries télévisées comme *The Walking Dead*, *Black Sails* ou encore *Marvel's Agent of S.H.I.E.L.D*. Site officiel du compositeur : http://www.bearmccreary.com, (consulté le 5 septembre 2014).

[486] Compositeur américain de musique de film ayant notamment travaillé sur des comédies comme *Dr. Dolittle* de Betty Thomas (1998), *Big Mama* de Raja Gosnell (2000) ou plus récemment sur le thriller *Cleaner* de Renny Harlin (2007)

[487] Nous reviendrons sur le rôle de cette chanson dans *Battlestar Galactica* qui occupe une place capitale. En attendant voici la réinterprétation de Bear McCreary : https://www.youtube.com/watch?v=BigolJfoANw, (consulté le 1er septembre 2014).

View qui reprend le thème de l'Opéra (*The Shape of Things to Come*) et *Starbuck Disappears* qui puise dans le morceau *Deathbed and Maelstrom*. McCreary convoque dans ces 23 dernières minutes la mémoire musicale du *show* qui accompagne la fin des arcs narratifs centrés sur les personnages. En puisant dans les compositions des quatre dernières saisons, c'est une véritable *catharsis* musicale qui est proposée et qui pousse le téléspectateur à la réminiscence.

En cela, la musique préfigure l'ellipse finale puisque le morceau *The Passage of Time* composé par Bear McCreary qui accompagne le saut temporel est une réorchestration d'un autre morceau du même compositeur intitulé *One Year Later* utilisé dans le final de la seconde saison pour accompagner une autre ellipse importante. Si la première ellipse à la fin de la seconde saison surprend, l'ellipse finale est portée par des sonorités connues des téléspectateurs qui renvoient à une ellipse importante. Aussi, ce saut en avant final est annoncé au téléspectateur d'un point de vue sonore. Cette fois-ci, il peut l'anticiper.

Si la fin semble synthétiser l'ensemble des compositions de la série, la rupture musicale s'opère véritablement dans la dernière séquence par le recours à un morceau original qui est la reprise de Jimmy Hendrix de *All Along The Watchtower*. L'ensemble de la série n'a jamais recours à un morceau existant. McCreary reprend et réinterpréte la chanson de Bob Dylan, mais il n'a jamais recours à un morceau sans le modifier profondément. La voix de Hendrix rompt avec l'ensemble de la continuité sonore et signale clairement la fin définitive de la série. L'émergence du morceau d'Hendrix procède par une musique d'écran, on situe d'abord visuellement la source sonore avant que la musique occupe l'univers diégétique de la fiction par une musique de fosse. La rupture musicale permet de connecter l'idée que la musique est intemporelle et inexplicablement liée : « D'où cela peut-il venir ? C'est comme si cela vivait quelque part dans l'inconscient collectif ou comme si c'était une constante de l'univers. »[488]

Elle permet aussi de confirmer, sans aucun doute possible, la situation temporelle de cette séquence qui s'inclut dans notre réalité, la voix de Hendrix l'atteste. La rupture sonore est donc tardive et courte, mais néanmoins extrêmement importante dans sa manière de connecter l'univers de *Battlestar Galactica* à notre réalité. De plus, la chanson de Dylan a fait l'objet de nombreuses interprétations mais l'une en particulier semble

[488] MIKANOWSKI Frank, « Galactica : Toutes les explications sur le final de Battlestar Galactica », *art. cit.,* (consulté le 15 septembre 2014).

parfaitement correspondre à la fiction. Le professeur de littérature anglaise, Christopher Ricks note que la chanson manipule la chronologie des événements et que la fin des paroles de la chanson donne l'étrange impression que l'histoire commence ou recommence[489]. Une mise en abyme sonore claire et cohérente du récit de *Battlestar Galactica*.

4.2.2 Une déformulation des « crises » du récit

Le final de la série brise ses propres codes de manière progressive. L'imminence du récit est sujette à plusieurs points de passages incarnés par les personnages, l'approche formelle de la série et le récit. La convocation de multiples niveaux de temps brise le modèle de la série. L'approche feuilletonesque complexifie cette fin, elle repose sur la résolution des différentes « crises » ancrées dans le récit. En cela, cette série se différencie des autres fictions en reposant sur plusieurs « crises » majeures. En choisissant de dissoudre les différentes « crises » en trois séquences, Moore construit une fin à tiroirs qui répond aux mêmes exigences de déformulation que les autres fictions, mais qui nécessite un étalement progressif de l'imminence de la fin. En partant des personnages pour réactualiser le temps de la narration du *show* dans un passé alternatif, la série se détache de sa formule tout en affichant une unité d'ensemble cohérente. Pour sa surprise finale, Moore joue avec la désignation de la planète Terre et de son rattachement à notre temps historique. Alors qu'il semblait avoir achevé ce macro-récit au cours de l'épisode *Revelations* (S4E10), il le reprend pour mieux lui donner sa pleine logique causale. La fin de *Battlestar Galactica* permet de reconfigurer le temps de la série en réactualisant l'ensemble du *show*. De cette manière, la fin de la série pousse à une relecture de l'ensemble en connaissance des causes et des conséquences. Elle fonctionne sur une rupture avec le modèle qui crée une succession de surprises. Nous aurions pu nous pencher uniquement sur la dernière séquence comme rupture imminente mais cela n'aurait pas reflété la complexité de l'ensemble de ce final. À l'inverse des autres exemples, *Battlestar Galacitca* repose sur une construction plus étalée de la mise en place des conditions d'imminence de la fin.

[489] RICKS Christopher, *Dylan's Visions of Sin*, New York, Penguin/Viking, 2003, p. 359.

La déformulation opère donc en plusieurs séquences pour répondre aux exigences narratives que la série s'est elle-même imposée. Le final impose ici sa différence mais aussi ses similitudes avec les autres fictions que nous avons étudiées. La série se concentre d'abord sur les personnages avant de restituer la situation temporelle de la fiction. Pourtant, alors que *Six Feet Under* donne une vision fantasmée de l'avenir, *Battlestar Galactica* revient sur le passé des protagonistes. Cette décision apparaît pertinente dans le projet de Moore puisqu'il met en scène le processus de relecture de la fiction en jouant sur le même système pour les personnages. Il ne convoque pas un passé partagé par les téléspectateurs comme dans *Scrubs,* mais plutôt un passé ignoré du téléspectateur qui invite à réexaminer ce que l'on sait des personnages. La fin nous prépare à relire la série dans son ensemble en commençant par les personnages. La séquence finale les laisse de côté pour s'inscrire dans un ensemble cohérent. Moore semble vouloir ramener la science-fiction sur la Terre en bâtissant cette séquence sur le fait que l'ensemble de la série est lié à une certaine forme de réalité. C'est bien le propre de la science-fiction, décontextualiser une situation pour la localiser à des années-lumière de notre univers afin d'aborder indirectement des sujets de société[490]. Ici, Moore a donné à voir un panorama passionnant de la société américaine post-11 septembre ainsi qu'une réflexion minutieuse sur l'humain en général.

Cette fiction nous invite donc clairement à réexaminer le début de la série pour comprendre la mise en place de la formule initiale. La grande différence avec cette fin par rapport aux autres séries étudiées, c'est justement que l'imminence de la fin s'organise par plusieurs points de passage. La raison est liée aux nombreuses macro-crises majeures qui semblent provenir de l'origine de la fiction. Nous devons donc comprendre la manière dont la série met en place ces grands arcs narratifs mais aussi sa forme audiovisuelle.

[490] TCHENG Henri et al., « Pour être créatif, mettez-vous à la science-fiction ! *», L'expansion Management Review*, 2009/4 N° 135, p. 107-113.

5 L'exode

5.1 Un remake différent

La difficulté de l'analyse du *series finale* de *Battlestar Galactica* repose en grande partie sur les effets feuilletonants du *show* qui limitent les éléments constants de la fiction. Dans le cadre de séries à dominante immobile, la question de la formule semble être plus simple à discerner puisque c'est dans ces invariants que ce type de série se définit. À l'inverse, une série à dominante évolutive comme *Battlestar Galactica* repose sur les variations constantes, elle est donc plus difficile à cerner d'un point de vue structurel. En multipliant les intrigues, les récits, les personnages, le *show* devient imprévisible et donc d'une certaine manière difficilement synthétisable à une formule. Néanmoins, il existe une formule à chaque série aussi feuilletonante soit-elle, cette formule est parfois une fine structure mais elle existe. Dans notre travail de corrélation entre la fin et le début, nous devons revenir aux origines de la série pour essayer de dégager sa formule.

Battlestar Galactica est un remake de la série éponyme de 1978 de Glen A. Larson, qui a donné naissance à deux séries et deux films utilisant le système sonore *Sensurround* à la fin des années 1970. Il s'agissait d'un *space opera* dans la veine de *Star Wars* qui voulait surfer sur le succès du film de Georges Lucas. Il faut donc revenir non pas au premier épisode de la première saison, mais au téléfilm introductif, diffusé le 8 décembre 2003 pour la première partie et le 9 décembre 2003 pour la seconde sur Sci-Fi. En effet, avant d'être commandée sous la forme d'une saison, la série a d'abord eu droit à un téléfilm dont le succès a permis la mise en chantier du *show.* Or le problème majeur de l'analyse de ce pilote est sa durée, 175 minutes sans compter la publicité. Découper la temporalité de l'épisode n'apportera aucune connaissance valable puisque chaque épisode du *show* repose sur un format de 42 minutes. De la même manière, s'il est évident que la publicité est prise en compte dans la construction de la narration (il suffit de consulter le script du téléfilm pour prendre conscience que les coupures publicitaires s'inscrivent à la fin d'un acte[491]), c'est notamment le cas pour la fin de l'acte huit qui marque aussi la séparation du téléfilm en deux parties. Il n'apparaît pas nécessaire de recenser ces

[491] Script de *Battlestar Galactica*, minisérie, Part I. Ronald D. Moore. Disponible via ce lien : http://web.archive.org/web/20040215164450/http://www.galactica2003.net/archives/rdmbsg1.pdf, (consulté le 8 septembre 2014), p. 94.

coupures puisque chaque partie de l'épisode repose sur un format de 90 minutes. Même si notre approche reste limitée de ce point de vue, il semble que l'étude de ce pilote puisse nous permettre de comprendre la mise en place de la formule narrative, esthétique et sonore de la série.

5.1.1 Le refus du spectaculaire, le recours au documentaire

Ronald D. Moore et David Eick ont longtemps débattu de l'approche filmique de la série avant de choisir une approche fondamentalement réaliste :

> Lorsque David et moi avons commencé à travailler sur ce projet, on a décidé d'adopter une approche beaucoup plus réaliste […] comme si c'était filmé directement dans l'espace. Il fallait que quelqu'un avec une caméra à l'épaule filme des vaisseaux par la fenêtre. Il fallait transmettre une sensation d'étourdissement et d'incertitude.[492]

L'approche filmique s'inscrit dans une nouvelle manière de concevoir la science-fiction. Moore voulait se détacher de l'approche trop artificielle de certains *shows* sur lesquels il avait travaillé (comme les déclinaisons de *Star Trek*). L'ensemble du pilote s'inscrit dans cette volonté. Le téléfilm est tourné caméra à l'épaule, le langage visuel repose sur une astucieuse fausse improvisation, comme si un cadreur filmait l'épisode au fur et à mesure des événements, sans en connaître à l'avance le déroulement. Ce système demande une grande préparation pour faire naître ce sentiment d'« intuitivité filmique ». Le choix artistique est donc un choix lié à une volonté de crédibilisation d'un genre précis, la science-fiction. En donnant une épaisseur documentaire à la fiction, Moore souhaite qu'aucune barrière liée au genre ne vienne perturber l'approche de la fiction. Ce qui compte pour les créateurs de *Battlestar Galactica*, c'est de proposer une fiction qui sort des cadres habituels fixés par le genre.

Le pilote recourt à toutes les imitations réalistes empruntées au langage du documentaire mais aussi à la Nouvelle Vague pour affirmer cet effet réaliste. D'une manière symbolique, la première séquence post-titre est un plan-séquence de presque trois minutes qui introduit les principaux personnages de *Battlestar Galactica*. La séquence a pour fil rouge un guide qui présente le vaisseau, la caméra passe d'un personnage à l'autre

[492] *Battlestar Galactica,* saison 1, DVD, Universal Studios, 2009, épisode pilote, commentaire audio, Ronald D. Moore.

aux fils des déplacements et des discussions en prenant pour décor les couloirs et le centre de commandement du Galactica. Le plan-séquence n'est jamais fixe, il suit les personnages à la manière d'un documentariste qui essaierait de saisir les enjeux et le système à l'intérieur du vaisseau. Ce plan-séquence met en pratique les choix de Moore et de son équipe : créer un système filmique qui crédibilise l'approche visuelle. En cela, l'élaboration du plan-séquence évoque une grande complexité dont le but est de créer un sentiment d'improvisation. La caméra est systématiquement en action, elle effectue de nombreux mouvements circulaires, elle semble être constamment à l'affut des événements et des situations pour saisir sans restrictions ces derniers. Les séquences spatiales reposent sur un système similaire. Les affrontements sont restitués par des plans larges et par des plans resserrés à l'intérieur des vaisseaux. Il y a un recours récurrent à des plans à l'intérieur des cockpits des vaisseaux pour donner à voir les actions à travers les yeux du pilote. Les zooms sur les affrontements sont récurrents et le resserrement sur les pilotes tend à donner un point de vue à l'intérieur des affrontements. D'une certaine manière, les affrontements spatiaux reposent sur deux points de vue, l'un au cœur de l'action, l'autre prend de la distance et apporte une lisibilité à l'action supplémentaire. Cette volonté de réalisme est poussée dans ses extrêmes avec le choix de créer un langage réaliste à défaut d'une lisibilité totale. C'est ainsi que l'on retrouve de nombreux plans qui passent par une perte de la netteté de l'image avant de la retrouver, l'erreur joue un rôle important puisqu'elle ajoute un supplément de réalisme. Cette idée forte permet d'effacer en partie les barrières du genre ou du moins d'en minimiser l'artificialité. La formule du pilote est claire, donnez à voir cette fiction par le prisme de l'approche documentaire en utilisant tous les outils nécessaires pour supporter cette crédibilisation du genre.

L'ensemble de cette approche répond aussi à un deuxième élément fondamental, l'esthétique du pilote est au diapason de l'approche filmique. Ainsi, il systématise progressivement la récurrence des décors spatiaux et non terrestres. Les décors du *show* sont le Galactica et les autres vaisseaux survivants de l'attaque Cylon. Le pilote de la série présente plusieurs environnements, mais il se recentre progressivement sur quelques lieux principaux dont les plus importants sont le *Galactica* et le *Colonial One*. La série va donc recourir à des environnements clos, froids et pour la plupart sombres. Le pilote fait du Galactica le vecteur des intrigues et des événements, ce vaisseau est un ancien modèle de combat, vétuste et en fin de vie. Nous sommes loin des couleurs lumineuses de

l'*Enterprise,* le vaisseau principal de *Star Trek*. Le Galactica évoque davantage un sous-marin ou un porte-avion de la guerre froide.

Figure 26 : Le centre de commandement du Galactica et les couloirs du vaisseau.

Les environnements reposent sur une conceptualisation qui emprunte une multitude de références. En cela, le Battlestar est un vaisseau fonctionnant avec des téléphones filaires, des vieux ordinateurs, des portes pressurisées, mais aussi un hangar de stockage, des quartiers pour les pilotes ainsi qu'une multitude de détails qui procède à une « présentification » du vaisseau. Ce dernier nous apparaît comme une synthèse qui tend à crédibiliser et à ajouter un effet de réel aux environnements. La forme se découpe alors en deux parties, les environnements et l'approche filmique. Il y a une réelle corrélation entre ces deux approches. En cela, le pilote expose clairement deux éléments de la formule qui reposent sur l'approche filmique et sur la situation spatiale du *show*.

5.1.2 Un récit sous tension constante

Le pilote est construit sur une narration *in medias res*. Il procède à une vaste exposition des enjeux et des conséquences du passé. Le pilote débute lorsque les Cylons mettent en place leur plan d'attaque-surprise du monde humain. Un texte introductif permet de comprendre dans quel contexte l'histoire se place. Ce texte expose les conséquences d'une guerre antérieure qui a débouché sur un armistice entre humains et Cylons. Ce type d'introduction est systématique à chaque début d'épisode de la série. L'un des éléments les plus importants de cette scène est d'exposer clairement que les Cylons ont évolué et qu'ils ont, pour certains, l'apparence des humains. Moore expose son plan de réactualisation de *Battlestar Galactica* en brouillant les frontières de la distinction robot/humain. Il se distingue ainsi rapidement de la fiction originelle de Glen A. Larson. Le pilote fonctionne sur cette idée de brouillage et met en place les bases de la narration d'une future série. Il expose les conséquences d'une action massive des Cylons qui anéantissent la quasi-totalité de l'humanité. Seuls quelques vaisseaux parviennent à

s'échapper, et parmi eux, l'ancien Battlestar de combat, le Galactica. La série repose sur une structure similaire à *Hill Street Blues* en incluant trois types d'arcs narratifs : « 1. Series Arcs, 2. Multi-Episodic Arcs, 3. Stand Alone Arcs ».[493] Dans ce système, la narration se construit sur des arcs qui englobent l'ensemble de la série, mais aussi sur des arcs qui regroupent deux à quatre épisodes et enfin des arcs ponctuels par épisodes. On retrouve une majorité d'épisodes combinant les trois systèmes d'arcs narratifs.

Les grands arcs narratifs de l'ensemble de la série sont mis en place dès ce pilote. D'une part, la recherche de la terre, prétendu dernier foyer de l'humanité où les 50 000 survivants espèrent pourvoir retrouver un foyer, de l'autre, la découverte de l'existence des 12 « modèles Cylons » qui possèdent une apparence humaine,[494] mais aussi : « la poursuite incessante des Cylons du Galactica et de sa flotte, la tâche de bâtir une nation au sein de celle-ci, la lutte entre les forces militaires et civiles, et toutes les relations entre les personnages. »[495] En cela, on distingue déjà plusieurs crises, des macro-crises comme l'identité des 12 modèles Cylons ou la recherche de la terre ainsi que la menace des Cylons. En effet, une multitude d'autres micro-récits sont lancés dans l'ensemble du pilote, ces événements dépendent avant tout des personnages et ils influencent les macro-récits.

La longueur du téléfilm permet de donner une véritable place à une multitude de personnages. Par exemple, en pensant seulement les rapports entre les personnages, nous pouvons dégager un certain nombre d'arcs narratifs émergents. En prenant comme point de repère le personnage du commandant Adama (figure centrale de la fiction), nous pouvons comprendre que ce protagoniste repose sur une multitude de connexions avec d'autres personnages, ce qui façonne des micro-récits. Le pilote expose clairement des relations conflictuelles avec son fils aîné Lee Adama ainsi qu'une divergence d'opinions forte avec la nouvelle présidente Laura Roslin. Il fait figure de guide pour le chef mécanicien Tyrol et la pilote Kara Tharce dit « Starbuck »[496]. Il entretient une amitié avec

---

[493] Ronald D. Moore, *Bible de Battlestar Galactica* : http://c.ymcdn.com/sites/www.harvardwood.org/resource/resmgr/hwp pdfs/battlestar_galactica_series.pdf, p. 34. (Consulté le 25 juillet 2013).

[494] La société Cylon est composée de robots mais aussi d'humanoïdes qui ont l'apparence d'humains. Il en existe 12 modèles.

[495] Ronald D. Moore, *Bible de Battlestar Galactica*, *op. cit.* p. 34. Citation en anglais : « They include the never-ending Cylon pursuit of the Galactica and her fleet, the task of nation-building within the fleet, the struggle between the military and civilian forces, and all the character relationships. »

[496] Il faut noter que les pilotes ont des surnoms, ici la talentueuse Kara Thrace possède comme nom de vol « Starbuck ».

son second, Saul Tigh (Michael Hogan). Nous pouvons déjà percevoir les prémisses de cinq arcs narratifs pour le personnage de William Adama. Ces arcs vont connaître des variations surprenantes au fil des saisons par la mise en place de micro-récits épisodiques dont la finalité fait partie du *series finale*. Elles connaissent ainsi des évolutions, des détours, des modifications. Par exemple, le père et le fils se rapprocheront progressivement avant de s'opposer à nouveau de nombreuses fois (autour du coup d'État militaire de la première saison, le procès de Baltar dans la saison trois, etc.). Les conséquences de la mort du frère de Lee et du fils d'Adama restent l'une des tensions immanentes entre les deux personnages. Lee se détachera de l'ombre de son père en devenant avocat et enfin Président des colonies. Son idéalisme s'oppose constamment au pragmatisme militaire de son père. Leah A. Murray les caractérise en tant que *Legal Leader* (pour le père Adama) et *Vocational Politician* (pour Lee)[497]. C'est-à-dire que l'un suit constamment les règles quand l'autre fait toujours le bon choix. Leurs oppositions sont à la fois dans la sphère privée et dans la sphère professionnelle. Cette relation aux multiples facettes permet de faire naître des récits qui font évoluer le fil de la narration.

La narration repose sur des macro-récits qui maintiennent la « crise » dans la série. Une multitude de microcrises répond à la mise en place de micro-récits. C'est une série chorale avec une dizaine de protagonistes dont on partage le point de vue lors de l'épisode pilote. Ce nombre va augmenter progressivement au fil des épisodes. *Battlestar Galactica* repousse donc les limites de la série chorale en instituant une multitude de points de vue d'abord présentés sous une forme d'opposition bifocale (les humains contre les robots). Nous avons choisi l'exemple du commandant Adama, ce dernier entretient plusieurs liens avec d'autres personnages comme Laura Roslin, Lee Adama, Saul Tigh, Kara Thrace et d'autres qui sont vecteurs d'arcs narratifs. Il est loin d'être le seul, on pourrait dégager un constat similaire avec l'exemple de Gaius Baltar, le scientifique responsable de la destruction des colonies. Ce dernier a une grande part de responsabilité dans le génocide humain, si bien que cela constitue une épée de Damoclès au-dessus de sa tête et il tente de maintenir sa responsabilité cachée aux yeux des autres personnages. Cela constitue un arc narratif qui génère des micro-récits où Gaius tente de dissimuler sa culpabilité.

[497] MURRAY A. Leah, « Democratic Indicted : The case for political judgment found in *Battlestar Galactica* », *art. cit.,* p. 58-69.

Dès ce téléfilm, Baltar développe une double relation avec « numéro six ». Il s'agit d'un modèle Cylon qui ressemble totalement aux humains. La première repose sur la version de « numéro six » bientôt rebaptisé « Caprica » qui est celle qui a obtenu les informations nécessaires à la destruction des colonies mais dont Baltar semble épris. La seconde est la version alternative de Caprica, une apparition qui vient régulièrement converser avec lui et dont il est le seul à percevoir la présence. Nous pouvons ajouter la relation de travail avec la présidente et celle avec le commandant Adama. De plus, Baltar se voit confier une mission : créer un détecteur de Cylon afin de repérer qui parmi les membres de la flotte est un agent dormant à l'apparence humaine. Enfin, les prémisses d'un micro-récit important sont les marques d'admiration du sous-lieutenant Gaeta pour Baltar. On peut donc recenser pas moins de six arcs narratifs directement reliés à Baltar dans le pilote. Le premier épisode de la série prend donc le temps de mettre en place la grande majorité des intrigues qui composent l'ensemble de l'œuvre : la recherche de la Terre, le cancer de Laura Roslin, l'apparition d'une Caprica alternative, la recherche de l'identité des 12 modèles Cylons, etc. Le *showrunner* propose alors une formule qui se détache de toute approche nodale, mais qui engage un univers fictionnel et un certain type de machine à récits.

5.1.3 Une expérience du temps

En multipliant les points de vue des personnages gravitant dans l'univers fictionnel, Moore propose une stratification des points de vue. Chaque strate donne à voir une expérience, le point de vue d'un protagoniste autour des événements dramatiques. Ainsi chaque personnage propose sa propre expérience du temps vécu, l'abolition de repères temporels clairs comme le jour et la nuit permet d'uniformiser le temps vécu comme une forme continue dont chaque point de vue se nourrit. Le pilote propose un agencement de points de vue dans une temporalité, en apparence, sans réelle distorsion. Il n'y a pas de flashforward ni de flashback. La chronologie est agencée par la disposition des points de vue dans une structure qui alterne entre ces derniers. Chaque protagoniste fait sa propre expérience du temps. Certaines de ces expériences se révèlent particulières comme Baltar qui commence à percevoir dans ses rêves et au détour de son environnement une Caprica alternative.

Figure 27 : Extrait du pilote de *Battlestar Galactica.* La Caprica Double parle à l'oreille de Baltar. Il est le seul à la voir [02 : 08 : 45].

Le point de vue de la présidente met en abyme l'avenir de l'humanité via son cancer, elle fait l'expérience d'un temps limité qui altère sa perception de la situation. Chaque personnage fait l'expérience de la fin de son espèce et de sa propre fin. Les points de vue se modèlent donc sur les événements originels du *show*. Moore déconstruit les repères temporels d'une société similaire à la nôtre pour proposer une nouvelle expérimentation temporelle basée sur l'abolition de tous les repères temporels climatiques. Le temps devient une manière de vivre l'expérience de ce génocide de l'humanité. On peut rapprocher cette expérience de celle vécue dans les sous-marins, l'épreuve du temps vécue est différente par son absence de lumière naturelle. Chaque personnage doit donc reconstruire une expérience du temps désolidarisé de sa conception habituelle.

Cette expérimentation du temps est différente entre les humains et les Cylons. Ces derniers ne sont pas assujettis à la mort, leurs esprits étant transportés dans un autre corps au moment de leur décès. À l'inverse, les humains font l'expérience de l'imminence de la mort. Les points de vue divergent dans leur appropriation de l'expérience. L'idée forte est de créer un système de polarisation des points de vue en choisissant des perceptions extrêmement diverses allant du commandant de la flotte au technicien en chef, en passant par le simple pilote de *Viper*[498]. De cette manière, les décisions de l'un affectent forcément la situation des autres. Les décisions du commandant affectent la vie des pilotes ou des membres de l'équipage. Chaque point de vue affecte les autres perceptions. Une des scènes marquantes du pilote présente le Cylon « numéro six » qui se promène dans un marché sur Caprica. Elle aperçoit un enfant dans un landau, elle observe avec intérêt le bébé avant de lui briser la nuque. Si l'horreur de la scène est indéniable, le geste du Cylon semble dicté par autre chose que de la cruauté, elle semble faire une expérience à la

[498] Les *Viper* sont des vaisseaux de combat. Le Galactica fonctionne comme une sorte de porte-avion spatiale en ayant comme principale fonction, le déploiement de ces *Viper*.

manière d'un enfant écrasant un insecte. En effet, la plus grande distinction entre les humains et les Cylons au début du *show* (en dehors de l'immortalité) est la reproduction. Les Cylons ne peuvent pas se reproduire naturellement. Or, le bébé est le symbole à la fois de la fragilité de l'humain, mais aussi de sa pérennité. Le geste de « numéro six » peut être associé à de la cruauté ou de la pitié. La dualité de cette scène nous laisse dans l'incertitude face au comportement du Cylon. Ce passage marque la grande différence entre humains et Cylons à savoir leur manière d'expérimenter le temps.

Le récit est ici clairement « bi-focal », c'est-à-dire que la narration alterne entre deux groupes, les humains et les Cylons. Au cœur de cette bi-focalité, on retrouve des points de vue multiples qui agencent la narration majoritairement du côté humain. On peut alors distinguer un certain mode d'agencement des points de vue. Sur un mode similaire à la bi-focalité, les points de vue se confrontent régulièrement. L'un des plus grands enjeux de l'intrigue est constitué par le choix du commandant Adama de ne pas continuer la guerre et de fuir face aux Cylons. Cette décision est prise par le commandant suite à un dialogue avec la présidente Laura Roslin. Initialement, Adama veut repartir en guerre, mais Roslin le confronte :

ROSLIN : « Honnêtement, je ne pas pourquoi je dois sans cesse vous le répéter. Mais la guerre est finie.

ADAMA : Elle n'a pas encore commencé.

ROSLIN : C'est de la folie.

ADAMA : Vous préféreriez nous voir fuir ?

Roslin : Absolument. C'est la seule chose sensée à faire. Exactement ça… fuir. »

Deux points de vue opposés se confrontent et c'est finalement la pragmatique Roslin qui réussit à convaincre le commandant de renoncer à la guerre pour protéger ce qu'il reste de l'humanité. Les points de vue se confrontent et s'influencent, ce qui peut aboutir par le ralliement à une perception des événements.

Le pilote regorge de ce type de conflits, on découvre les tensions entre Roslin et Adama, mais aussi Lee et Bill Adama, Kara Thrace et Saul Tigh, Saul Tigh et Laura Roslin… Ces conflits permettent de confronter constamment des expériences du temps constituées différemment et qui se trouvent en opposition. *Battlestar Galactica* construit sa représentation du temps sur des récits qui donnent un rôle essentiel au point de vue des personnages. Chaque point de vue est représenté de manière égalitaire, de cette façon, aucun ne domine les autres. La figure du chef est scindée en deux, entre la présidente et le

commandant. Il n'y a pas de protagonistes au-dessus des autres, mais une forte division des points de vue générée par la situation dramatique du *show*.

5.1.4 L'habillage sonore

Développer un *show* dans l'espace requiert un habillage sonore particulier puisqu'il pose de nombreuses questions. Le département son de la série suit scrupuleusement les indications de Moore sur la fiction. À l'intérieur des bâtiments spatiaux, le son est constitué de multiples éléments reconnaissables (les sonneries des téléphones, la sonorité des écoutilles, les ordinateurs, etc.). La composition musicale de Richard Gibbs repose une récurrence des percussions et sur une composition mélangeant les influences comme nous l'avons indiqué. Les combats spatiaux viennent rompre l'approche formelle réaliste initiée par Moore. La présence de son dans l'espace (collision, batterie de tir, explosion) contredit la réalité sonore de l'espace (où il n'y a pas de son). De ce point de vue là, Moore ne renie pas l'influence du *space opera* et notamment celle de *Star Wars* de Georges Lucas. On est loin de l'approche sonore de *2001, L'Odyssée de l'espace* de Stanley Kubrick.

La musique permet de jouer habilement avec les attentes des téléspectateurs. Les apparitions de Caprica alternative à l'attention de Gaius Baltar sont ponctuées par un thème sonore qui semble induire le passage dans la subjectivité du personnage[499]. En cela, l'habillage sonore induit un glissement de perception. Les compositions suivent la perception des points de vue des personnages et permettent de créer une représentation sonore de ces subjectivités. Le son permet aussi de jouer avec les connaissances des téléspectateurs. Lorsque Laura Roslin apprend son cancer, les explications du médecin sont supplantées, d'un point de vue sonore, par le réacteur d'un vaisseau prêt à décoller. Le personnage en sait alors plus que le téléspectateur sur sa condition. C'est aussi une manière de refléter le point de vue de Laura qui est donné à entendre par la saturation sonore qui reflète son état d'esprit, elle ne s'intéresse pas aux explications, elle a un cancer. La constitution musicale du pilote et du *sound design* s'inscrit dans cette manière de supporter les points de vue des protagonistes. L'environnement sonore fonctionne comme un réseau qui active une certaine perception des événements. Ainsi Moore utilise

[499] Le morceau est intitulait *The Sense Of Six* disponible via ce lien : https://www.youtube.com/watch?v=DhNJAVaDl4M&index=33&list=PLQ2kGIR 3x9bjgD72fAjI3NgE14YxR0O_, (consulté le 11 septembre 2014).

les compositions de Gibbs comme des supports rythmiques de l'action, mais aussi comme des outils de perception qui amènent à glisser au travers d'un point de vue. Gibbs et son assistant Bear McCreary utilisent la musique pour rendre une forme d'hommage à la première version de la série en utilisant le thème de cette dernière pour la parade des *Vipers* qui précède le discours d'Adama au début du pilote[500]. Le son de *Battlestar Galacitca* habille l'univers d'une texture sonore cosmopolite avec des influences variées afin de proposer une identité musicale inhabituelle pour un *space opera*. Les percussions appuient les scènes d'action et accélèrent la diégèse là où les chants orientaux viennent ralentir le rythme comme c'est le cas dans le pilote. Ce parti pris est poursuivi par McCreary qui va accentuer cette dichotomie sonore en convoquant des sonorités inhabituelles pour un *space opera* (musique irlandaise, indienne, etc.)

5.2 Une formule en forme de modèle

Le pilote caractérise la série sous de multiples aspects mais il ne crée pas une formule aussi claire qu'une série à dominante immobile pour l'ensemble du *show*. La fiction repose sur une approche feuilletonesque dominante et sur des « crises » majeures alimentées par la menace des Cylons, la recherche de la Terre, etc. Le traitement se veut le plus réaliste possible avec une approche filmique documentaire et un environnement sonore loin des canons du genre. Le décor de la série repose sur des environnements clos, la flotte survivante est le décor principal du *show* et le Galactica en est le centre. Le récit est bi-focal, segmenté en deux groupes et si les humains occupent la plus grande partie des points de vue, le pilote laisse une place aux Cylons. La formule du *show* repose sur la représentation d'une société en ruines qui n'a plus aucun repère et dont tous les fondements s'écroulent progressivement. La perte de l'espoir est l'élément central de ce pilote qui anéantit progressivement toute possibilité de résolution rapide à ce conflit. Le ton de la série est profondément tragique et dramatique. Le pilote enchaîne des événements comme la mort d'un bébé, le génocide des humains, en passant par des décisions qui coûtent la vie de plusieurs pilotes. En n'épargnant ni femme, ni enfant, ni bébé, la série impose une ligne de conduite sans concessions. En cela, la « formule » est à prendre au sens de ligne de conduite formelle et narrative. Il est difficile d'anticiper le déroulement d'un épisode de *Battlestar Galacitca,* mais on peut anticiper la formule

[500] Thème disponible via ce lien : https://www.youtube.com/watch?v=pHp9oZPqs8E, (consulté le 10 juillet 2014).

narrative, esthétique, sonore et phénoménologique. C'est sur ces bases que l'on peut extraire l'ADN de la série. La fiction repose sur une déconstruction des codes du *space opera* pour flirter avec un ensemble d'approches mêlant religion, politique ou encore études sociologiques. Dans la bible de la série, Moore insiste sur le rejet des stéréotypes du genre: « Notre but est de raconter des histoires humaines qui dépassent naturellement le cadre de notre série, pas de retravailler les divers clichés de la science-fiction. »[501] L'approche formelle est clairement définie, de même que la diversification des expériences proposées. *Battlestar Galacitca* est une série au croisement de plusieurs genres, qui refuse le manichéisme. Elle repose sur un récit qui alterne les points de vue, les flashbacks et les flashforwards se font rares dans la série. Les personnages sont caractérisés par des archétypes qui sont vite démantelés au profit d'une construction plus complexe des protagonistes. Ils sont essentiellement définis par leur rôle au sein du monde militaire et politique (le commandant, la présidente, etc.). Les événements du pilote semblent montrer une domination de leurs fonctions sur leurs identités. En cela, la série place des hommes et des femmes face à une situation extraordinaire qui doivent mettre de côté leurs problèmes personnels et affronter de très lourdes responsabilités inhérentes à leurs postes. La formule est donc une promesse, une mise en place formelle et narrative structurée par des « crises » à différents niveaux du récit. On peut d'ailleurs le découvrir dans la feuille de route introductive de la bible de la série : « La clé du succès de cette série est de ne jamais, au grand jamais, laisser l'air s'échapper du ballon : le Battlestar Galactica est en état de crise perpétuelle. »[502] La série ne peut perdurer que dans la tension qu'elle instaure.

De plus, le modèle suivi par Moore est de se détacher de la science-fiction traditionnelle. L'approche documentaire et la composition musicale participent à cet

---

[501] Ronald D. Moore, bible de *Battlestar Galactica,* , *op. cit.,* p. 36. Citation en anglais : « Our goal is to tell human stories that are a natural outgrowth of the premise of our show, not to retread the various science fiction cliches of the genre. » Par ailleurs, Moore aurait peut-être dû préciser qu'il souhaitait dépasser les clichés de la science-fiction télévisuelle. Le cinéma ayant proposé de nombreuses expérimentations dans la science-fiction passionnantes comme *Blade Runner* de Ridley Scott (1982). Edward James Olmos (interprète de William Adama) explique avoir été saisi par le projet de Moore parce que pour lui, *Blade Runner* a ouvert une voie dans lequel *Battlestar Galactica* s'est précipitée. Par ailleurs Olmos a joué dans *Blade Runner* : Interview de Edward James Olmos au Paley Center Of Media : https://www.youtube.com/watch?v=FCgTH-z58w4, (consulté le 5 décembre 2014).

[502] Ronald D. Moore, bible de *Battlestar Galactica*, *op. cit.,* p. 2. Citation en anglais : « The key to the success of this series is to never, ever let the air out of the balloon - the Battlestar Galactica lives in a perpetual state of crisis. »

éloignement. On trouve aussi une représentation de la sexualité qui est assez inhabituelle dans ce genre de fiction :

> Je trouve que la science-fiction a tendance à être un peu aseptisée dans sa représentation de la sexualité, révèle-t-il. Elle vise clairement des adolescents et se résume généralement à une jolie fille en tenue près du corps. Je voulais donc proposer quelque chose qui était plus en adéquation avec la réalité et qui montrait que la sexualité fait partie intégrante de la vie.[503]

Dans *Battlestar Galactica*, la sexualité est omniprésente ne serait-ce que par la simple présence de Gaius Baltar. Elle joue un rôle important auprès de modèles Cylons féminins qui cherchent à trouver les secrets de la reproduction naturelle. En exploitant des questions habituellement laissées en suspens dans ce genre de fiction, Moore constitue un modèle à suivre qui tente de façonner une autre formule de science-fiction.

5.3 Un voyage réussi ?

Cette perception du pilote nous permet de mieux comprendre ce qui se produit dans le final. D'une part, nous pouvons noter que plusieurs éléments disparaissent dans la fin de la série. Le Battlestar est abandonné au profit de la nouvelle terre. L'approche filmique réaliste est lentement délaissée (pensons par exemple au plan de grue qui montre Adama à côté de la tombe de Roslin). Il y a l'abandon des combats spatiaux et même de toute la dimension spatiale. Les principaux arcs narratifs trouvent leurs conclusions dans deux des trois dernières séquences. En de nombreux points, la fin de la série rompt avec l'ensemble de la formule. Nous avons aussi insisté sur l'abandon des rôles joués par les protagonistes au bénéfice de leurs identités. Les rôles de commandant ou de présidente disparaissent. Les temps convoqués sont multiples, le présent, le passé et le futur sont condensés dans cette séquence avec des rôles différents. Enfin, la dernière séquence abolit l'idée de point de vue, nous ne percevons plus les événements par un personnage fictif. Le morceau de Jimmy Hendrix rompt avec l'ensemble de la structure musicale qui n'emprunte jamais une composition existante sans la modifier.

---

[503] BASSOM DAVID, *Battlestar Galactica: The Official Companion,* London, Titan Books, 2005, p. 30. Citation en anglais : « "I think science fiction tends to be a little antisepticin its depiction of sexuality," he reveals. "It's clearly aimed at teenage boys and usually consists of just a babe in a thight outfit. So I wanted to do something that had more of a relationship to reality and shows that sexuality is a huge part of life." »

D'un point de vue logique, l'ensemble de la série repose sur deux pôles diachroniques. Le début impose une formule évolutive dont les bases resteront inchangées. La fin, à l'inverse, impose un démantèlement des tissus formels à tous les niveaux. L'idée forte qui se dégage d'un feuilleton comme *Battlestar Galactica* est : le récit génère de nombreuses crises. Leur résolution entraîne une imminence progressive de la fin dont le point de non-retour passe par une ellipse structurellement « suicidaire ». En nous penchant sur les deux extrêmes limites de la série, nous pouvons mesurer la logique causale de l'ensemble qui semble être indéniable. Non seulement la série attend ses 35 dernières minutes pour se précipiter vers l'imminence de la fin, mais la pleine cohérence de l'ensemble est perceptible par la mise en relation du pilote et de la fin. En créant une formule assez précise, *Battlestar Galactica* donne matière à penser l'univers par le biais de plusieurs points de vue. En réfutant toute possibilité de manichéisme, elle prend une direction passionnante. La fin garde cette réfutation du manichéisme à travers la dernière séquence qui laisse la question finale en suspens. Aussi différente que cohérente, la fin est avant tout l'affirmation du discours des auteurs qui veulent voir dans leur série un sujet de débat et de questionnement plutôt qu'un moratoire : « Nous avons voulu finalement fermer le cercle, regarder en arrière et voir que ces personnes ont été nos aînés, et que dans un sens, ce qui s'est passé entre eux, pourrait nous arriver. »[504]

La série connaît donc une fin qui répond à un grand nombre d'interrogations tout en laissant une part d'inconnu : « Cela aurait été étrange de tout rendre rationnel scientifiquement à la fin alors que cela faisait partie des fondations de la série quand nous avons commencé. »[505] L'équilibre final répond à la politique de la série de ne pas créer une fiction fermée mais ouverte à de nombreuses interrogations. Le pilote affirme déjà cela en posant la question de la manière de présenter un génocide sans discours moralisateur. En procédant à une ellipse finale conséquente, les auteurs laissent en vie leurs personnages, évoquant l'idée qu'ils ont eu une vie paisible que chacun peut imaginer sur terre. Dans le même temps, l'ellipse interdit de penser à une suite puisque l'ensemble des composantes du *show* a disparu. Moore effectue une fin astucieuse qui laisse imaginer la vie des protagonistes sur terre tout en affirmant leur disparition. Finalement, les personnages sont emportés par des enjeux plus grands qu'eux. Les dernières séquences sont une sorte de mise en abyme de la série, puisqu'elles théorisent l'idée que l'ensemble

[504] MIKANOWSKI Frank, « Galactica : Toutes les explications sur le final de Battlestar Galactica », *art. cit.*
[505] *Ibid.*

s'inscrit dans une logique causale. La Terre est la « descendante » des douze colonies et de la série. Cette logique fait partie intégrante de la structure de la série qui révèle dans sa fin la pleine cohérence de son œuvre et son rattachement à une réalité tangible, la nôtre.

La dernière séquence affirme que le récit est un cycle qui se répète perpétuellement. En regardant la série, nous pouvons essayer de comprendre de quelle manière cette histoire s'est répétée. Le *show* s'est inscrit dans un système *in medias res* en débutant en plein milieu de l'action. Or, l'ouverture possible est à prendre dans le sens inverse. Il ne peut y avoir de postlude à la série, mais il peut y avoir un prologue. L'univers fictionnel reste ouvert mais dans une temporalité antérieure. L'ensemble des séries s'inscrit en fonction d'un point de départ fort, un événement marquant. Celui de *Battlestar Galactica* s'inscrit dans un univers original qui procède de sa propre histoire. L'annihilation de l'humanité répond à des événements antérieurs au *show*. Une série comme *Lost* explore son passé en long et en large ainsi que celui de l'île, cela en devient même un arc narratif dans la cinquième saison. Ce n'est pas le cas pour la série de Ronald D. Moore. Il n'est pas étonnant de voir alors naître deux *spin-offs* aux succès modérés de cette série, *Caprica* et *Battlestar Galactica Blood and Chrome* (ce dernier ne dépasse pas le stade de pilote). Ces deux séries explorent l'univers fictionnel dans son antériorité aux événements racontés par la série originale. Le feuilleton reposerait ainsi sur l'idée que l'univers fictionnel s'étend au-delà du récit de la série et qu'il s'inscrit dans un flux temporel exploitable dans sa totalité.

La complexité d'appréhension de *Battlestar Galactica* provient initialement du format et de l'étendue de la fiction. Aussi, nous avons saisi la manière dont une fiction profondément feuilletonesque engage une « déformulation » par palier. Nous devons maintenant nous intéresser à un exemple opposé afin de mettre à l'essai notre théorie de la « déformulation ». C'est la raison pour laquelle nous allons analyser *Scrubs* qui est une *sitcom* et dont la dimension immobile l'éloigne considérablement de la série de Ronald D. Moore.

6 *Scrubs* : Le départ

6.1 Une fausse fin ?

Scrubs[506] est une *sitcom* diffusée entre 2001 et 2010 sur NBC (jusqu'à 2008) puis sur ABC. C'est le travail d'un auteur, Bill Lawrence. Il en est non seulement le créateur, mais il a assuré le poste de producteur exécuti*f* et de *Showrunner* au cours des neuf saisons qui composent *Scrubs*. Cette fiction raconte le parcours initiatique d'un jeune interne, John Dorian (J.D.) dans l'hôpital du Sacré Cœur à Los Angeles. La série explore l'évolution de ce jeune interne jusqu'à sa titularisation de médecin confirmé. Une des plus grandes spécificités de Scrubs est de proposer une comédie loufoque au sein d'un hôpital tout en injectant une dose de *Drama*. C'est un astucieux mélange de *sitcom* et de série feuilletonante. On parle ici de *dramedy*[507] (contraction de drame et comédie).

Les épisodes 18 et 19 de la huitième saison qui composent le *series finale* de la série sont écrits et réalisés par Bill Lawrence. La décision de produire une neuvième saison est intervenue après le tournage de ces épisodes, si bien que Bill Lawrence a tourné ce double épisode comme la conclusion de la série. Il est diffusé le 6 mai 2009 sur ABC avec une audience moyenne pour les deux épisodes de 5 millions de téléspectateurs[508]. Cet épisode intitulé *My Finale* ne laisse aucun doute quant à la décision première de Lawrence de proposer une fin définitive à sa fiction. Une décision remise en cause le 19 mai 2009 quand ABC annonce la production d'une neuvième saison. Le choix d'ABC est surprenant et difficilement compréhensible. D'une part parce que *Scrubs* connaît des audiences en baisse continue depuis la troisième saison (la fiction atteignait alors une audience moyenne de plus de 10 millions de téléspectateurs[509]). De plus, la série a traversé différentes péripéties qui ont plusieurs fois remis en cause son avenir. L'acteur principal Zach Braff envisageait d'arrêter la fiction dès la sixième saison pour se consacrer au

---

[506] Le terme *scrubs* désigne aux États-Unis les nouveaux internes dans un hôpital. On peut aussi le comprendre par le terme bizut et il « désigne les blouses jetables des internes et des infirmiers. » C. AHL Nils et FRAU Benjamin (dir.), *Dictionnaire des séries télévisées, op. cit.*, p. 786 ?

[507] « Comédie dramatique, mêlant des scènes de comédie débridée et des thèmes graves. Le genre est relativement récent à la télévision américaine et remonte à *Hill Street Blues* (*Capitaine Furillo)*. *L.A Law* (*La Loi de Los Angeles)* et, plus récemment, *Ally McBeal* sont des *dramedies*. » WINCKLER Martin, *Les miroirs de la vie : Histoire des séries américaines*, *op. cit.*, p. 21.

[508] Anonyme, http://www.spin-off.fr/episode19-5989-06052009-saison8-Scrubs.html, (consulté le 20 mai 2013)

[509] Anonyme, http://www.spin-off.fr/saison3-62-Scrubs.html , (consulté le 20 mai 2013).

cinéma. Au cours de négociations (et d'une importante revalorisation salariale), Braff décide finalement de poursuivre l'aventure. La septième saison est annoncée comme la dernière saison du *show*, mais la grève des scénaristes retarde sa diffusion et sa production puisque sur les 18 épisodes commandés, 11 seulement ont été tournés[510]. Lawrence cesse son travail sur *Scrubs* pour se mettre en grève. De plus, la série appartient à ABC studio, une filiale d'ABC qui produit *Scrubs* pour NBC. Le studio veut que la série connaisse une fin et il redoute plus que tout que la grève empêche d'offrir à la fiction une fin qui viendrait unifier le *show*. Il demande alors à Lawrence d'écrire le dernier épisode et de le tourner, quelle que soit l'issue de la grève. Le *showrunner* refuse arguant qu'il finirait sa série comme il l'entend[511].

Cette volonté d'ABC s'explique par le fait que les bénéfices post-diffusions comme les ventes de DVD reviennent à la chaîne qui reste propriétaire de la série. ABC a alors tout intérêt à ce que la fiction connaisse une fin à l'inverse de NBC. Finalement, la fin de la grève, le 11 février 2008 et la reprise du tournage permettent d'envisager une fin pour *Scrubs*. Cette fin sera reportée à la huitième saison et c'est le 13 mai 2008 qu'ABC annonce le transfert de la série sur son réseau. L'histoire de *Scrubs* est mouvementée et profondément dépendante de problématiques propres à la fiction télévisuelle. D'une part les problèmes de revalorisation salariale inhérents à toute série à succès, le problème de réussir à finir dans un contexte peu favorable (amplifié par la grève des scénaristes), un événement majeur dans l'histoire de la production sérielle américaine. Le comble de *Scrubs* est donc de connaître un *series finale* avant d'être finalement reprogrammé par ABC sur ses grilles de rentrée pour une neuvième saison[512]. C'est extrêmement rare et cela montre une fois de plus la place délicate de la fin dans une série. La plupart du temps, les scénaristes l'apprennent très tard ou pire après le tournage du dernier épisode de la fin de la série. Ici, c'est l'inverse, les scénaristes écrivent une conclusion pour finalement apprendre que la série est renouvelée.

C'est un exemple des plus curieux qu'il faut nuancer, la neuvième saison est présentée par la chaîne comme une sorte de *spin-off* de *Scrubs*. Cette nouvelle saison se

---

[510] WELSH James, "Scrubs creator: 12Th ep will not end series", in *Digital Spy*, 12/11/07, URL: http://www.digitalspy.co.uk/ustv/news/a79658/scrubs-creator-12th-ep-will-not-end-series.html, (consulté le 2 avril 2013).

[511] *Ibid.*

[512] JACQUIAU Baptiste, « ABC : Annonce de la grille de rentrée 2009/10 », 19/05/09 : http://www.serieslive.com/news/abc-annonce-de-la-grille-de-rentree-2009-10/9620/, (consulté le 10 mai 2013).

concentre sur de nouveaux internes. L'ADN de la série est conservé par une approche formelle similaire et par la présence récurrente de deux acteurs du casting original, Donald Faison et de John C. McGinley. Lawrence reste aux commandes, mais la formule de *Scrubs* ne fait plus recette, et les audiences de la neuvième saison sont catastrophiques (moins de 4 millions en moyenne). *Scrubs* s'arrête définitivement le 17 mars 2010 avec l'épisode 13 de la neuvième saison intitulé : *Our Thanks* (*Nos remerciements*). L'histoire de la diffusion et de la production de *Scrubs* condense un grand nombre de problématiques liées à la production télévisuelle.

Malgré cette neuvième saison, nous pouvons considérer la huitième saison comme la dernière saison de *Scrubs*. Bill Lawrence a écrit et produit cet épisode comme s'il s'agissait de la dernière occurrence estampillée *Scrubs*. Nous allons donc nous pencher sur le système mis en place par Lawrence pour conclure sa série. La *sitcom* est-elle soumise aux mêmes contraintes de conclusion que les autres genres de fiction ? Comment Lawrence théorise-t-il sa propre conception de la fin ?

6.1.1 La « déformulation » progressive

Le double épisode de *Scrubs* s'inscrit dans une continuité narrative, le personnage principal de la fiction, John Dorian dit J.D. (Zack Braff) a décidé de quitter l'hôpital dans lequel il travaille depuis huit ans (soit depuis le début de la série.) Ce jeune médecin talentueux a obtenu une offre intéressante dans un autre hôpital. Ce qui lui permet par la même occasion de se rapprocher géographiquement de son jeune fils. L'ensemble de ce double épisode final fonctionne sur une mise en abyme du processus final puisque J.D. cherche à obtenir la meilleure fin pour son départ. Il veut des adieux flamboyants, que tout le monde se préoccupe de lui et de son départ. Sa rencontre avec le fils d'une de ses patientes oblige J.D. à se confronter à ses peurs. En effet, sa patiente a le syndrome d'Huntington (qui provoque une dégénérescence incurable du cerveau), cette maladie étant génétique, il propose au fils de cette dernière de se faire dépister. Il refuse arguant : « Mais si j'apprenais maintenant que j'allais mourir de quelque chose… une fois qu'on sait, c'est impossible de ne pas savoir. Comme ça, mon avenir m'appartient encore. J'en fais ce que maîtrise veux. » J.D. lâche prise pour sa « fin ». Ainsi, Lawrence compose cet épisode sur plusieurs niveaux. D'une part, le départ de J.D. de l'hôpital, ses relations avec ses partenaires et collègues et une troisième couche qui théorise la conception de l'auteur face à la fin. *My Finale* pose la question de la meilleure manière d'en finir avec

une partie de sa vie. Dans la continuité analytique entreprise dans ces analyses, il faut se concentrer sur les dernières minutes de *My Finale*. En l'occurrence, les sept dernières minutes de la huitième saison. J.D. a obtenu ce qu'il voulait, il a dit au revoir à son meilleur ami, à sa meilleure amie et il a obtenu la reconnaissance de son mentor qu'il idolâtre depuis son arrivée, le docteur Cox (John C. McGinley). Il se dirige vers la sortie de l'hôpital en arpentant les longs couloirs de ce dernier[513].

Chaque série repose sur une formule plus ou moins évidente, définissable et systématique. *Scrubs* repose sur une formule simple, mais efficace. Chaque épisode prend place dans le monde hospitalier du Sacré Cœur. Les différents protagonistes sont confrontés à des patients qu'ils tentent de soigner dans différentes spécialités (pédiatrie, chirurgie, généraliste, etc.). L'unité de chaque épisode est assurée par la voix over de J.D. qui commente ce qui se produit dans l'hôpital ainsi que ses propres actions. La voix de J.D. permet de conclure chaque épisode sur une réflexion qui reconnecte l'histoire des protagonistes autour d'une même thématique. Certains épisodes proposent des variations de la formule de la série (un épisode échange la voix over avec celle du docteur Cox ou encore de Turk[514]), mais il n'y a jamais une réelle « déformulation » de l'essence de *Scrubs* au cours de la série, à l'exception de ces neuf dernières minutes de l'épisode 18 de la huitième saison. La série rompt progressivement avec sa formule pour s'affranchir de ses propres codes narratifs, esthétiques et structurels. La dernière séquence est une longue marche de J.D. qui quitte l'hôpital. Reprenons cette longue marche au sein des couloirs de l'hôpital. J.D. commente sa propre lutte face à la fin. S'il s'agit de la voix de John Dorian, ce sont les mots de Lawrence que l'on découvre :

> Les fins ne sont jamais faciles. Je les embellis tellement dans ma tête qu'elles ne peuvent jamais être aussi bien que prévu et je finis par être déçu. Je ne sais même pas pourquoi ma fin ici compte tellement pour moi. Sans doute parce qu'on veut tous croire, que ce qu'on fait est très important, les gens s'intéressent à tout ce

[513] Séquence disponible via ces deux liens : https://www.youtube.com/watch?v=VLsyUZ2nGbo, (consulté le 8 juillet 2014), et https://www.youtube.com/watch?v=War9m52LrV4, (consulté le 8 juillet 2014).

[514] À noter que les épisodes de la première saison s'intitulaient tous « My… ». À partir de la seconde saison, les titres des épisodes peuvent commencer par *His/Her/Their*. Dans ces épisodes, ce n'est plus la voix over de J.D qui guide la narration mais celle d'autres personnages comme le docteur Cox dans *His Story* (S2E15) ou encore Turk dans *His Story II* (S3E18). Il s'agit parfois de plusieurs personnages comme Ted, Todd, Jordan dans *Their Story* (S6E17) ou trois internes dans *Their Story* II (S8E12). Généralement, J.D. touche, entre en interaction avec un autre personnage et passe ainsi son habilité à narrer.

qu'on dit et tout ce qu'on pense. La vérité est qu'on devrait s'estimer heureux si, à l'occasion, on permet à n'importe qui de se sentir mieux. Après ça, il s'agit des gens qu'on accueille dans sa vie.[515]

La principale complexité de la fin, c'est qu'elle s'inscrit dans le domaine émotionnel pour les téléspectateurs. La fin est l'élément sans cesse retardé que l'on désire autant que l'on craint. La fin parfaite est un horizon indépassable. Lawrence considère son travail sur *Scrubs* comme une gigantesque farce. La série repose sur une folie de l'absurde poussée à un niveau qui tutoie les sommets de la comédie. Il revendique clairement l'état d'esprit qui l'accompagne au fil du *show.* Il voulait croire que son travail avait un sens profond mais en définitive, il se sent satisfait si *Scrubs* a pu seulement divertir. La notion d'*entertainment* n'est pas la même aux États-Unis que la notion de divertissement en France. Si dans notre pays, le terme divertissement est clairement dévalué par rapport à l'art, l'*entertainment* en Amérique du Nord est un terme noble. Pour une série dont le recours à la *voix over* est systématique, cette tirade pleine d'ironie témoigne aussi du recul de Lawrence sur son *show*. Cette réflexion est pour J.D. le début de sa fin.

6.1.2 Le temps de la mémoire

Au fil de sa progression dans les couloirs et de ses pensées tournées vers les gens qu'il a rencontrés dans cet hôpital, J.D. commence à croiser les différents personnages importants de ces huit dernières saisons. Il s'agit de certains collègues, de son frère, de ses anciennes petites amies, de ses anciens patients décédés. En quelques secondes, l'esprit de J.D. devient la matière première d'hallucinations, ou de projection des pensées de son esprit. Le *show* repose sur cette folie de J.D. qui se matérialise à chaque épisode dès qu'il commence à penser à un rêve, ou à un fantasme : « L'essentiel des ressorts comiques de *Scrubs* provient de la capacité qu'ont les personnages de visualiser concrètement leurs rêveries. »[516] Les personnages emploient le terme fantaisie pour qualifier ces rêveries éveillées, nous conserverons le terme. *Scrubs* n'inventent pas ce procédé, des séries

[515] Traduction de la version DVD saison 8 épisode 18 : Endings are never easy. I always build them up so much in my head, they can't possibly live up to my expectations, and I just end up disappointed. I'm not even sure why it matters to me so much how things end here. I guess it's because we all want to believe that what we do is very important, that people hang on to our every word, that they care what we think. The truth is, you should consider yourself lucky if you even occasionally get to make someone, anyone, fell a little better. After that, it's all about the people that you let into your life.

[516] C. AHL Nils et FRAU Benjamin (dir.), *Dictionnaire des séries télévisées, op. cit.*, p. 786.

comme *Ally McBeal*[517] ont popularisé ce genre de fantaisie. Ici, l'inconscient de J.D. est un personnage à part entière dans *Scrubs*. Un personnage essentiellement comique puisque l'ensemble des fantaisies de *Scrubs* permet de créer des situations hilarantes. C'est aussi un outil de dispensation pour le jeune apprenti praticien qui met une distance entre les événements de l'hôpital et lui même.

Dans cette séquence, son inconscient est le support des expériences du téléspectateur, de l'ensemble de la mémoire de la série puisque chaque personnage est attaché à une expérience vécue avec J.D. Les fantaisies de ce dernier ne sont plus des fantaisies, elles sont une convocation progressive de la mémoire du *show*. Au fur et à mesure que J.D. s'approche de la sortie, il croise de plus en plus de personnages avant de découvrir au détour du dernier corridor une véritable haie d'honneur composée des personnages de la série. Cette graduation des apparitions trouve son apothéose dans cette haie finale.

Figure 28 : Extrait du *series finale* de *Scrubs*, J.D. marche dans le couloir dans ses souvenirs, [00 : 33 : 03].

Le passé et le présent de l'expérience de J.D. et du téléspectateur se retrouvent alors présentifiés dans l'espace de ce couloir. Si certains personnages demeurent silencieux, d'autres adressent à peine une phrase ou deux au personnage de J.D. Ces phrases fonctionnent comme des réminiscences mémorielles, comme lorsqu'un des médecins de l'assistance déclare : « Je ne l'ai pas tuée. » Pour le téléspectateur, ce médecin est récurrent dans *Scrubs* et sa seule fonction est de tenter de dissimuler le meurtre de sa femme. Il est d'ailleurs arrêté par les forces de police lors d'un épisode précédent. Un autre exemple concerne le personnage de Mme Tanner qui apostrophe J.D. pour savoir s'il a tenu sa promesse, faire un pique-nique. Une promesse qui remonte au

[517] Dans le cas de cette série, une avocate excentrique avait tendance à visualiser ces rêves dans le réel comme un bébé dansant.

début de la fiction (*My Old Lady,* S1E04). Le *show* utilise un système d'autoréférence en convoquant sa propre histoire.

Cette traversée de J.D. condense différents niveaux de temps par le biais de son inconscient. Le temps de cette séquence est comme ralenti, la traversée prend plus de temps qu'il n'en faut pour parcourir ce couloir. L'astuce de Lawrence est d'affirmer définitivement la représentation de la subjectivité de J.D. Cette séquence présente un plan frontal sur J.D. traversant le couloir et d'autre part des plans subjectifs sur les différents personnages qu'il croise. La représentation de la subjectivité du personnage principal est poussée à son paroxysme dans la séquence suivante. En cela, Lawrence ne rompt pas avec la formule, il la pousse à son paroxysme avant de la faire éclater. La voix over confirme cela lorsqu'il atteint la sortie de l'hôpital : « Et même si je me sentais bien au chaud, il fallait que ça cesse. On ne peut vivre dans le passé qu'un certain temps. Et pour ce qui était de l'avenir, grâce à Dan, il ne me faisait plus peur. Il pouvait être ce que j'en ferai. »

Cette séquence s'affranchit progressivement de la formule de la série avant de rompre complètement avec. D'une part, en faisant de l'inconscient du jeune médecin une source d'expérience qui prend forme, elle ne sert plus ni son but comique ni son effet de distanciation. La fantaisie accepte pleinement la fin. D'autre part, chaque fin d'épisode est l'occasion pour J.D. de commenter les expériences de l'épisode et de les connecter aux autres protagonistes de la série. Ici, on retrouve une morale qui est reliée à sa rencontre avec le fils de sa patiente, Dan Stonewater. Néanmoins, cette morale n'est pas un liant avec les autres personnages. Elle est un liant entre John Dorian, ses désirs et les téléspectateurs. Enfin, la morale finale de chaque épisode intervient dans les deux ou trois dernières minutes de l'épisode. Ici, nous sommes à neuf minutes de la fin de l'épisode, presque au milieu de l'unité[518]. Il s'agit d'une véritable rupture structurelle qui amorce la suite de la rupture de la formule.

6.1.3 *Book of Love*

En sortant de l'hôpital, les fantaisies de J.D. prennent une nouvelle tournure quand elles deviennent l'objet d'une projection vidéo improvisée sur un drap blanc. J.D.

[518] Un épisode de *sitcom* dure 30 minutes sur un grand réseau incluant la publicité (environ huit minutes). Or un épisode de *Scrubs* dure en moyenne 21 minutes. Ici, les neuf minutes de la séquence représentent un peu moins de la moitié de l'épisode (si on prend en compte seulement le temps de la fiction). DEL VALLE Robert, *The One-Hour Drama Series Producing Episode Television, op. cti.,* p. 3.

semble projeter une vision de son futur. Pour la première fois dans la série, la voix over de J.D. est silencieuse face à la projection de son avenir. Ce petit film à l'intérieur de la série repose sur un montage clipesque d'un flashforward possible.

Figure 29 : J.D face à son avenir possible, [00 : 34 : 23].

Dorian imagine un futur idyllique. Les membres les plus importants du show sont réunis dans cette projection du futur. Ainsi, J. D. s'imagine, mari, père de famille, mais aussi sous certains aspects toujours aussi fantaisiste. Les baisers, les mariages, les étreintes et les réunions de famille se succèdent au sein de ce petit film. La projection se reflète sur le visage du personnage. Cette superposition qui tutoie la surimpression semble imprégner le visage du héros, comme une symbolisation de sa subjectivité par le prisme de cet écran. Cette image fonctionne comme un miroir puisque sur le visage de J.D. où se reflètent les images de la projection, c'est nous, c'est en fait le téléspectateur qui se trouve, pour la première fois, dans la même position que J.D. depuis huit ans.

Jamais la série ne s'était permise un passage sans commentaire, sans voix over, sans interaction. Il s'agit plutôt d'un instant de contemplation dont l'intensité est progressive. J.D. imagine sa fin parfaite, une fin imprégnée par le caractère du personnage, pleine de fantaisie et de tendresse. L'irréalité de cette fin est matérialisée par l'image des deux enfants de J.D. et Turk (son meilleur ami) se fiançant. Il n'y a aucun parti pris réaliste dans cette séquence, puisque les personnages ne vieillissent pas dans ce flashforward, ils restent aussi jeunes, même quand leurs enfants ont dépassé la majorité. Le bonheur de J.D. est ici profondément irréel.

La texture de l'image projetée renvoie à la pellicule huit millimètres comme s'il s'agissait d'un vieux film de famille. En effet, comme nous l'avons évoqué dans l'exemple de *Six Feet Under*, le choix de la pellicule supe 8 est utilisé pour un flashback qui s'apparente à un film de famille. Ici, le choix est intéressant puisque la pellicule est utilisée pour un flashforward. L'effet semble être clair, la vision de J.D. est une fantaisie supplémentaire dont la forme esthétique et le fond narratif nous empêchent de voir une

vision immuable de l'avenir. La volonté de Lawrence est d'achever sa fiction sur la subjectivité de son personnage, sur sa manière de vivre la fin et de percevoir son avenir. Ce choix rompt avec la formule de la série qui effectue un recentrage sur le personnage principal. John Dorian s'affranchit de la formule de l'hôpital au fur et à mesure qu'il le quitte. L'imminence de la fin est symbolisée par le long départ de J.D. dans les couloirs de l'hôpital, la fin est à la sortie du bâtiment.

Ce passage repose sur une suprématie de la musique qui envahit l'univers diégétique. Le film projeté peut aussi s'apparenter à un clip de musique à l'instar de la fin de *Six Feet Under*. Il semble que la puissance esthétique et musicale dégagée par ce type de fiction permet d'aider à la rupture de la série puisque dans cette scène, la série semble se détacher de ses éléments sonores traditionnels (voix over, dialogue, etc.) L'approche clipesque repose sur une forme esthétique qui crée du sens par la connexion entre la musique et l'image. Elle crée aussi une rupture en renonçant aux dialogues et en laissant le sens se faire par la primauté de l'esthétique clipesque.

6.1.4 Un crescendo final

La construction de cette séquence repose sur une accélération émotionnelle. Le personnage est aux prises avec une foule d'expériences passées, de souvenirs. Leurs apparitions sont progressives. J.D. croise d'abord quelques personnages avant de traverser une véritable haie d'honneur dont le point culminant est la projection sur cet écran de fortune du film de sa vie future possible. D'un point de vue formel, le montage accentue progressivement ce crescendo par un système d'insert. Il y a un crescendo émotionnel d'une part, et sonore d'autre part. *Scrubs* est une fiction qui repose sur l'utilisation de musiques récurrentes mais aussi sur la composition d'un *sound design* qui a fréquemment recours au *Mickeymousing.* La bande-son souligne les actions des personnages ou leur simple mouvement. Dans cette séquence, la bande sonore semble s'atteler à présentifier les battements de cœur de J.D. en perpétuelle accélération. Lawrence construit ce passage d'un point de vue sonore avec un objectif empathique évident. Les premières rencontres dans le couloir sont amplifiées par un morceau qui accompagne la marche pensive du héros sur la récurrence d'un leitmotiv sonore à la guitare. La musique prend des tonalités romantiques lorsque J.D. recroise ses anciens amours. Finalement, la guitare et la batterie prennent de l'ampleur, avec la rencontre de la haie d'honneur finale emportant *Scrubs* dans sa dernière ligne droite. L'amplification musicale s'accorde sur l'état émotionnel du

personnage, qui est progressivement dépassé par ses émotions. La rupture sonore est d'autant plus flagrante, quand J.D. se retourne au bout du couloir et que tous les protagonistes ont soudainement disparu, témoignant ainsi du fantasme du personnage.

Figure 30 : A gauche J.D. et ses souvenirs. A droite, J.D. se retourne, le couloir est vide, [00 : 34 : 01].

La musique reprend vite ses droits pendant la projection. Le morceau *A Book of Love* de Peter Gabriel[519] embrasse l'ensemble du champ sonore, puisqu'aucun autre son ne vient perturber la contemplation de John Dorian. Cette musique agit comme une sorte de coup musical final qui marque la fin du crescendo. Musique et émotion se retrouvent entremêlées dans cette séquence finale. La fin est un débordement d'émotion pour J.D., une manière d'entrevoir son expérience passée, présente et future. De la même manière qu'Alan Ball, Bill Lawrence affirme la primauté de l'expérience partagée et de la circulation des affects. Finalement, le plus important dans l'expérience qu'a vécue le protagoniste dans sa formation de médecin est perceptible dans cette séquence. Il s'agit de l'expérience partagée avec ses collègues, ses patients, sa famille. J.D. ne perçoit le passé, le présent et son futur qu'à travers ses relations à autrui. Cette idée récurrente dans les séries télévisées est une notion à double lecture. L'expérience partagée n'est pas seulement celle de son personnage, mais aussi celle du téléspectateur. Dans plusieurs décennies, le téléspectateur ne se souviendra pas des intrigues médicales, mais des personnages et de l'expérience partagée avec eux, par le rire, les larmes ou une autre émotion. C'est en tout cas l'idée forte au cœur de la pensée de Lawrence.

6.1.5 Good night

Lawrence fait de la subjectivité de J.D. le cœur de cette séquence. Nous avons évoqué les nombreux plans subjectifs, la présence d'une musique, qui semblent sortir de

[519] C'est une chanson des « Magnetic Fields » reprise ici par Peter Gabriel pour le film *Shall We Dance* de Peter Chelsom (2004).

son esprit au fur et à mesure qu'il quitte l'hôpital. L'auteur essaye de nous mettre à la place du médecin. Son expérience est la nôtre. Il est arrivé dans cet hôpital dans le même état que le téléspectateur, comme un apprenti de la fiction et de son univers. Le crescendo final de la séquence est conclu de manière explicite par un regard face caméra du protagoniste. J.D. croise le regard du téléspectateur. Il ne l'interpelle pas, mais il le regarde comme nous l'avons regardé pendant des années. Si l'on se réfère au théâtre (et on sait que la *sitcom* est influencée par le théâtre), le quatrième mur est brisé, et la formule de la série avec, puisque c'est la première fois que J.D. regarde le téléspectateur et non un autre protagoniste.

Dans la dernière minute de l'épisode, un employé de l'hôpital arrache le drap/écran pour le jeter. J.D. émet l'hypothèse en voix over, que ce qu'il a vu peut être la réalité et que ces fantaisies peuvent se réaliser « cette fois-ci ». Il prend sa voiture et quitte l'hôpital définitivement. Cette séquence finale anodine est pourtant composée de plusieurs éléments importants. Tout d'abord, le « technicien » qui arrache l'écran de projection, et qui souhaite une bonne nuit à J.D., est interprété par le créateur de la série, Bill Lawrence. C'est lui qui vient rompre le crescendo final, arrachant le médecin à ses pensées. Lawrence précipite la fin de son propre *show* en se donnant ce rôle. Le s*howrunner* a toujours aimé jouer avec les différentes lectures dans son œuvre. Il s'était déjà donné un rôle dans *My Soul On Fire Part II* (S8E15). Néanmoins, la force symbolique que prend sa dernière apparition affirme davantage encore le dialogue avec le téléspectateur dans cette dernière séquence. Pour Lawrence, il y a deux personnages dans ce passage, J.D. et le téléspectateur. Lawrence semble récompenser le téléspectateur assidu de Scrubs, qui pourra faire différentes lectures de cette séquence si celui-ci connaît bien la série.

Figure 31 : Bill Lawrence (à droite) met un terme à sa série, [00 : 37 : 56].

Enfin, le départ de J.D. ferme la boucle entreprise par le personnage depuis l'épisode pilote. Dans le premier épisode, c'est le premier jour du personnage qui nous est raconté. Dans cette séquence, c'est la dernière journée de John Dorian qui est au centre de la narration. Son arrivée dans la première séquence de la série se conclue ici avec son départ définitif de l'hôpital. L'unité de l'œuvre est affirmée dans cet épisode en faisant de *Scrubs* le récit d'un apprentissage prenant plusieurs formes.

6.2 La transition finale

Si l'on peut considérer que la fin de *Scrubs* permet d'unifier l'ensemble de la série, c'est notamment parce que la rupture de la formule finale permet de présentifier l'imminence de la fin et de refermer le cycle de la narration sur une symétrie spatio-temporelle cohérente avec le début (le départ répond à l'arrivée). L'autre élément qui assure l'unité de l'œuvre, c'est la place donnée au centre de l'univers fictionnel, en l'occurrence, ici, il s'agit de l'hôpital. Il semble que la fin de la fiction ne peut passer que par une rupture avec le cadre spatial habituel. L'imminence ne peut se faire qu'avec une rupture du centre névralgique de l'univers fictionnel. Dans *Scrubs*, tout se passe dans et au sujet de l'hôpital, c'est le cœur des récits sériels. L'hôpital est le lieu des rencontres entre collègues, des consultations, des confrontations avec la hiérarchie, des fantaisies mentales de J.D., des menaces du concierge, etc. Le Sacré Cœur est le support de la formule de la série. Sans ce support, l'ensemble de la formule s'écroule. Lawrence semble comprendre cela, il achève son récit par un départ de l'hôpital recentrant la place du lieu, dans l'ensemble de la structure narratologique sérielle. L'hôpital est ici l'identité de la série. L'ensemble des expériences partagées par les personnages repose en grande partie sur le lieu où ils les ont vécues. Ainsi, l'hôpital est le vecteur de ces expériences. Il crée les conditions d'existence de ces épreuves. Il semble que, dans le cadre d'une fiction sérielle, la fin ne puisse pas s'affranchir d'un abandon des conditions de vectorisation de l'expérience. L'idée de départ est essentielle, puisqu'elle permet de mettre un point final à une expérience vécue sans interdire d'imaginer un nouveau départ ailleurs. La fin ne semble pas anéantir toute possibilité de continuité, mais on peut marquer le passage d'une expérience à une autre. Pour le cas de *Scrubs,* cela se vérifie par la neuvième saison qui prend place dans un Sacré Cœur transformé en école. L'univers fictionnel survit à la fin du récit. Bill Lawrence revient pour diriger la neuvième saison ainsi, il a plus de facilité à se glisser dans ce monde fictionnel légèrement renouvelé.

La transition d'un mode d'existence à l'autre semble se retrouver au cœur du débat qui agite le *series finale*. Dans le cas de *Scrubs*, cette transition passe par le départ de Dorian, qui permet de mettre en abyme le processus qui agite la fin d'une série. Lawrence semble percevoir la fin comme une transition entre deux modes d'existence, en l'occurrence à travers l'évolution de son personnage principal. Ce que vit J.D. n'est ni plus ni moins qu'une transition dans sa vie, à l'instar du personnage de Claire dans *Six Feet Under*. Finalement, il faut parler d'une fin et pas de la fin. C'est une conclusion, celle d'une expérience vécue à travers l'hôpital en ce qui concerne J.D. Le *series finale* n'enferme pas l'univers loin de toute possibilité de continuité mais elle donne une nouvelle direction à l'univers fictionnel en brisant la formule qui tenait en vie la « crise » dans la série. En quittant l'hôpital, J.D. dépasse la « crise », la série n'a plus d'intrigues pour composer sa formule. Cette fin n'empêche pas d'imaginer une continuité à cette fiction sérielle, la preuve en est faite avec le *spin-off* de *Scrubs,* mais elle empêche d'imaginer la même série. La saison neuf ne pouvait que se réapproprier l'univers fictionnel en tentant de bricoler une formule légèrement différente, parce que l'essence de *Scrubs* était la présentation de la subjectivité d'un individu dans un milieu donné. Il ne s'agissait pas seulement de donner à voir un monde, mais de le donner à voir à travers le prisme d'une subjectivité précise. L'esprit de J.D. était le relais de l'univers fictionnel, la manière de le percevoir dans sa folie et sans ses drames. En atteignant une représentation paroxystique de la subjectivité de J.D. dans la séquence finale, *Scrubs* pousse le procédé jusqu'à sa finalité. On ne peut pas aller plus loin dans cette présentification du point de vue d'un protagoniste dans cette fiction sérielle.

La force de cette transition repose aussi sur cette capacité à convoquer la mémoire fictionnelle et de procéder ainsi à une distorsion du temps. Seul le téléspectateur assidu peut comprendre les liens du personnage avec les autres protagonistes. Le simple fait qu'une seule phrase, donnée par un protagoniste, puisse évoquer des souvenirs précis au téléspectateur démontre l'étendue de la complicité des expériences partagées. Lawrence vise une forme de *catharsis* en utilisant tous les moyens à sa disposition, pour placer le téléspectateur au même niveau que J.D. Le sous-texte de cette séquence est clair, le téléspectateur doit aussi dire au revoir aux protagonistes de la série ainsi qu'à son univers. Pour cela, le *showrunner* lui-même vient refermer la page *Scrubs* dans les dernières secondes de l'épisode. À noter que la dernière phrase prononcée est justement « goodbye », un simple au revoir en guise de transition et non d'adieu.

7 *Scrubs* : L'étonnante sitcom

7.1 De la mairie à l'hôpital

Pour mieux appréhender cette fin, il faut revenir à l'origine du *show* et comprendre avec minutie la formule mise en place par Lawrence. Nous avons évoqué certaines caractéristiques, mais nous n'avons pas effectué une vraie analyse structurale et narratologique des choix effectués par l'auteur. Si la fin passe par une rupture, une « déformulation », il nous faut nous pencher sur l'origine de celle-ci. *Scrubs* a évolué en huit ans, les choix se sont affinés ainsi que la réalisation. Pourtant, l'ensemble de la grammaire de la série était déjà présent dans le pilote. Nous avons vu la manière dont John Dorian quitte l'hôpital du Sacré Cœur, voyons comment il y est entré.

L'idée de *Scrubs* remonte à une conversation entre Bill Lawrence et son ami John Dorris, médecin. Ce dernier racontait à Lawrence de nombreuses anecdotes assez folles sur son internat. Lors de cette conversation, Lawrence a dit à Dorris que cela ferait une très bonne série. L'ensemble des anecdotes farfelues pourtant réelles, vécues par Doris constituait pour Lawrence une bonne base pour une *sitcom*[520]. Ce dernier avait d'ailleurs fait ses classes sur la *sitcom* à succès *Spin City*[521]. Cette fiction prenait pour héros le chef de cabinet du maire de New York et avait forgé une vraie réputation à Lawrence. Ce dernier entretenait de bonnes relations avec ABC, il réussit à imposer son projet à ABC studio. Pourtant, la série *Scrubs* est commandée par la chaîne NBC témoignant ainsi des mystères du système de la production américaine. L'idée de Lawrence était de faire de *Scrubs* une *sitcom* différente, en rompant avec plusieurs des spécificités des *sitcom*s habituelles. Ainsi, Lawrence impose que la série ne soit pas enregistrée avec un public et que la bande-son ne soit pas composée de rires qui signalent aux téléspectateurs quand rire. Il souhaite filmer à une seule caméra, ce qui représente comme il le dit, la « hantise des *networks* ».[522] Avec son équipe, il s'installe dans un hôpital désaffecté, dans le but de favoriser la créativité (puisque toutes les équipes travaillent dans un même lieu), mais aussi de fuir la surveillance de la chaîne. Ainsi, les scénaristes, les producteurs et les acteurs travaillent dans un même lieu. Cela permet aux scénaristes de connaître mieux les

[520] *Scrubs,* DVD saison 1, ABC Studio, 2005, bonus, « Plus qu'un sitcom médical de plus ».
[521] Créée par Gary David Goldberg et Bill Lawrence, 1996-2002, ABC.
[522] *Scrubs,* DVD saison 1, ABC Studio, 2005, bonus, « Plus qu'un sitcom médical de plus ».

acteurs et de cerner ce qui marche le mieux dans l'écriture pour tel ou tel personnage. L'idée de travail dans une ambiance « familiale » se retrouve dans la composition de l'équipe. Plusieurs acteurs sont des amis de Lawrence (Rob Maschion pour le rôle de Todd) tout comme les consultants médicaux (John Dorris).

L'idée du pilote était de présenter une fiction sur un hôpital, en brisant les règles de la *sitcom*, pour mieux se les réapproprier. L'idée d'une comédie ne devait pas empêcher de mettre en place de vraies histoires médicales parfois tragiques : « Je voulais faire une comédie bien bête mais avec des histoires profondes chargées d'émotions. »[523] Comme tout pilote, celui de *Scrubs* se veut être le modèle, la présentation de la série dans sa forme et dans son fond. Il nous faut maintenant comprendre son fonctionnement.

7.2 Mon premier jour

Le premier épisode raconte simplement le premier jour de John Dorian, nouvel interne de l'hôpital du Sacré Cœur. Nous allons d'abord nous intéresser à la structure de l'épisode pilote. Il dure 22 minutes sans la publicité (c'est le format standard des *sitcoms*). La structure de l'épisode repose sur une séquence prégénérique de 48 secondes, le générique dure exactement 10 secondes. L'épisode est donc composé de plusieurs séquences qui totalisent 21 minutes. Le rythme établi par ce découpage fonctionne sur une logique d'accroche et de signaux sonores. La première séquence, dont le rythme est relativement rapide, cherche à accrocher le téléspectateur. Le générique de 10 secondes sur le morceau musical *I'm no superman* de Chad Fischer[524], permet d'identifier et de marquer dans l'esprit du téléspectateur le nom du *show*. Le leitmotiv musical associe l'identité de la série à une reconnaissance sonore. De la même manière, la séquence prégénérique sert ici à poser les bases de la narration. Cette structure fonctionne en six temps. Les 21 minutes post-génériques sont coupées en trois parties à cause des deux coupures de publicités obligatoires. Sur les *sitcoms*, on trouve en moyenne entre huit et neuf minutes de publicité subdivisées en tranche de trois minutes en moyenne. La *sitcom* comme une autre série doit être composée de séquences qui donnent envie aux téléspectateurs de revenir après les publicités. Lorsqu'on travaille sur un épisode, on se heurte à un problème, les éditions DVD coupent les pauses publicitaires aussi il devient

[523] *Ibid.*

[524] Musique du groupe américain de rock alternatif « Lazlo Bane » issue de leur album « All the time in the world » sorti le 25 juillet 2000.

parfois difficile de retrouver leur emplacement. Généralement, on peut constater des fondus aux noirs au moment des publicités qui permettent alors d'appréhender le découpage de l'épisode avec la publicité. Pour le pilote, la première coupure a lieu juste après le générique [00 : 01 : 02][525] et la seconde a lieu au moment où J.D. se cache dans un placard pour éviter une intervention [00 : 13 : 09], nous pouvons aussi le vérifier en nous procurant le script de l'épisode[526]. Pour l'épisode pilote, le script de Lawrence prend en compte les coupures de publicité, ainsi nous pouvons repérer à la page 22 que Lawrence passe à l'acte deux[527], ce qui sous-entend la coupure avant la scène de la page 22. L'acte un débutant juste après le générique du début. Le découpage de la publicité dans *Scrubs* repose sur une coupure après le générique et pendant l'épisode. Ainsi, la coupure la plus importante pour Lawrence et son équipe est celle à l'intérieur de l'épisode qui intervient à la moitié du programme en général. Dans le cas de ce pilote, à un peu plus de la moitié. Il est important de noter que certains épisodes peuvent avoir trois coupures de publicité, ce qui importe n'est pas le nombre mais la durée globale des coupures de publicité qui doit rester équivalente[528].

Lawrence conçoit sa structure narrative en deux actes. Pourtant, si on prend en compte la séquence prégénérique, on peut comptabiliser un premier acte introductif. Cela ferait donc de *Scrubs* une fiction en trois actes. Cette analyse est à nuancer, puisque le premier acte est court, à l'inverse des deux autres parties. En nous penchant sur le script de la série, nous comprenons que le scénariste a parfaitement incorporé la place de la publicité dans le procédé de l'écriture. De plus, ce prologue est appelé par la suite *Cold Open*[529]. La présentation de ce découpage est parfois soumise à des variations, les durées des différents actes peuvent varier de manière très importante, ainsi la scène prégénérique

---

[525] Pour le time-code, nous utiliserons la version de l'épisode fourni sur la clé USB.

[526] LAWRENCE Bill, script du pilote : http://fr.scribd.com/doc/93695606/Scrubs-Pilot, (consulté le 4 juillet 2013).

[527] *Ibid.*

[528] Dans le script d'une autre *sitcom*, *Big Bang Theory,* le scénario est construit en deux actes + une ouverture (*Cold Open*) et un prologue (*TAG*). Trois coupures publicitaires viennent donc segmenter l'épisode. Script consultable à cette adresse : http://www.simplyscripts.com/tv_ab.html #B, (consulté le 1er novembre 2014).

[529] *Cold Open* renvoie dans au *Teaser*, c'est l'idée d'une ouverture qui nous plonge immédiatement dans l'action avant même le générique. Si cette technique existe depuis les premières heures de la série télévisée, elle est de plus en plus utilisée. Également utilisée au cinéma pour désigner les scènes d'un film situées avant son générique de début (cf. l'exemple canonique des ouvertures de James Bond). C. AHL Nils et FRAU Benjamin (dir.), *Dictionnaire des séries télévisées, op. cit.*, p. 984.

n'est pas forcément courte. Néanmoins, la structure est respectée de l'épisode pilote au *series finale*.

En nous penchant uniquement sur le découpage séquentiel de l'épisode pilote, nous apprenons déjà plusieurs éléments très importants sur le fonctionnement du *show*. Le découpage en trois actes permet de comprendre que la série repose sur une figure pyramidale similaire, que l'on retrouve chez Gustave Freytag[530] et que Vincent Colonna reprend dans son ouvrage[531].

Figure 32 : La pyramide de Freytag.[532]

Cette figure est découpée en cinq temps : exposition, montée, climax puis chute et dénouement. Freytag tente de mettre à jour un modèle commun aux récits. *Scrubs* confirme que la série repose sur ce type de découpage, sur lequel vont se greffer un rythme et une structure narrative. Chaque épisode de la série repose donc sur deux actes plus une introduction d'une durée variable et un générique (identique pour la presque totalité du programme).

7.2.1 La mise en place d'une formule

Une fois le découpage établi de la structure, nous pouvons nous pencher sur le contenu des actes. L'histoire de Lawrence se centre sur un personnage principal John Dorian et les autres protagonistes qui gravitent dans son entourage privé ou professionnel,

[530] Gustave Freytag (1816-1895) est un auteur et philosophe allemand qui a notamment travaillé sur le théâtre grec antique et les pièces de Shakespeare. Il en retire une théorie sur la structure dramatique.

[531] COLONNA Vincent, *L'art des séries télé ou comment surpasser les Américains*, *op. cit.,* p. 113.

[532] http://www.shmoop.com/literature-glossary/freytags-pyramid.html, (consulté le 10 septembre 2014).

son meilleur ami, Turk (Donald Faison), sa collègue, Elliot Reid (Sarah Chalke), l'infirmière Carla (Judy Reyes), le docteur Cox, le concierge (Neil Flynn) et le chef de l'hôpital, le docteur Kelso (Ken Jenkins).

L'épisode introduit chaque personnage, et à l'exception de Turk, les autres protagonistes font la rencontre de J.D. lors de l'épisode pilote. La narration du pilote repose sur la découverte du nouvel environnement de John Dorian pour les prochaines années de sa vie. La séquence prégénérique impose une voix over omniprésente qui vient commenter les propres actions de J.D. ainsi que son état d'esprit. Le contexte de l'action est donné, J.D. est un jeune interne dont la voix over établit une sorte de journal intime, qui permet de rendre audible la subjectivité du personnage. Cette première séquence de la série donne à voir la vie privée du protagoniste, qui s'amuse à se recouvrir de mousse à raser, caractérisant immédiatement le personnage comme quelqu'un d'infantile. La série va nous raconter la vie de J.D., à la fois dans et en dehors de l'hôpital, tout en donnant une place importante à la perception de sa propre vie et de son propre comportement. L'histoire de *Scrubs* est celle d'un récit d'apprentissage puisque le dernier plan de la séquence prégénérique met le personnage au cœur d'un nouvel environnement qu'il ne maîtrise pas malgré sa formation médicale. Cette courte présentation fonctionne comme une introduction claire du ton de la série, mais aussi de son univers diégétique et de son traitement formel.

Le premier acte commence par cette accroche : « Voici mon histoire ». John Dorian propose une sorte de journal intime de sa vie. Ce procédé de narration est au cœur de la série. Le premier acte repose en grande partie sur l'introduction des personnages importants, et de leurs rapports de ces derniers avec le personnage principal. D'une part, John Dorian fait la rencontre de l'équipe médicale et de l'autre, il est confronté à ses premières difficultés en tant que praticien. Lawrence revendique une approche réaliste des difficultés auxquelles sont confrontés les jeunes internes. C'est dans cet esprit que le pilote ne traite pas d'une maladie extraordinaire, mais de la simple confrontation entre théorie et réalité, dans le cadre d'une perfusion. Le personnage principal se retrouve en difficulté lorsqu'il tente de procéder à une perfusion. Nous avons donc déjà deux segments qui composent la structure narrative. De plus, un troisième arc narratif apparaît, J.D. recherche une figure rassurante pouvant l'aider à surmonter ses difficultés, un mentor. Il pense l'avoir trouvé dans le chef de l'hôpital, le docteur Kelso. Le premier acte se divise alors en trois parties, la rencontre avec le personnel, la quête du mentor, et l'apprivoisement d'un

nouveau milieu professionnel. Au fil de ce premier acte, le scénariste s'inspire de l'internat du véritable médecin John Dorian. Il distille certaines anecdotes à travers le premier acte, la peur de faire une perfusion, le drainage d'estomac qui provoque une évacuation conséquente de liquide ou encore le passage où le personnage se cache dans un placard pour fuir une urgence. Ce premier acte tend à s'intéresser à ce que peut vivre tout jeune interne dans un nouvel hôpital. Le climax de l'épisode est donc atteint juste avant la coupure de publicité à [00: 13 : 09], lorsque J.D., caché dans un placard d'équipement médical est surpris par l'orageux docteur Cox. L'acte I met le personnage principal dans les pires difficultés et le paroxysme de cette situation est atteint lorsqu'il est découvert en train de fuir ses responsabilités par le docteur le plus colérique.

L'acte II débute d'ailleurs par un J.D. à terre. L'enjeu de ce deuxième acte est la première nuit de garde, le personnage est alors confronté à toutes les difficultés que cela peut comporter ; la fatigue, la faim, les responsabilités. Cette nuit marque la mort d'un patient, ce qui oblige J.D. a prononer pour la première fois l'heure d'un décès. Finalement, un patient accidenté pousse J.D. à réussir une perfusion sous l'aide bienveillante du docteur Cox. Deux segments narratifs sont conclus dans cette séquence, J.D. réussit à faire une perfusion, dépassant sa peur et prenant ainsi confiance en lui, et la découverte d'un mentor en la personne du docteur Cox. La dernière séquence permet à la voix over de commenter cette première journée et de dévoiler que le personnage commence à apprivoiser son environnement.

La narration de l'épisode est donc construite sur trois formes d'arcs narratifs[533]. L'un de ces arcs permet d'établir les relations entre les protagonistes. Cet arc narratif se subdivise en de nombreux micro-récits, qui caractérisent chaque relation. Les deux autres éléments qui composent les premières journées du personnage reposent sur l'apprentissage d'un nouveau monde avec ses propres règles (ici la réussite d'une persuasion, arc 2), et la découverte d'un mentor (arc 3). J.D. a besoin de confiance pour réussir dans ce nouvel environnement. En cela, la séquence de la perfusion marque pour lui une vraie étape dans l'apprentissage de ce monde professionnel. D'un point de vue relationnel, c'est

[533] Si les séries contemporaines sont toutes construites autour de trois formes d'arcs narratifs, il n'en fut pas toujours ainsi. Nous reviendrons sur l'évolution de la narration de la série télévisée et nous verrons que deux séries ont changé les codes narratifs au tout début des années 1980, *Dallas* et *Hill Street Blues*. C. AHL Nils et FRAU Benjamin (dir.), *Dictionnaire des séries télévisées, op. cit.*, p. 436 ; ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?*, *op. cit.*, p. 70. Dans l'exemple de *Scrubs*, nous abordons les trois lignes narratives qui trouvent une résolution dans l'épisode or selon les séries, ce nombre peut grandement varier.

l'éloignement entre J.D. et son meilleur ami, l'interne en chirurgie Christopher Turk qui trouve une résolution dans cet épisode (arc 3). Leur amitié est perturbée par ces premiers jours qui les mettent en difficulté, allant remettre en cause leur projet d'habiter ensemble. Turk se fait de nouveaux amis et semble gérer bien plus facilement ce nouvel environnement. Finalement, dans ce deuxième acte, Turk avoue ses difficultés et il accepte d'être son colocataire.

D'autres éléments de la narration permettent aussi de construire cet univers fictionnel. Tout d'abord, à travers les relations aux autres protagonistes, c'est la description d'un monde difficile qui est proposé par Lawrence. On découvre la concurrence avec les autres internes et à l'inverse, le soutien des infirmières, le découpage d'un univers entre chirurgien, médecin, infirmière, chaque groupe ayant des vêtements d'une couleur différente. C'est aussi la critique sous-jacente du système de santé américain par le biais du docteur Kelso, qui refuse de traiter un patient sans assurance. La construction narrative distille des éléments qui définissent le monde fictionnel. Ce qui est décrit dans cet épisode, c'est aussi l'état du système hospitalier américain. Le pilote repose donc sur des récits générés par l'hôpital. D'une part les relations personnelles et professionnelles soumises à la tension inhérente de l'environnement médical, mais aussi la gestion et l'apprentissage d'un nouveau monde et enfin la recherche d'un mentor.

7.2.2 Une approche formelle

En analysant la narration, nous pouvons établir un schéma type de l'épisode pilote qui repose sur plusieurs arcs narratifs. L'approche narrative de la série peut faire penser aux *medical shows* comme *ER* ou encore *Chicago Hope*. Ce qui va différencier Scrubs de l'ensemble de ces séries, c'est une approche formelle inédite. Au moment où Lawrence conçoit sa série, il impose plusieurs règles qui rompent la construction type d'une *sitcom*. Tout d'abord, il refuse de tourner à trois caméras pour en privilégier une seule, il refuse l'enregistrement en public de la série ainsi que la mise en place d'une bande sonore composée de rires préenregistrés. Il fait également reconstituer les décors d'un hôpital dans un ancien hôpital désaffecté, et ne tourne ainsi pas en studio. À noter que ce n'est pas la seule *sitcom* tournée à une seule caméra mais c'est la première de ce type à investir le champ médical.

Scrubs est avant tout une comédie loufoque, qui traite de sujets sérieux, avec décalage et ridicule. La principale innovation de *Scrubs* dans le cadre d'une *sitcom*, est de

fonctionner sur une double représentation de l'univers fictionnel. D'une part, la subjectivité de J.D. est au cœur du processus formel de la série parce que la série fonctionne comme un journal intime, et la voix over du personnage principal commente et décrit les événements des différents épisodes. Cela permet de saisir l'univers par le biais d'une subjectivité affirmée. D'autre part, cette voix over permet de visualiser les fantaisies pensées du personnage. L'imagination de J.D. est l'une des figures récurrentes de la série, puisqu'elle donne à cette dernière une sorte de folie quantifiable à l'étendue de l'imagination du personnage. Dans l'épisode pilote, J.D. imagine le chef de l'hôpital comme une figure diabolique, avec tout l'apparat qui l'accompagne : les yeux rouges, les flammes, etc.

Figure 33 : Extrait du pilote de *Scrubs*. Le « diabolique » docteur Kelso, [00 : 20 : 45].

Ces sortes d'hallucinations contrôlées créent un décalage comique puisqu'elles s'insèrent dans un milieu médical. La subjectivité de J.D. prend aussi différentes formes, puisque celui-ci peut imaginer les différentes solutions rencontrées lors d'un problème. Cette subjectivité donne aussi accès à sa mémoire, puisque ce personnage fait souvent appel à ses souvenirs pour expliquer ou caractériser une situation. Dans l'épisode pilote, ces souvenirs permettent de présenter le personnage de son meilleur ami, le Dr. Turk. D'une certaine manière, l'environnement dans lequel gravite le personnage, c'est-à-dire l'hôpital, agit comme un condensateur d'imagination, puisque c'est dans ce lieu que J.D. provoque le plus de visions fantaisistes. Dans la suite de la série, cette imagination débordante va déteindre sur d'autres personnages, qui commenceront à leur tour à

imaginer d'autres fantaisies. La construction formelle de Lawrence repose aussi sur une ironie mordante et sur des références à la série et à la culture en général[534].

Dans l'épisode pilote, Lawrence fait tourner une séquence entre J.D. et Elliot sur le plateau d'une véritable *sitcom*, *My Wife and Kids*[535]. Cette séquence sert à matérialiser une fantaisie de J.D. qui s'imagine en couple avec Elliot, et racontant à ses enfants la manière dont ils se sont rencontrés à l'internat. J.D. perçoit cette fantaisie par le biais d'une télévision dans laquelle la séquence est diffusée. De cette manière sa folie trouve une accroche dans le monde fictionnel. La séquence en question est construite dans les règles de l'art de la *sitcom* : trois caméras, les rires du public appuyant les blagues des personnages, et même l'exclamation finale du public lorsque les deux protagonistes s'embrassent copieusement sur le canapé. Lawrence se moque clairement de la *sitcom* traditionnelle et se moque aussi par la même occasion de lui même, puisqu'il était l'un des créateurs de Spin City, une *sitcom* « classique ».

Figure 34 : Extrait du pilote de *Scrubs*. Lorsque la *sitcom* s'auto-caricature, [00 : 06 : 37 – 00 : 07 : 00].

D'autre part, d'un point de vue formel, Lawrence joue sur deux éléments importants : il a régulièrement recours au plan-séquence, à la manière d'*ER*, et n'hésite pas à formaliser la subjectivité de J.D. par le recours à des plans subjectifs. Par exemple, lorsque le docteur Kelso l'humilie, ce dernier est filmé en plan subjectif. Tout est fait pour associer le point de vue du téléspectateur à celui de John Dorian et ces plans nous mettent dans la peau du personnage, si bien que nous découvrons les autres protagonistes à travers les yeux du héros.

[534] On trouve des fantaisies qui convoquent des références filmiques comme *Star Wars,* des émissions américaines, etc.

[535] Traduit par *Ma famille d'abord,* créée par Don Reo et Damon Wayans, 2001-2005, ABC.

Nous pouvons retrouver certaines similarités avec *ER* : le fait d'avoir reconstitué un hôpital dans un ancien hôpital permet de filmer l'environnement dans son horizontalité (par exemple en incluant les plafonds). Les plans-séquences récurrents permettent d'intensifier le sentiment d'urgence de certains épisodes, mais aussi de passer d'un personnage à un autre, de manière fluide (à la manière de la série *The West Wing*[536]). L'autre qualité de ce type de plan permet de superposer le temps du récit et de la diégèse afin de rendre l'expérience du jeune interne plus réelle : « Le plan-séquence superpose le temps du récit et de la diégèse. »[537]

Le pilote permet aussi de mettre en place des archétypes, qui répondent à des rapports avec le personnage principal. Ainsi chaque protagoniste possède une « névrose », traitée sous une forme humoristique. J.D. est un adulescent, compétent d'un point de vue professionnel, mais dont l'émotivité tient plus d'un enfant de sept ans. Dr. Turk possède à peu près les mêmes caractéristiques. Carla est une infirmière qui se mêle de tout, tandis qu'Elliot a du mal à se sociabiliser, tout en étant narcissique. Le Dr. Cox est l'archétype du médecin colérique, agressif, mais qui est un excellent praticien. Le chef de l'hôpital, le Dr. Kelso est un médecin arriviste, narcissique, mais qui se révèle charismatique. Le dernier personnage, qui tient plus de la fantaisie que du réel est le concierge, une sorte d'éminence grise, qui passe son temps à persécuter J.D. pour une histoire de pièce coincée dans une porte. Chacun de ces protagonistes est profondément imparfait et véhicule une forme d'humour qui l'identifie. L'ironie correspond au Dr. Kelso, le cynisme pour le Dr. Cox, la naïveté pour J.D., l'humour graveleux pour le chirurgien Turk, la maladresse pour Elliot, le comique de répétition pour le concierge, etc. Tous ces personnages gravitent autour de J.D. et ce premier épisode permet de les découvrir à travers son point de vue. Nous pouvons aussi citer des personnages plus en retrait, qui composent tout de même l'univers de cet hôpital et qui seront amenés à prendre de l'importance au fil des saisons : l'interne en chirurgie Todd, qui condense toute la lourdeur que l'on associe parfois au corps chirurgical ainsi que l'avocat de l'hôpital, le dépressif Ted. Comme nous avons pu l'expliquer, chaque personnage a sa propre névrose. L'astuce de l'auteur est d'utiliser celles-ci aussi bien pour le rire que pour le drame.

---

[536] Traduit par *À la Maison Blanche.*

[537] VETTERS Carl, *Temps, Aspect et Narration*, Paris, Éditions Rodopi B.V, 1996, p. 39.

7.3 La constitution d'un univers sonore

Le rythme de la série est dicté par un parti pris sonore qui emprunte plusieurs de ses propriétés au *Mickeymousing.* La bande sonore répond aussi à la subjectivité de J.D. puisque cette dernière est le reflet de la perception auditive de ce protagoniste. L'ensemble des musiques utilisées dans la série fonctionne sur une dialectique entre une musique d'écran et une musique de fosse[538]. La musique peut donc s'intégrer parfaitement à l'univers en provenant d'une source visible à l'écran, mais elle peut aussi être le reflet de l'état d'esprit du ou des personnages. La perception de J.D. est matérialisée par un *sound design* original. L'arrivée d'un personnage est généralement accompagnée d'un bruitage de coup de vent appuyé. Lorsqu'un personnage est en colère, un grognement vient appuyer un regard sanglant. Lorsqu'un personnage tourne la tête rapidement, un bruitage de coup de fouet est utilisé. Cela permet de créer un décalage humoristique et de donner un rythme à cette série tout à fait spécifique. Cette trouvaille est une proposition de Lawrence au Studio pour remplacer les rires préenregistrés. Lors des négociations pour le *show,* Lawrence a proposé de remplacer les rires par des sons de cartoon qui permettraient de suggérer le rire : « Voilà comment je vais réussir à faire programmer cette série. Je vais mettre des bruitages de cartoons là où on s'attend à des rires enregistrés. À un niveau très primitif, ils vont adorer. »[539]

Lors des flashbacks, nous assistons souvent à un arrêt sur image, et le flashback est composé de bruitages d'un déclencheur photographique, qui a pour effet de donner un aspect « diaporama » ou « album photo » à ces séquences. La description du Dr. Turk rentre dans ce système. J.D. le présente par le biais de ses souvenirs : chacun d'entre eux apparaît après le son d'un déclencheur photographique.

L'environnement sonore s'organise en fonction du point de vue des personnages. Une scène du pilote présente J.D. dans un ascenseur bondé, il emmène un patient qui se plaint de ses flatulences répétées faire des examens. Le *sound design* dans l'ascenseur

---

[538] « On appellera musique d'écran […] celle qui émane d'une source située directement ou indirectement dans le lieu et le temps de l'action, même si cette source est une radio ou un instrumentiste hors-champ. » « On appellera *musique de fosse* celle qui accompagne l'image depuis une position off, en dehors du lieu et du temps de l'action. » CHION Michel, *L'audio-vision son et image au cinéma*, Paris, édition Armand Colin, 2013, p. 72.

[539]MCGEE Ryan, "Bill Lawrence", in *A.V. Club,* 14/02/12 : http://www.avclub.com/article/bill-lawrence-69207, (consulté le 7 février 2013). Citation en anglais : « I'll tell you how I'm gonna get this show on the air. I'm going to put in cartoon sound effects where they normally would expect laughs. On a very base level, they are going to like that. »

semble se greffer sur le ressenti du personnage. La petite musique d'ascenseur crée le malaise avec les autres personnes présentes. La sonnerie d'ouverture de l'ascenseur résonne alors comme une libération de cette tension. Lorsqu'une dispute est sur le point d'éclater, J.D. perçoit des bruits de freins, c'est le cas lorsque Elliot se permet une réflexion désobligeante sur Carla ce qui annonce la confrontation à venir [00 :15 :01]. *Scrubs* semble fonctionner comme un petit théâtre dont J.D. est tour à tour l'acteur et le spectateur. Dans ce passage, il est le spectateur de la confrontation entre les deux personnages féminins. Lors de sa nuit de garde, une musique (*Please Forgive Me* de David Gray[540]) accompagne la nuit de garde de J.D. prenant le pas sur l'ensemble des autres sons. Un plan emblématique de la place du point de vue du personnage dans la série se situe dans les six dernières minutes [00 :17 : 30]. Dorian se tient fixe au milieu de la salle d'accueil. Ses mains sont posées sur ses tempes, ses yeux sont fermés. Autour de lui, l'ensemble des personnages de l'hôpital s'agite à une vitesse étourdissante. Ce plan semble refléter les intentions de Lawrence, il reconnaît d'ailleurs avoir choisi Adam Bernstein comme réalisateur du pilote en partie sur cette proposition de plan[541]. Ce plan hautement symbolique révèle la perception de J.D. sur son entourage, un monde qui bouge trop vite autour duquel il se sent en décalage.

Figure 35 : Extrait du Pilote de *Scurbs*. L'interne dépassé par son nouvel environnement, [00 : 17 : 30].

Le choix récurrent des musiques empathiques de *Scrubs* répond à la volonté de son créateur de mettre en avant les émotions, les perceptions des protagonistes, de soutenir l'intrigue d'un épisode en complétant cette dernière par des paroles musicales en lien avec

[540] Composé et interprété par le chanteur anglais David Gray sur son quatrième album « Whtie Ladder » (Rock indépendant, folk).

[541] *Scrubs*, saison 1, DVD, ABC Studios, 2005, bonus, « Plus qu'un sitcom médical de plus ».

l'ensemble de l'épisode. Cette utilisation de la musique est une pratique courante dans la production de séries américaines, on peut penser à *Cold Case*[542], *House* ou encore *One Tree Hill*[543]. Le *sound design* dans cette série est un élément important, complexe mais qui repose sur la volonté d'adopter le point de vue d'un personnage et aussi de proposer une perception qui n'est pas réaliste mais qui est celle d'un jeune interne imaginatif.

7.4 Narration de l'apprentissage

Au travers de cet épisode pilote, nous pouvons proposer une formule de ce qu'est *Scrubs*. Tout d'abord, il s'agit d'une *sitcom* humoristique qui repose sur le monde professionnel d'un hôpital où se côtoient chirurgiens, infirmières, internes, directeur… La narration du *show* repose sur l'évolution d'un jeune groupe d'internes appelés à devenir titulaires. Chaque épisode repose sur une dichotomie, d'une part le monde professionnel et ses patients, d'autre part, les relations privées des protagonistes. Chaque épisode confronte les personnages à des choix délicats qu'ils soient professionnels ou privés, ce choix permet de montrer l'influence du professionnel sur le privé dans le cadre d'un métier médical. Les deux sphères privée et professionnelle cohabitent difficilement, c'est aussi un des enjeux de *Scrubs*. Si la série repose sur un certain classicisme avec les « patients » à soigner à chaque épisode, son traitement formel rompt avec. Le parti pris d'une voix over omniprésente soutenue par la place donnée aux fantaisies de J.D. permet à la série de reposer sur le point de vue intime du personnage principal. Ce dernier donne le ton à la série, cette manière de percevoir l'hôpital comme une sorte d'usine à fous où toutes les folies sont possibles permet de contrebalancer le réalisme des situations médicales. Cette perception fantaisiste du monde hospitalier est à la fois esthétique et sonore.

Chaque épisode met en jeu plusieurs lignes d'actions ou d'intrigues. Dans le pilote, nous pouvons déterminer trois grandes lignes qui sont les relations entre les protagonistes, l'apprentissage de J.D. dans le cadre de ses fonctions (avec notamment la problématique de la perfusion) et enfin la découverte d'un mentor. Ces grandes lignes d'action enclenchent des sous-intrigues qui s'étendent sur plusieurs épisodes, voire l'ensemble de la série (avec notamment la persécution de J.D. par le concierge). *Scrubs* repose en moyenne sur trois intrigues par épisode. Sur ce point précis, les séries proposent

[542] Créée par Meredith Stiehm, 2003-2010, CBS.

[543] Créée par Mark Schwahn, 2003-2006, 2006-2012, The WB puis The CW.

des modèles très variés, certaines séries comme *ER* proposent jusqu'à 18 intrigues par épisodes[544]. On peut néanmoins établir une moyenne autour de quatre ou cinq intrigues par épisodes.

Dans le cas de *Scrubs*, le format de la *sitcom* empêche de développer plus d'intrigues par épisodes. Il ne faut pas confondre avec les arcs narratifs. En effet, on peut distinguer des arcs narratifs au niveau d'un épisode, de plusieurs ou de l'ensemble de la série. Par exemple, le pilote montre deux protagonistes féminins (Carla et Elliot) qui se disputent à cause de la maladresse de l'une d'entre elles, leurs relations sont un micro-récit qui va se poursuivre au fil des épisodes avant d'aboutir à une amitié durable. Certains patients restent plus d'un épisode, ou reviennent plus tard dans la saison ou dans la série. Il arrive qu'un épisode se termine sur un *cliffhanger*, comme lorsque le docteur Cox renonce à son métier après avoir perdu plusieurs patients dans une même soirée *My Lunch* (S5E20). *Scrubs* possède un aspect feuilletonesque qui varie au fil des saisons. Le modèle dominant reste immobile avec les trois grandes lignes d'action qui s'achèvent à la fin d'un épisode.

La structure de l'épisode repose sur trois actes, un prégénérique, un post-générique et un autre acte agencé par la ou les coupures publicitaires. Le climax de l'épisode est souvent atteint au milieu de l'épisode, juste avant la coupure de la publicité. Chaque épisode s'achève par une sorte de morale, de bilan, que la voix over de J.D. vient énoncer. Cette morale intervient dans les trois dernières minutes, et elle met la problématique rencontrée par le héros, en relation avec les autres difficultés rencontrés par les protagonistes. L'épisode présente souvent un problème posé de plusieurs façons : la communication avec les patients, la solitude du métier de médecin, la peur de la mort, la difficulté de concilier sa vie privée avec sa vie professionnelle. Ce ne sont que quelques exemples des thèmes abordés au fil de la série mais ce qui est constant, c'est la manière dont J.D. s'approprie les problématiques des autres personnages pour comprendre ses propres difficultés et en dégager une conclusion ou une forme de morale. John Dorian fonctionne comme une éponge, dont le point de vue est imprégné des autres points de vue auxquels il se confronte. La série repose sur une formule à sept personnages réguliers, J.D., Turk, Elliot, Carla, Docteur Cox, Docteur Kelso et le concierge. Ainsi que sur quelques personnages qui gravitent autour des protagonistes, comme le chirurgien Todd, le concierge ou l'avocat Ted. La formule de la série mélange les codes de la *sitcom*, de la

[544] POURROY Janine, *Urgences : Le guide officiel,* Paris, Éditions La Martingale, 1997, p. 53.

série nodale et de la série feuilletonesque, on retrouve une dominante « immobile » au cœur de la structure de la série.

La formule du *show* se dégage progressivement. Néanmoins, il faut s'intéresser aux différents rapports temporels entretenus par la fiction. *Scrubs* repose sur le point de vue d'un protagoniste. Ce dernier nous permet de percevoir deux temporalités, la première tend à restituer une perception temporelle linéaire de la journée de cet interne dans son monde professionnel. La seconde se place au niveau de l'imagination de J.D. La temporalité dans cette seconde sphère est différente. J.D. peut convoquer le passé, une forme de présent alternatif ou du futur fantasmé dans ce système. Les fantaisies de J.D. convoquent toutes les distorsions temporelles possibles, la folie du personnage insuffle une temporalité faite de ruptures et d'ellipses. En cela, Lawrence se laisse toutes libertés lors de fantasmatisation du récit, ils convoquent des flashbacks, des flashforwards, des ellipses, des présents alternatifs… La temporalité du *show* repose sur une différenciation claire des deux sphères de perception. On ne peut confondre les deux perceptions du personnage puisque chacun est clairement identifiable notamment d'un point de vue sonore. Le temps dans *Scrubs* repose sur une dichotomie entre les deux sphères. Le décalage produit entre ces deux modes de perception est à la source de la forme humoristique, *Scrubs* décale le réel pour s'en amuser.

Le rythme du *show* est au diapason du métier représenté dans cette fiction. Les personnages sont en mouvement constant, ils ne s'assoient que très rarement (parfois dans la salle de repos), ils discutent généralement en marchant ou au milieu d'un couloir. Tout est fait pour proposer un monde professionnel en pleine ébullition. Les conversations des personnages sont souvent interrompues par d'autres protagonistes, l'intimité est très difficile dans ce cadre précis. La série est au diapason de cette représentation, alternant des scènes courtes pouvant aller de 20 secondes à une minute et dix secondes. Les scènes qui s'étendent jusqu'à une minute et dix secondes sont souvent des scènes capitales pour l'intrigue comme la révélation du caractère de Kelso ou la réussite de la perfusion. Les scènes plus courtes ponctuent l'intrigue et reposent sur des ressorts humoristiques (les fantaisies de J.D. sont souvent courtes). L'ensemble de la série alterne des plans fixes (notamment pendant les dialogues), et des plans en mouvement (principalement en steadicam), on retrouve une utilisation récurrente du panoramique latéral et vertical. Les transitions entre les scènes reposent souvent sur un mouvement du cadre ou à l'intérieur de ce cadre. Les personnages passent leur temps à sortir d'une pièce, à rentrer dans une

autre pièce, le mouvement est dans et par le cadre. Le rythme de *Scrubs* est élevé, il repose sur une alternance entre des scènes plutôt courtes qui établissent l'intrigue et la ponctuent, et des séquences plus longues qui avancent l'intrigue, ou la concluent.

7.5 Un équilibre réussi ?

La formule qui semble émerger de notre analyse est une base esthétique, narrative et sonore du *show*. Le projet de Lawrence se matérialise par cette formule, c'est l'intrusion d'une forme de douce folie dans un univers professionnel, majoritairement représenté comme un univers sérieux et dur. Ce qui intéresse Lawrence, c'est l'apprentissage de cet univers par le point de vue de J.D. C'est de comprendre l'ensemble des paramètres, qui constitue la formation d'un interne, c'est de poser la question de ce qui fait un bon médecin. C'est d'ailleurs une question qui poursuit le personnage au fil de la série. *Scrubs* sépare deux univers de perception et c'est précisément au moment où l'on ne peut plus distinguer les deux perceptions que *Scrubs* effectue sa rupture finale à la fin de la huitième saison. C'est l'entremêlement de ces deux temporalités qui marque la fin de la série. Il est important de noter que J.D. provoque volontairement ces fantaisies ainsi, il est conscient de rêver. Cette idée se conceptualise par un recours au regard dans le vague qui conclut la projection de la dernière fanatise du personnage. Or, dans les dernières minutes, ses fantaisies le surprennent et le submergent comme s'il en avait perdu le contrôle. La rupture de la formule passe par cette abolition de la frontière des deux points de vue propre à J.D. En nous approchant de la formule de la série, nous sommes mieux à même de comprendre sa rupture, et de percevoir sa pleine logique. Le final de *Scrubs* repose sur la plus longue séquence de la série, neuf minutes. C'est en soi une rupture structurelle complète. La confusion établie entre les fantaisies de J.D. et sa perception de la réalité rompt avec la formule du *show*. De plus, le générique de l'épisode propose un montage du making-off du tournage du dernier épisode qui est une synthèse des moments les plus forts pour l'équipe du tournage de la fin de *Scrubs*. On passe de l'autre côté du miroir, l'expérience de la fiction est aussi celle de ceux qui la façonnent. Pour la première fois, les coulisses de *Scrubs* font partie intégrante du montage d'un épisode.

La logique de la série résonne dans ces deux limites diachroniques. L'unité formée par *Scrubs* apparaît pleinement, puisque c'est un récit initiatique d'apprentissage, dont le départ et le final marquent la complétude. De plus, la mise en œuvre d'une formule conforme aux exigences de l'auteur est brisée lors des derniers instants de la série d'une

manière extrêmement cohérente, en rapprochant deux temporalités différentes, dont l'une n'était connue que de J.D. et du téléspectateur, *Scrubs* brise les règles structurelles et temporelles de son *show*. Cette nouvelle temporalité est celle d'une complicité affirmée avec le téléspectateur, celle d'un partage fictionnel avec ce dernier. Le *show* convoque sa propre mémoire, cette dernière séquence est une sorte de réunification de subjectivité pour placer le téléspectateur comme double identitaire du héros. L'ensemble de la série repose sur une triple perception. J.D. l'interne apprend son métier de médecin, le téléspectateur découvre l'apprentissage en même temps que le personnage, et même le comédien Zach Braff, dont c'est le premier rôle, apprend son métier de comédien. La grande force de la fin de *Scrubs* est de réunir cette triple perception en une seule perception temporelle. Toute la somme des expériences de la série est au cœur de ce départ final du médecin John Dorian.

Les limites diachroniques nous permettent d'apprivoiser le projet structurel et formel de *Scrubs*. De passer de la formule à la « déformulation ». *Scrubs* est une *sitcom* emblématique des années 2000 parce qu'elle a su proposer une formule originale dans un univers récurrent des fictions télévisuelles. Bill Lawrence a conscience de l'importance d'unifier son programme, il s'est battu dans ce sens et il a réussi à proposer une fin cohérente. *Scrubs* a su créer un dialogue entre son début et sa fin, la série possède en ce sens l'élément le plus important recherché aujourd'hui dans le cadre d'une fiction sérielle destinée à une deuxième existence post-diffusion : une unité d'ensemble. Et c'est au son d'une guitare acoustique reprenant les notes du thème principal du générique de la série *I'm No Superman* que le personnage quitte l'hôpital du Sacré Cœur. Comme une évidence, la série s'achève par son leitmotiv musical au moment où J.D. quitte l'hôpital, huit ans après son arrivée sur les mêmes accords. Les huit saisons permettent ainsi de constater l'évolution et la construction de l'identité de ce protagoniste comme médecin.

Figure 36 : L'arrivée dans le pilote et le départ dans le *series finale*. La boucle est bouclée.

Il semble que le final de *Scrubs* soit pleinement conscient des enjeux de la fin. Cette séquence abolit la formule du *show* par le biais d'un crescendo final émotionnel et musical, dont la force repose sur sa capacité à convoquer la mémoire de la série. Lawrence procède à une distorsion temporelle en convoquant le passé, le présent et le futur possible dans une même séquence. En donnant un aperçu possible de l'avenir de J.D., Lawrence ouvre une multitude de possibilités d'existence pour son héros. Il donne à voir la finalité de la vie de John Dorian à travers cette séquence. En explorant le parti pris de la série et en subjectivisant ce segment de l'épisode, Lawrence brise sa propre formule pour présentifier l'imminence de la fin. D'un point de vue structurel, cela est réfléchi et cohérent avec la vision de l'auteur.

Bill Lawrence et son équipe ont su dès le début du tournage de la huitième saison que ce serait la fin de la série. Ils ont eu le temps de proposer une conclusion réfléchie. L'auteur a depuis longtemps sa fin en tête puisque dès la septième saison, ABC Studio lui avait demandé de l'écrire pour la tourner au moment où la grève des scénaristes battait son plein. Ce dernier a donc pris le temps de penser la fin de son *show*. Ainsi, on retrouve une véritable rupture avec l'ensemble de la fiction, une « déformulation » complète qui passe par une distorsion temporelle qui donne à voir le présent, le passé et le futur possible de la fiction. Le final réussit un numéro d'équilibriste en clôturant le passage de J.D. à l'hôpital du Sacré Cœur tout en laissant entrevoir son avenir possible. Plus que dans une autre fiction, l'hôpital semble fonctionner comme la macro-crise du récit. L'univers fictionnel est alors à la fois la « crise » de la série et la machine à récit de la fiction. Nous pouvons établir que le choix de Lawrence de convoquer le passé de la série provoque une volonté de réexaminer l'ensemble de la fiction. Les réminiscences de la dernière séquence créent un dialogue et poussent le téléspectateur à vouloir se souvenir. De plus, elles font référence à la construction du héros. L'univers fictionnel est tentaculaire et cette fin le rappelle à la mémoire du téléspectateur donnant des raisons de réexaminer le *show*.

Scrubs partage des points communs avec *Six Feet Under* et *Battlestar Galactica*. Les deux fictions formulent et déformulent leurs récits. Les fins des trois séries apparaissent similaires sur certains points, une fin ouverte avec, pour les séries d'Alan Ball et Bill Lawrence, un flashforward au conditionnel. Une accélération du rythme de l'épisode, une dominance progressive de la musique sur le dialogue, une convocation de la mémoire spectatorielle. Malgré leurs différences, les deux fictions pratiquent une forme similaire de narration sérielle.

8 *Lost* : L'héritier d'une nouvelle forme de fin

8.1 Une série sur le temps

Six Feet Under porte en lui une conception particulière de la conclusion narrative d'une série. Nous avons vu de quelles manières le temps jouait un rôle unique dans la « déformulation ». L'exemple de *Six Feet Under* a théorisé une certaine conception de la fin. Coupler les enjeux narratifs et économiques en manipulant le temps, en se le réappropriant. L'enjeu est d'offrir une conclusion narrative, non une fin. La matrice de fin générée par *Six Feet* Under semble avoir influencé les autres fins de notre corpus.

En 2004, les survivants du vol océanique 815 débarquent sur ABC. Cette série créée par Damon Lindelof, Jeffrey Lieber et J.J. Abrams va considérablement bouleverser le paysage sériel. *Lost,* c'est avant tout un concept, un *Robinso*n *Crusoé* saupoudré de fantastique. Des survivants miraculés d'un crash aérien tentent de survivre sur une île aussi dangereuse que mystérieuse. *Lost* est un croisement de genres, une série à dominances évolutives (à la fois série chorale et série feuilletonesque) composée d'éléments immobiles comme les séries nodales. Les scénaristes réussissent à faire exister une pléthore de personnages en offrant à chacun un épisode — ou plus —, consacré au point de vue d'un personnage en utilisant notamment des flashbacks. Cette mise en forme sera renversée à partir des deux derniers épisodes de la saison trois. La grande diversité des points de vue (les survivants viennent des quatre coins du globe) et les mystères grandissants de l'île sont probablement l'une des raisons du succès international de la série[545]. Tout au long de son récit, *Lost* va manipuler et théoriser une certaine conception

[545] *Lost* s'est vendu dans plus de 180 pays la première année, puis dans plus de 200 par la suite. HATCHUEL Sarah, *Lost : Fiction Vitale*, Paris, Presses Universitaires de France, 2013, p. 8. En France, la première saison a connu une audience moyenne de 6, 31 millions de téléspectateurs : http://fr.lostpedia.wikia.com/wiki/Saison_1/Audiences, (consulté le 1er décembre 2014). Les ventes de DVD figurent dans le top 5 des ventes annuelles. En 2008, la quatrième saison de *Lost* s'est écoulée en France à 86 000 exemplaires (*Lost* est troisième dans les ventes de séries, juste derrière *Desperate Housewives* saison 3 écoulée à 91 000 exemplaires et *House* saison 1 et 2 écoulée à 213 000 exemplaires) : http://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=18 448969.html, (consulté le 1er décembre 2014). Par ailleurs, la sixième saison de *Lost* totalise 338 937 ventes lors de sa première semaine de sortie pendant la saison 2010/2011. Il est important de noter qu'aux USA, les sorties en DVD sont pensées dans le cadre d'une stratégie commerciale. En l'occurrence, sortir les saisons peu de temps avant la diffusion de la prochaine saison : http://www.audiencesusa.com/article ventes dvd le classement 2010 2011 le carton de true blood7 6838400.html, (consulté le 1er décembre 2014.)

du temps. Ainsi, lors des trois premières saisons, la série explore le passé des protagonistes. Le présent apparaît comme un repère et l'île semble créer les conditions de l'introspection. À chaque épisode, un protagoniste doit composer avec un élément problématique de son passé qui le définit dans le présent. L'idée forte de *Lost* est que la définition du présent des personnages passe par la réactualisation du passé. Le passé définit le présent. Cette idée est au cœur du récit. Ainsi chaque épisode la fiction repose sur deux lignes temporelles. Dans les trois premières saisons, il s'agit d'une ligne dédiée au présent de l'île et d'une autre dédié au passé des personnages.

L'île sert de procédé théorique pour réunir les deux temporalités. *Lost* fait du temps la matière scénaristique première. À partir du *season finale* de la saison trois, le rapport au temps est modifié par une connexion entre le présent et le futur. Le présent devient difficile à cerner, puisque le futur nous est rendu présent. La série brouille nos repères temporels. *Lost* continue de revendiquer ce lien fort de cause à effet. L'île reste un repère temporel puisque chaque épisode fait cohabiter un temps propre à l'île et un temps hors de l'île. Comme si la temporalité de l'île était une forme de référence, un point d'ancrage dans cette exploration du temps. *Lost* soutient l'idée que la série peut manipuler sa plus grande spécificité, le temps. La cinquième saison de la série fait de la temporalité un enjeu clairement narratif, il s'agit de voyager dans le passé. L'introspection devient concrète par une rencontre entre le présent, le passé et le futur. Si *Lost* flirte avec le fantastique dans la cinquième saison, la série poursuit son exploration de connexion avec le temps. Le présent, le passé et le futur définissent les protagonistes comme personnages, mais aussi comme procédés d'exploration narrative. Enfin, la sixième saison prend deux directions temporelles à partir d'un événement : une temporalité où le crash de l'océanique 815 n'a pas eu lieu que l'on peut appeler les *flash-sideways*[546] et une temporalité sur l'île dans la continuité de la cinquième saison. Ces deux temporalités intimement liées laissent entendre un rapport temporel fort, qui sera l'enjeu du *series finale* de la série. Carlton

[546] Le terme *flash-sideways* est suggéré par un scénariste de *Lost* pour éviter de parler d'« univers parallèle ». Par la suite le terme est repris par les fans et il devient le terme officiel : http://fr.lostpedia.wikia.com/wiki/Flash-sideways, (consulté le 1er mars 2015). Par ailleurs, la première utilisation du terme remonte à une interview plus ancienne du 8 novembre 2006. Carlton Cuse utilise alors le terme de *flash-sideways* pour parler de la seconde saison. Entretien avec Carlton Cuse et Damon Lindelof par Michael Ausiello : AUSIELLO Michael, "Can you give me a little…", in *TV Guide*, 08/11/2006, URL : TV guide : http://www.tvguide.com/news/little-33281/

Cuse le revendique clairement : « Ce qui lance vraiment la saison finale de la série, c'est l'établissement de deux trajectoires temporelles. »[547]

Cette présentation succincte des enjeux temporels dans *Lost* est un point de départ important pour comprendre l'enjeu temporel du dernier épisode de cette série. *Lost* est clairement une série sur le temps. À la fois enjeu scénaristique et théorique mais aussi philosophique, *Lost* prend le risque de faire du temps un « horizon d'attente », un procédé d'introspection et une matière malléable. Les scénaristes de *Lost* ont compris en premier lieu que le temps était le meilleur élément pour « lutter contre le temps ». En manipulant ce dernier dans sa totalité, ils peuvent établir une mise en série basée sur la temporalité qui devient un élément récurrent à chaque épisode et qui permet un éventail de possibilités narratives. Aucune série à ce jour n'a manipulé le temps avec autant d'ambition que les auteurs de *Lost*. La série a brisé les frontières entre passé, présent et futur. C'est probablement sa plus grande réussite. La série permet ce phénomène de « présentification » du passé, du présent et du futur.

L'enjeu du *series finale* pour *Lost* est colossal : relier les différentes temporalités, apporter une conclusion sans être une fin définitive et répondre aux nombreuses questions laissées en suspens dans le récit. La tâche est énorme et le *series finale* de *Lost* ne fait clairement pas l'unanimité dans les critiques, à l'inverse de celui de *Six Feet Under*. Il faut se pencher sur cette fin puisqu'elle théorise une certaine idée de la conclusion. *Lost* est une série phénomène qui a su captiver des millions de téléspectateurs à travers le monde[548]. En créant un univers avec ses propres codes, empreint de mystère et reposant à la fois sur une mythologie[549] complexe et une galerie de personnages aussi diverse qu'internationale, *Lost* est devenu un symbole : celui d'une nouvelle étape dans l'évolution des séries télévisées. *Lost* est une œuvre matrice dont le *series finale* peut faire passer cette dernière d'une œuvre de qualité à une œuvre intemporelle. C'est tout l'enjeu du double épisode final, *The End* diffusé le 23 mai 2010 aux États-Unis sur ABC à 21h00.

---

[547] *Lost*, Saison 6, DVD, ABC Studios, 2010, bonus « la création de la dernière saison ».

[548] « La série était diffusée simultanément en version anglaise et espagnole, et s'est vendue dans 220 pays. » BUXTON David, *Les séries télévisées : forme, idéologie et mode de production*, Paris, Éditions L'harmattan, 2010, p. 64. Citation de PORTER James, LAVERY David, *Lost Décrypté : Le guide non officiel,* Hors collection, 2007, (2006) ; *Libération,* 5 mai 2010, p. 26. Aux États-Unis, la série a connu des audiences importantes : 18, 4 millions de téléspectateurs en moyenne (saison 1), 6, 31 millions en France ; 15,5 millions, 5,4 millions en France (saison 2), http://fr.lostpedia.wikia.com/wiki/Saison_1/Audiences ; http://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=18386248.html

[549] Nous reviendrons dans la partie II sur la définition de ce terme qui est sujet à débat et réflexion.

Il est écrit par Damon Lindelof et Carlton Cuse et réalisé par Jack Bender. Les deux derniers épisodes ont été suivis par une audience moyenne de 13 millions de téléspectateurs pour une durée légèrement allongée de 105 minutes[550] sans la publicité.

8.1.1 "To remember and let go"

Même si *Lost* possède un aspect feuilletonant, la série se révèle bien moins évolutive que *Battlestar Galactica.* En cela, notre approche de l'analyse de la fin ressemble à ce que nous avons entrepris pour les autres fictions. Afin de garder une cohérence méthodologique, nous allons analyser les dix dernières minutes[551] de *Lost*. En effet, ces minutes font passer *Lost* d'une fin immanente à une fin imminente. Il serait trop complexe de pouvoir donner un contexte clair à cette scène finale en raison de la très grande densité des événements précédents. Ce qu'il faut savoir, c'est que la séquence s'inscrit dans la ligne temporelle des *flash-sideways* et que le personnage de Jack (personnage central depuis le début interprété par Matthew Fox) se retrouve devant le cercueil vide de son père (John Terry). En touchant ce cercueil, il est victime d'une anamnèse (perte de l'amnésie) qui lui permet de se souvenir de sa vie sur l'île. Son père apparaît alors pour révéler que Jack est mort. Cette révélation va alors réunir tous les personnages importants de la série dans un même endroit pour des retrouvailles par-delà la vie. Ce qu'il faut surtout retenir, c'est la manière dont *Lost* apporte une conclusion en forme de transition, de passage d'un monde à un autre. De la vie à l'au-delà. En effet, ce *series finale* met en relation deux temporalités. La première est une temporalité propre à l'île où l'intrigue de la saison se conclue. La seconde est une temporalité qui semble fictive puisqu'elle prend le parti de raconter les événements si le crash originel de l'intrigue ne s'était pas produit. Elle est désignée par le terme *flash-sideways* : « Cette vie est menée au conditionnel. Elle se joue sur l'air de « si mon père n'avait pas été une ordure, alors j'aurais sûrement été plus heureux ».[552] Ce second temps, difficile à cerner est autant un enjeu narratif que temporel. Dans ces dernières minutes, le temps alternatif se révèle comme une transition théorique entre la vie et la mort : une création des

[550] Anonyme : http://www.spin-off.fr/episode18-15283-23052010-saison6-Lost.html, (consulté le 4 avril 2013)

[551] Fin disponible ici en trois parties : http://www.youtube.com/watch?v=f6DC1wQT1rw ; http://www.youtube.com/watch?v=dL26K6T3IOw ; http://www.youtube.com/watch?v=eKhMLoWPtbE, (consulté le 10 septembre 2014).

[552] THIELLEMENT Pacôme, *Les mêmes yeux que Lost*, Clamecy, Éditions Léo Scheer, 2011, p. 111.

protagonistes pour passer à autre chose[553]. Cette théorisation du temps est clairement établie par le personnage du père de Jack, le docteur Shephard : « C'est un endroit que vous avez construit ensemble pour vous retrouver. »

Figure 37 : Extrait de la fin de *Lost*. Les retrouvailles entre Jack (à droite) et son père Christian (à gauche), [01 : 35 : 35].

Ce temps fictif est une étape dans la transition entre la vie et la mort. Cette temporalité théorise un rapport au temps qui existe entre l'œuvre sérielle et le téléspectateur. Les moments passés entre le téléspectateur et l'œuvre construisent cet espace temporel. Cette mise en abyme théorique prend le parti d'inclure clairement le téléspectateur dans le discours narratif. Ce double discours tend à justifier la réalité émotionnelle de ce que les personnages ont vécu tout au long de ces six saisons. La mort est ici un point de passage indépassable comme le remarque Christian Shephard : « Tout le monde meurt un jour, fils ». La fin est inéluctable, c'est le discours que sous-entend le père de Jack. Ce dialogue fascinant théorise le rapport téléspectateur/personnage. Reprenons le discours du docteur Shephard :

> Il n'y a pas d'ici, maintenant. Le plus important, c'est un endroit que vous avez construit ensemble pour vous retrouver. La plus importante partie de ta vie, c'est le temps que tu as passé avec ces personnes. Personne n'y arrive seul Jack. Tu avais besoin de chacun et ils avaient besoin de toi […] pour se souvenir et lâcher prise […] On ne part pas, on avance.

[553] Pour mieux comprendre cette idée, nous citons le monologue de fin du film *American Beauty* qui explicite clairement cela : « J'avais toujours entendu dire qu'à l'instant de votre mort, votre vie entière se déroulait devant vos yeux en une fraction de seconde. Tout d'abord, cet instant dure beaucoup plus longtemps qu'une fraction de seconde... Il s'étend jusqu'à l'infini, comme un océan de temps. » C'est précisément dans cette fraction de seconde entre la vie et la mort que ce joue ces *flash-sideways*. Il est intéressant de noter que ce monologue est écrit par Alan Ball, scénariste du film et créateur/*showrunner* de *Six Feet Under*.

Ce qu'évoque ce protagoniste, c'est l'univers fictionnel de la série comme un univers connecté grâce aux rapports humains, par le besoin de vivre avec les autres. Le téléspectateur fait partie de cet univers. La série en a besoin pour exister et les téléspectateurs ont besoin de ces programmes pour se sentir connectés avec d'autres êtres humains. Cela n'est possible que par une temporalité propre à la série, qui réunit pendant un temps donné une communauté de personnes. Ce discours reprend la thématique propre à *Lost* qui est la mise en contact de personnages très différents, presque individualistes, afin de créer un groupe d'individus, ayant besoin les uns des autres. La narration de ce final repose sur deux lignes narratives, chacune dépendante du temps qui la constitue. Les événements sur l'île apportent une conclusion à la série en permettant à plusieurs survivants de quitter l'île définitivement. L'épisode permet aussi de trouver un successeur au poste de gardien de l'île (un des arcs narratifs majeurs de la série) en la personne de Hurley. L'homme sans nom (l'antagoniste de la série) est vaincu par Jack, Kate (Evangeline Lilly) et Sawyer (Josh Holloway). La narration de *Lost* est achevée par l'aboutissement des arcs narratifs. Jack se sacrifie et les autres personnages rentrent chez eux à l'exception de Hurley (Jorge Garcia) et Ben (Michael Emerson) qui restent sur l'île. La temporalité de l'île, malgré ces nombreuses transformations, digressions, ellipses ou encore manipulations, repose sur des repères narratifs qui connaissent un aboutissement relatif dans le *series finale*. En effet, ces derniers tendent à créer de nouveaux arcs narratifs (que va-t-il advenir des survivants ? De Desmond ? De Hurley et de son « nouveau travail » ?). L'achèvement des récits passe par un départ, celui de quelques survivants qui réussissent à quitter l'île. L'idée est donc de créer une transition narrative imminente par une décentralisation du vecteur principal des récits, l'île. Sans cette dernière, la série perd la partie centrale de son univers fictionnel. Néanmoins, ce n'est pas dans ce départ que la narration culmine à son point d'imminence. La série a déjà joué sur le départ de personnages de l'île pour mieux y revenir (saisons quatre et cinq). Aussi, le départ de certains protagonistes n'a rien de réellement nouveau. L'imminence va provenir d'une jonction temporelle inédite qui amène une convergence entre deux temporalités : « La ligne temporelle d'origine s'immisce et transpire dans la nouvelle. »[554]

[554] HATCHUEL Sarah, *Lost Fiction Vitale*, *op. cit.,* p. 118.

8.1.2 Jonction inédite du temps

Les dernières minutes mettent aux prises deux temporalités : l'une est celle de l'île, que nous pouvons nommer « présent » de manière relative ; l'autre est celle d'un temps « hors du temps » qui est le résultat d'une convergence d'expériences. « C'est un endroit que vous avez construit ensemble pour vous retrouver » déclare le père de Jack. L'existence de ces *flash-sideways* est difficilement saisissable en dehors de l'expérience des personnages du *show* et par extension de celle des téléspectateurs.

Dans les dernières minutes, Jack erre, mourant, sur l'île et d'autre part, il perçoit une temporalité par-delà la mort qui « présentifie » les expériences vécues sur l'île et qui offre une réunion des affects entretenus dans la série. Au moment de l'imminence de sa mort, Jack entrevoit une autre temporalité, celle d'une église qui rassemble les liens qu'il a entretenus dans sa vie. L'idée forte de cette séquence est que Jack semble progressivement conscient de cette vision : il semble avoir un flash de cet autre temps. L'imminence de sa mort intensifie progressivement l'avènement de cet autre temps. De cette façon, Jack prend conscience de sa place dans la vie, et de son rôle dans cette histoire. Il comprend que l'essentiel de son expérience est constitué par une circulation d'affects. Il réalise aussi son rôle dans la narration, celui d'un gardien de l'île éphémère qui a réussi à aider les autres. Une des dernières images que Jack emporte est la vision d'un avion quittant l'île. Il a réussi la mission qu'il s'est donnée : trouver un moyen d'aider les survivants à quitter l'île. Cette perception semble lui permettre d'accomplir sa mission en tant que personnage, puisque sa mort intervient juste après cette vision. La séquence finale repose sur un montage alterné dont la finalité est la convergence de ces deux temporalités. Il y a une circulation entre ces deux dernières qui donne sens aux formes de temps représentées. La convergence finale s'opère par un fondu au blanc qui réunifie le temps par-delà la vie. Les portes de l'église, ouvertes par le docteur Shephard, et la mort de Jack, tendent à un fondu au blanc qui provoque une jonction inédite dans la série. *Lost* a créé une représentation du temps multiple. Cette séquence « déformule » la série en réunifiant deux temporalités en un même instant, ce qu'aucun autre épisode de la série n'a jamais réalisé.

L'accomplissement du *show* passe donc par une imminence finale dont le moteur est l'imminente réunification des temporalités. Cette séquence donne à voir une similitude d'actions qui crée un rapport de sens. Par un jeu de montage alterné fondé sur des raccords mouvements, les deux lignes temporelles se mettent à coexister en une seule et Jack prend conscience de sa double présence, à la fois sur l'île et à l'église. Grâce à un montage qui

tend à lier par le mouvement deux temporalités distendues, les gestes deviennent les liants du temps. Jack s'écroule dans la forêt alors qu'il s'assoit à l'église, la main de Kate posée sur celle de Jack lie le geste de Jack pour appuyer sur sa blessure, la présence du chien renvoie à la figure du père, etc[555].

Figure 38 : Extrait du *series finale* de *Lost*. Le montage lie les temps par les raccords mouvements, [01 : 39 : 50 - 01 : 43 : 50].

Si le raccord mouvement assure la cohérence du montage, le regard reste l'élément qui confond le temps. L'œil dévoile les deux lignes temporelles et permet à Jack de vivre l'imminence de sa fin sous la forme d'une double énonciation temporelle. Bien évidemment, l'œil clos, la forêt de bambou, la présence du chien renvoient au pilote de *Lost* dans une forme réflexive qui invite à réexaminer la série. Plus encore, la jonction du temps marque un horizon indépassable pour une fiction qui s'est bâtie sur deux lignes temporelles. Le temps ne semble pouvoir se rejoindre que dans la fin de la fiction. Alors que Jack glisse lentement vers sa mort, l'apparition finale de l'avion quittant l'île métaphorise le départ de Jack, le départ tant convoité au fil de la série et l'abandon de l'univers spécifique qui a permis à la crise de perdurer.

[555] Nous pouvons noter aussi le baiser échangé entre Juliette et Sawyer qui renvoie directement au baiser échangé lors de la mort de cette dernière. Extrait disponible via ces deux liens ; S6E01, *LAX* : https://www.youtube.com/watch?v=ciVqwEH2n3E, (consulté le 10 octobre 2014). S6E18, *The End* : https://www.youtube.com/watch?v=6BJiQLS_D0c, (consulté le 10 octobre 2014).

La mise en scène gravite autour de Jack, la caméra vise à la frontalité du point de vue du personnage mais avant cela, elle tourne autour de lui toujours légèrement désaxée par rapport à son regard avec de lui faire pleinement face lors du tout dernier plan. L'œil qui se ferme ne scrute plus le temps, il scrute le téléspectateur et marque la dernière jonction inédite de *Lost*, celle du temps du personnage avec le temps du téléspectateur. Cette mise en scène précautionneuse attend la fin de la séquence pour faire pleinement face au regard de Jack. Comme si l'objectif scrutait dans le regard quelque chose d'unique. À l'instar de Pacôme Thiellement, il nous semble que « La spécifié de *Lost*, c'est de nous avoir montré que regarder, ce n'est pas seulement subir ; regarder, c'est *voir* ; et voir, c'est *être*. »[556] Le dispositif visuel tend à révéler que nous ne subissons plus l'action de la fiction à l'instar de Jack. Le regard constitue l'affirmation de notre identité. Cette jonction amène doucement l'imminence de la fin à son paroxysme.

8.2 Catharsis

Cette fin fonctionne sur un double sens. D'une part, c'est la mise en place d'un discours sous le signe des affects. L'ensemble des paroles du docteur Shephard fonctionne sur un discours à double destinataire : Jack et le téléspectateur ; « Tu avais besoin de chacun et ils avaient besoin de toi […] pour se souvenir et lâcher prise […] On ne part pas, on avance. » Le discours du père de Jack ne pourrait être plus explicite puisqu'il met en abyme le processus sériel comme un procédé dépendant de ceux qui le font vivre. La fiction est donc pour les auteurs de *Lost* un processus qui se crée par la relation entre l'œuvre et le téléspectateur. C'est une relation à double sens qui fonctionne sur un réseau qui permet à la fiction d'exister. Dans ce même temps, les auteurs de *Lost* parlent de cette idée de souvenir et de départ. La fiction est conçue comme une structure destinée à la réminiscence, dont la finalité repose sur la mémorisation que l'on en garde. Il est clairement dit que *Lost* ne marque pas la fin mais l'achèvement d'une étape et que d'autres sont à venir (d'autres fictions sérielles par exemple). Les auteurs de *Lost* visent à une vraie *catharsis* dans le sens le plus aristotélicien en procédant à une purge des émotions. Tout d'abord, en établissant un discours à l'adresse des téléspectateurs puis dans un second temps, en procédant à une dernière séquence qui fonctionne comme une machine à souvenirs venant succéder à la machine à récits : « Cette oscillation témoigne d'une

[556] THIELLEMENT Pacôme, *Les mêmes yeux que Lost*, *op. cit.*, p. 53.

déconstruction paradoxalement toujours émotionnelle de la fiction, qui joue à la fois sur les souvenirs des personnages et sur ceux des spectateurs. »[557] En effet, les différentes rencontres de Jack dans l'église évoquent à chaque instant des souvenirs de la fiction. Une action aussi simple que l'étreinte entre Jack et Boone (Ian Somerhalder) est lourde de sens pour le téléspectateur qui a suivi la série. Leur amitié lors la première saison connaît une fin tragique quand, suite à un accident, Boone meurt.

Figure 39 : Extrait de *The End* (S6E18) et *Do No Harm* (S1E20). A gauche, Jack et Boone se retrouve. A droite, Jack tente de sauver Boone lors de la première saison de la série.

De la même manière, l'étreinte amicale avec Sawyer renvoie à l'apaisement de leurs rapports, à l'inverse de la tension qui les a toujours opposés. Cette scène condense une multitude de souvenirs fictionnels, le téléspectateur ne peut être qu'épuisé par la quantité d'émotions convoquées par ces simples étreintes. La mort imminente de Jack sert ce dessein qui est d'absoudre les tensions du *show* par cette réunification. Jack retrouve les membres importants de sa vie sur l'île. Il est finalement guidé par la femme de sa vie, Kate. Toute la tension émotionnelle de la série est convoquée pour être finalement purgée. D'autre part, cela fonctionne aussi au niveau de Jack dont la proximité de la mort entraîne l'absolution des tensions. C'est une sorte de libération émotionnelle dont le personnage est le vecteur. La *catharsis* vise une purge des émotions pour libérer, en quelque sorte, les personnages et les téléspectateurs de la fiction. Elle vise à leur faire lâcher prise. C'est un procédé qui a pour but de prendre la main du téléspectateur pour mieux la relâcher. : « Si les spectateurs ont donné beaucoup de leur temps, de leur vie, de leur énergie (à comprendre, chercher, décoder), la série leur a rendu leur propre vie (peut être changée, voir transcendée) en retour. »[558]

[557] HATCHUEL Sarah, *Lost Fiction Vitale*, *op. cit.,* p. 111.
[558] *Ibid.*, p. 134.

Les auteurs semblent conscients de cela, ils misent leur fin sur une centralisation des affects tout en laissant une ouverture à la fiction. Si le personnage de Jack décède et que les *flash-sideways* proposent une localisation temporelle *post-mortem* à l'ensemble des protagonistes, ils laissent une ouverture quant à l'avenir de certains personnages, entre le moment de la mort de Jack et leur réunification. Ainsi, les arcs narratifs concernant Hurley, Sawyer, Kate, Richard (Nestor Carbonell) et Claire (Emilie de Ravin) restent en suspens. En devenant le gardien de l'île, Hurley ouvre un nouveau départ à la narration qui ne sera pas poursuivie mais qui laisse la place à l'imagination du téléspectateur (un court-métrage présent sur le DVD de la saison six en révèle davantage[559], cela prouve clairement que certains récits peuvent se poursuivre). D'un autre côté, en évoquant clairement un lieu réunificateur des protagonistes après leur mort, la série procède par une ellipse qui se déroule après la mort des survivants du vol Océanic 815. À l'instar de *Six Feet Under*, *Lost* entrevoit une temporalité dont la réalité n'est clairement pas avérée, une vision du futur par-delà le temps qui est le fruit de la subjectivité de Jack. Cette séquence nous donne ainsi à voir le point de vue du personnage principal. Ainsi la série laisse une porte ouverte qui est le déroulement des événements après la mort de Jack jusqu'à la mort des autres personnages. La présence de l'île reste le garant de cette imagination puisqu'elle façonne l'univers fictionnel de cette série : *Lost* ne peut se passer de son île.

Cette *catharsis* est agencée par un procédé omniprésent dans la sixième saison de *Lost* et qui participe à la rupture finale. La dernière saison entrevoit une rupture esthétique par l'agencement de séquences réminiscentes que chaque protagoniste expérimente à travers les *flash-sideways*[560]. Ces séquences fonctionnent comme des activateurs de mémoire pour les personnages, qui se souviennent d'une temporalité où ils ont vécu sur l'île. Elles portent le nom de *flash-ahead*[561] et leur fonction est de « préparer les spectateurs à la fin de la série, de les aider à faire un travail de deuil et de rétrospection : se souvenir en *flashback* des moments marquants, se retourner sur le chemin parcouru, se rappeler ce que nous avons vécu depuis 6 ans. »[562] Le présent de l'île et ces *flash-sideways* commencent alors à nouer un réseau de sens qui circule entre les deux temporalités.

[559] *Lost*, saison 6, DVD, ABC studio, court-métrage, « un nouveau responsable », 2010.

[560] L'invention du terme revient à un scénariste de *Lost* qui suggère l'utilisation de ce terme plutôt qu'univers parallèle, réalité alternative. Source : http://fr.lostpedia.wikia.com/wiki/Flash-sideways, (5 septembre 2014).

[561] Cela fait référence à l'idée de flash dans le futur sauf qu'ici cela définit une temporalité entre le moment de la mort et la mort même.

[562] HATCHUEL Sarah, *Lost Fiction Vitale*, *op. cit.*, p. 124.

Esthétiquement, les séquences en *flash-ahead* répondent à un montage rapide, se composent de filtres qui accentuent la chaleur des images créant une conception d'un souvenir positif de l'île par cette perception chaleureuse de la mémoire.

Figure 40 : Extrait de la fin de *Lost*. Dans les dernières minutes, Jack se souvient de sa vie sur l'île, [01 : 34 :18 – 01 : 35 : 00].

Jusqu'à ces scènes, il n'y avait pas de différenciation esthétique aussi marquée dans la représentation des temporalités. Cette rupture est donc amorcée en amont du final de la série. Néanmoins, la séquence de fin oppose une esthétique cohérente à l'ensemble du *show* via les déambulations de Jack dans la forêt. La séquence dans l'église répond à une autre conception esthétique. Elle s'oppose à la scène de Jack puisqu'elle se passe dans un endroit clos. En proposant une représentation esthétique uniformisée, dont les lumières sont purement artificielles, la scène devient un lieu à l'onirisme prononcé, difficilement identifiable comme réel. Cette représentation quasi aseptisée, ponctuée par des références religieuses, semble induire un discours sous-jacent à *Lost*. En l'occurrence, celle d'un univers au seuil de la mort qui est le fait d'une expérience religieuse : « une expérience à la fois éminemment personnelle et souvent partagée, qu'elle est source d'inspiration et influe sur nos vies sans pour autant offrir des réponses toutes prêtes ».[563] Cette opposition finale qui correspond à une sorte de transition entre deux univers permet de mieux saisir

[563] *Ibid.,* p. 133.

ce qui se joue dans le cadre de cette série. La saturation des blancs dans les dernières secondes qui tend vers un fondu au blanc valide cette rupture esthétique.

8.3 La figure cyclique

La fin de *Lost* répond à une cohérence formelle évidente par la présence d'une fin en forme de boucle qui se referme. La fiction naît par le regard de Jack lors de l'épisode pilote *:* la première image de la série est l'éveil de Jack. En l'occurrence, la dernière image est l'œil qui se referme. La série naît par le regard de ce personnage et ne peut continuer sans celui-ci. Cette cohérence cyclique est accentuée par la présence d'une fin en forme de dialogue avec le début. Jack s'écroule dans le même champ que lors de son éveil sur l'île. L'image de l'avion qui quitte l'île renvoie au crash initial. La présence de la chaussure et celle du chien renvoient à des repères exactement identiques au premier réveil de Jack : « en juxtaposant les images de la mort de Jack dans le champ de bambous et les images du *flash-sideways* où la lumière envahit l'église, la série se referme en boucle sur Jack. »[564] Ce double discours final permet de mettre en avant la figure du cycle comme système structurel constituant de l'ensemble de l'œuvre. La nomination de Hurley comme protecteur de l'île bouleverse le cycle des gardiens puisque ce dernier ne fonctionne pas comme Jacob (Mark Pellegrino). C'est la remarque que lui fait Ben : « C'est la manière dont Jacob voyait les choses, peut-être qu'il y a un autre moyen, un meilleur moyen ». Le dernier épisode montre la rupture d'un cycle narratif et affirme une structure cyclique constituante. De la même manière, Jack est hanté par les visions de son père depuis le début du *show*. Les visions s'achèvent lorsque Jack ouvre le cercueil de son père et qu'il le découvre vide. Il discute alors avec son père. Tout part de ce cercueil vide pour s'achever par ce même cercueil vide. Le cycle met alors en perspective l'évolution des protagonistes et permet de percevoir la manière dont ils ont profondément changé. Ce choix structurel permet aux auteurs de revendiquer une cohérence dans la structure. La fin de *Lost* se doit de former une unité. Cette dernière est constituée par ce choix cyclique.

Cette figure est constituée dans cette séquence par l'arrangement musical. Au premier abord, il y a un choix qui n'est pas en rupture avec l'ensemble de la série, c'est la

[564] *Ibid.,* p. 110.

composition musicale finale du compositeur de *Lost,* Michael Giacchino[565]. Le morceau *Moving On* de 7 minutes 55 secondes est parfaitement cohérent avec l'ensemble des compositions musicales. Il reprend et remodèle plusieurs thèmes emblématiques de *Lost* proposant ainsi une synthèse musicale de la série. Ainsi, on retrouve des sonorités de *Life and Death*, *The Oceanic 6*. À la fois lente et douce, composée d'un piano et de violons, elle repose sur des variations rythmiques par vagues qui exhortent le téléspectateur à la *catharsis* musicale. En le cela, le travail de Giacchino et de McCreary est similaire dans le final, composer un ultime morceau qui invite au souvenir de l'ensemble de la série.

Le morceau est le plus long de la série, en cela, il se distingue des autres séquences mises en musique. En proposant une séquence portée par presque huit minutes de musique, la série innove musicalement tout en s'inscrivant dans une cohérence sonore. Cette cohérence affirme à son tour cette unité cyclique. D'une part, parce que la musique réemploie des thèmes de *Lost* et parce que ce dernier est progressivement dépassé par une nouvelle orchestration mettant en abyme le processus de « lâcher prise » ou « moving on ». La musique soutient non seulement de manière clairement empathique le point de vue de Jack et l'« épuration » de ses émotions, mais elle affirme d'autre part la structure cyclique, en constituant l'ensemble de la diégèse sonore de cette séquence à l'exception de l'aboiement du chien et du décollage de l'avion. De plus, le morceau induit un sentiment d'imminence en synthétisant d'autres morceaux de *Lost* et les dernières notes au violon affirment la pleine finalité diégétique de l'ensemble. À l'instar de la série, la musique est ici tournée vers son passé. Le rappel du morceau *The Oceanic 6* ou encore *Life and Death* convoque une multitude de souvenirs fictionnels. De cette manière, le son appuie le procédé de réminiscence. La rupture sonore est finalement affirmée par la présence du titre à la fin de l'épisode qui apparaît progressivement, sans l'habituelle rupture sonore de chaque épisode.

Cette prééminence de la musique sur l'environnement sonore et la constitution d'une séquence proche à son tour du clip musical permettent de relier ce choix de musique à celui de Lawrence ou Ball. Ce choix semble répondre aux mêmes questions que celles des autres *series finale* : il faut créer un moment de rupture avec les propriétés verbales de la série. Cela passe forcément par une construction musicale en guise de conclusion narrative. Ici, la séquence souligne l'émotion ressentie par les personnages (et cela à

[565] Compositeur américain, collaborateur privilégié de J.J. Abrams (il a composé la musique de *Star Trek, Mission Impossible III, Super 8*), il collabore avec Pixar pour *Ratatouille, Là-Haut, Cars 2*. Il travaille aussi dans la composition musicale de jeux vidéo.

travers le temps et l'espace) et celle ressentie par le téléspectateur, qui s'apprête à son tour à refermer l'expérience *Lost*.

8.4 Une fin qui fait débat

La série s'achève en mettant en avant ses personnages, sur un système qui rappelle *Six Feet Under* ou encore *Scrubs*. Pourtant, elle a provoqué un débat très virulent au sein des téléspectateurs. Les *showrunners* étant pointés du doigt comme les responsables de ce qu'ils considèrent comme une faillite narrative. Voilà quelques exemples de Tweets reçu par Damon Lindelof après la diffusion de la fin de *Lost* :

> Vous a-t-on déjà accusé d'être un terroriste émotionnel ? N'oubliez pas de vérifier la signification de : « apporter des réponses » ; Vous n'êtes qu'un sale menteur. Vous n'avez jamais su, vous avez tout inventé, vous nous avez tous trahis. Vous m'avez trahi et j'espère que vous irez pourrir en enfer.[566]

Lindelof est par ailleurs personnellement visé par la critique. Ce dernier a donné une interview où il répondait à des questions concernant la fin de *Lost*. Il a reconnu « avoir des sentiments contrastés »[567] à l'égard de ce final. La fin de *Lost* est devenue un modèle polarisant qui fait désormais partie de la culture américaine. Dans le jeu vidéo *Batman Arkam City*[568], le joueur dirige un Batman à la poursuite de son ennemi juré, le Joker. Alors que le joueur croit avoir trouvé la cachette du clown, il découvre une vidéo où le méchant lui dit : « qu'il faut savoir être déçu et que c'est comme dans une série télé ou l'on suit les aventures avec les hauts et les bas des personnages et qu'à la fin ils se retrouvent dans une église, mais qu'est ce que c'est que cette église ? ».[569] Dans la série *Community*[570], l'épisode *Abed's Uncontrollable* (S2E11), un des personnages en quête du sens de Noël ouvre un paquet énigmatique composé de paquets de plus en plus petits

---

[566] DASSE Christophe, « Lost : Les 5 messages les plus méchants reçus par Damon Lindelof depuis la fin de la série », in *Unification*, 27/08/10, URL : http://www.unificationfrance.com/?11015-Lost-Les-5-messages-les-plus, (consulté le 4 mai 2013).

[567] TOPOLSKY Joshua, entretien avec Damon Lindelof, 2012 : http://www.theverge.com/2012/5/21/3030913/damon-lindelof-on-lost-on-the-verge, (consulté le 9 juillet 2013).

[568] Développé par Rocksteady et Warner Bros. Games (2011).

[569] Extrait disponible via ce lien : https://www.youtube.com/watch?v=GndAZ2cyh0k, (consulté le 2 septembre 2014).

[570] Créée par Dan Harmon, 2009- en production, NBC puis Yahoo ! Screen.

avant que le dernier ne révèle le DVD de la première saison de *Lost* : « C'est une métaphore. Cela représente le manque de récompense. »[571]

La fin de *Lost* est à l'instar du final de *The Sopranos* suffisamment polarisant pour devenir un outil de référence présent dans la culture comme les jeux vidéo, les autres séries, etc. D'ailleurs, le soir de la diffusion du final de *Lost*, les auteurs se sont amusés à dévoiler les fins envisagées pour la série. Ils proposent alors plusieurs vidéos parodiques dont l'une est la reprise exacte de la fin des Sopranos[572]. Carlton Cuse reconnaît par ailleurs une erreur : « "Ce que nous n'avions pas anticipé", dit Cuse, "c'est que nous avions utilisé tellement de twists dans la série, donné du sens à tant d'aspects de la fiction qu'au final, un beau plan de la plage ne pouvait tout simplement pas être perçu comme un beau plan de la plage." ».[573] L'auteur fait référence à l'image du générique final de *Lost* où une image de la zone du crash de l'avion a fait réagir la communauté de fan comme un indice final induisant que tous les personnages étaient morts depuis le début de la fiction. Cuse et Lindelof ont dû démentir cette interprétation.

Figure 41 : Générique de fin du *series finale*. L'image finale polémique, [01 : 44 : 01].

Récemment, un article de *Lost* est revenu sur la fiction dix ans après son lancement sur ABC, Jérémie Maire aborde la question de la fin de la série en ces termes : « Ce qui est essentiel dans *Lost*, comme dans de nombreuses séries, c'est que la fin est

[571] Episode disponible via ce lien, scène à partir de 00 :16 :00 : http://vimeo.com/47465880 , (consulté le 5 septembre 2014).

[572] Vidéo disponible via ce lien : http://www.dailymotion.com/video/xdglov_damon-lindelof-and-carlton-cuse-fin_shortfilms, (consulté le 3 septembre 2014).

[573] SEPINWALL Alan, *The revolution was televised*, *op. cit.*, p. 189. Citation en anglais : « "The thing that we failed to anticipate," says Cuse, "was we had done so many twists in the show, hab imbuded so many aspects of the show with meaning, at the very end, a beauty shot of the beach couldn't just be perceived as a beauty shot of the beach. »

moins importante que le chemin emprunté pour y arriver. La série d'ABC a (ré) appris à tout le monde que seul le voyage compte, pas la destination. »[574] Si la question soulevée par cette affirmation est intéressante, la mise au placard de la fin nous apparaît comme une erreur. Le « voyage » est bien évidemment très important, nous avons montré comment la « fin » est tout aussi importante dans le contexte actuel. Il est trop simple de la laisser de côté. Elle apparaît déterminante parce qu'elle lègue un héritage aux téléspectateurs. Par ailleurs, le clivage autour de cette fin est à mettre en perspective avec le mode de regard des téléspectateurs. Certains ont vu en *Lost* une série de personnage et d'autres, une série de mystère. Les attentes ne sont clairement pas les mêmes. Cela pourrait expliciter le clivage autour de la fin.

La répercussion du final de *Lost* témoigne de l'influence des séries télévisées et des passions qui les alimentent. La fin de la série est pourtant organisée d'une manière similaire à celle des autres *shows*, la fin reposant bien sur une « déformulation » qui marque le point de passage entre l'immanence et l'imminence de la fin du récit. De plus, la jonction des temporalités et la réponse apportée aux *flash-sideways* permettent de surprendre le téléspectateur. Pour comprendre le débat qui agite la fin de *Lost*, il faut revenir au pilote et à la structure initiale.

9 *Lost* : une série de personnages et de mystères.

9.1 Un vol presque comme les autres

Le pilote de Lost ne répond pas aux critères habituels de création d'un pilote de série. Dès la prise en main de la fiction par J.J. Abrams, ABC a cru en *Lost* d'une manière inhabituelle pour une nouvelle série sur un *network*. Ce dernier dure deux heures et fut tourné entre le lundi 22 mars et le samedi 24 avril 2004, soit au moment où normalement tous les autres pilotes de séries sont déjà tournés. Ce dernier représente un investissement conséquent puisque le coût de production du tournage s'élève à près de dix millions de dollars, ce qui en fait l'un des pilotes les plus chers de l'histoire de la télévision. Le pilote

[574] MAIRE Jérémie, « *Lost* : 10 ans après, un mystère et un culte toujours intacts », *Vanity Fair*, 2014 : http://www.vanityfair.fr/culture/series/articles/lost-10-ans-story/15772, (consulté le 10 octobre 2014).

est diffusé en deux parties le 22 et le 29 septembre 2004 sur ABC avec une audience supérieure à 18 millions de téléspectateurs (18, 7 M) pour la première partie et 17 millions pour la seconde[575]. Le pitch de la série est simple puisqu'il s'agit de suivre l'histoire d'un groupe de rescapés d'un crash aérien sur une île. La force de *Lost* est de transcender son postulat de départ pour créer une machine à intrigues et à mystères spectaculaire. *Lost* est une série à dominances évolutives qui mélangent une partie chorale et feuilletonesque mais qui est structurée par des points nodaux précis. *Lost* se construit autour de ces personnages en injectant une mythologie propre au *show*. J.J. Abrams avait déjà suivi cette direction avec *Alias* et la mythologie autour de Rambaldi. Ici, l'île est un personnage à part entière, un personnage insaisissable. Nous allons nous pencher sur la construction de l'épisode pilote pour comprendre la mise en place structurelle, esthétique, narrative et sonore d'une des séries les plus ambitieuses du début des années 2000.

9.1.1 Forme et formule pragmatique

D'un point de vue formel, la série *Lost* repose sur un format de 42 minutes, sans compter la publicité. Chaque occurrence de *Lost* repose sur un temps légèrement variable [00 : 42 : 18] pour le pilote sans la publicité. La première coupure de publicité de l'épisode intervient après [00 : 21 : 24] pour la première partie du pilote, soit au climax de l'unité puisque c'est la première apparition sonore hors champ du monstre de l'île. La seconde intervient après la découverte de la partie avant de l'avion dans la jungle à [00 : 30 : 07]. La troisième coupure intervient à [00 : 39 : 00], lorsque Kate, effrayée, trouve enfin le courage de sortir de sa cachette pour secourir Jack et Charlie (Dominic Monaghan). L'épisode est donc fragmenté par trois coupures qui interviennent à des moments stratégiques de la narration. À noter qu'une dernière coupure intervient après la fin de l'épisode, cette dernière est suivie d'un *sneak peek* (un teaser de l'épisode suivant). Les scénaristes ont parfaitement conscience des exigences publicitaires télévisuelles. Ils prennent cela en compte dans l'écriture des épisodes et celui-ci ne déroge pas à la règle. Chaque coupure intervient à un moment fort de l'intrigue. Le but est clairement d'éviter que le téléspectateur ne change de chaîne au moment de la publicité. Ainsi, dans cet épisode, la première coupure transforme le concept de base : en révélant une présence sonore effrayante, l'île change de statut et devient le centre des interrogations. Les deux

[575] Anonyme : http://www.spin-off.fr/episode18-15283-23052010-saison6-Lost.html, (consulté le 23 juin 2013)

autres coupures reposent sur une forme différente. La découverte de la partie avant de l'avion amène une nouvelle tension à l'épisode : l'objectif de l'épisode, qui est de trouver un émetteur, est sur le point d'être accompli. La dernière coupure amorce une nouvelle forme de tension : Kate tente de se calmer en effectuant un exercice similaire à celui que Jack avait effectué lors d'une opération. Elle cherche à lutter contre sa peur en comptant jusqu'à cinq. C'est précisément au moment où elle arrive à cinq que la coupure s'effectue. Ainsi chaque coupure publicitaire soulève des questions. Qu'est-ce que ce monstre ? Qui y a-t-il dans le cockpit ? Est-ce que Kate va retrouver Jack et Charlie ? La structure repose donc sur cette récurrence de scène, qui instaure une tension forte dont le téléspectateur ne doit pas pouvoir se détacher. L'épisode est construit en deux actes : le premier s'achève avec le climax de l'épisode, la présence d'un monstre à la moitié de l'occurrence, tandis que le second acte s'achève à la fin de cette première occurrence. La structure publicitaire ne répond néanmoins pas à une construction géométrique équidistante. Les dispositions des coupures publicitaires répondent à un système différent. Dans cette occurrence, la première partie est exempte de coupures. La première intervient justement à la fin de l'acte un. Ce choix est cohérent puisqu'il s'agit d'un pilote et qu'il faut d'abord réussir à captiver le téléspectateur avant de procéder à des coupures publicitaires. Après ce premier acte, les deux autres coupures interviennent à un intervalle quasi similaire de huit à neuf minutes de fiction. Le pilote fonctionne sur un format précis, dont la structure est pensée en fonction des exigences extérieures comme la publicité. Elle les intègre clairement comme un élément de la dramaturgie de l'épisode.

Le titre est placé au début du programme dans cette première partie. Son apparition ne dure que quelques secondes. Sa construction est simple : un titre en blanc, placé sur un fond noir, qui tourne sur lui même et disparaît rapidement. Ce système simple permet de donner plus de temps à la fiction, à l'inverse de ce qui se fait sur le câble pour les génériques comme *Six Feet Under,* possédant un format étendu, sans publicité. Le placement du générique est extrêmement discret, il débute après [00 : 07 : 13] de fiction. Il s'agit simplement du placement des différents noms dans les coins gauche et droit de l'écran. Enfin, le titre revient de manière percutante à la toute fin de l'épisode, supporté par un claquement sonore. L'ensemble de l'épisode est alors cerné par les deux apparitions du titre de deux manières radicalement différentes. La première repose sur des sons discordants et sur un *sound-design* qui évoque clairement un appel de détresse sonore. La seconde fonctionne comme une sorte d'apparition violente. L'épisode se termine par la

découverte du cadavre du pilote, victime du monstre. La dernière image est en cela marquante et l'apparition du titre qui succède semble vouloir affirmer clairement « vous venez de regardez *Lost ».* Ces deux limites fonctionnent sur un signal sonore clair : d'une part, l'évocation de l'étrangeté et du mystérieux et de l'autre, un choc sonore qui soutient la fiction.

D'un point de vue formel, la structure de l'épisode est pensée comme une structure ascendante, ponctuée de points de tension forts. Ce n'est pas une structure pyramidale puisque le climax de l'épisode n'est qu'une étape dans la disposition de moments de tension.

9.1.2 Le temps sur l'île

La construction de l'épisode repose alors sur deux temporalités qui s'incorporent à cette structure. Pour les deux premiers épisodes, il s'agit d'une part des événements sur l'île et de l'autre, des flashbacks. Les deux temporalités fonctionnent sur un système qui les éloigne. Plus on en apprend sur ce qui s'est passé dans l'avion juste avant le crash, plus les événements sur l'île avancent, empêchant toute concordance, toute jonction des deux temporalités. Il est important de noter que le premier flashback intervient après les 20 premières minutes du *show*. De cette manière, la structure se met en place petit à petit, la formule du *show* s'écrit progressivement. L'un des éléments essentiels de ce système est de créer un premier acte percutant qui se détache de l'ensemble des autres productions. Ainsi, les vingt premières minutes du *show* en disent assez peu sur la formule générale : il faut attendre le deuxième acte pour distinguer la formule. La première partie ne présente qu'un flashback, celui de Jack dans l'avion avant le crash. Ce dernier repose sur une construction en puzzle, laissant à penser que chaque personnage nous est inconnu. La présence de flashback vise à créer une temporalité qui réactualise notre savoir sur les protagonistes. Pour cela, les rétrospections reposent sur la « présentification » d'une subjectivité. La réminiscence est évoquée clairement par les plans succédant ou précédant les flashbacks. Dans le pilote, le souvenir de Jack est clairement affilié à son regard pensif face à l'océan. Cela permet de concevoir ce système comme une sorte de microscope des subjectivités.

Figure 42 : Extrait du pilote de *Lost.* Jack au moment de la dépressurisation de l'appareil et le plan suivant de Jack se remémorant le crash, [00 : 21 : 17 – 00 : 24 : 11].

La première partie amorce la formule, mais celle-ci n'est que pleinement affirmée dans la seconde partie. En effet, la durée reste sensiblement similaire (00 : 40 : 19 sans publicité). Cette fois-ci la structure repose sur deux temporalités pleinement affirmées, dès la première minute, un flashback centré sur Charlie au cours du vol de l'avion atteste de cela. Ce dernier est suivi de la première coupure de publicité à [00 : 04 : 05]. La seconde intervient après [00 : 08 : 02], elle repose sur la découverte par Walt (Malcolm David Kelley) des menottes suggérant qu'un criminel se cache parmi les survivants. La troisième se situe à [00 : 14 : 51], elle annonce le départ dans la jungle de Kate et Sayid (Naveen Andrews) pour trouver un lieu où ils ont pourront émettre un signal de détresse. La quatrième coupure intervient au climax de l'épisode, qui est la découverte d'un ours polaire [00 : 27 : 35]. Le second flashback de l'épisode présente Kate dans l'avion [00 : 31: 40] : il permet surtout de reconsidérer ce que l'on sait du personnage et de révéler son identité de fugitive. En jouant sur la réactualisation des personnages, « ils finissent aussi par les démystifier en partie : les "héros" ne peuvent sortir indemnes d'une telle mise à nu de leur passé, de leurs failles, faiblesses, fautes et regrets. »[576] La formule apparaît plus clairement. Trois ou quatre coupures de publicité viennent ponctuer les moments forts de l'intrigue. Dans cette partie, il s'agit de l'addiction de Charlie à la drogue, du départ dans la jungle et de la découverte d'un ours polaire sur une île du pacifique et de l'identité de Kate. Les flashbacks de l'épisode affirment leur système de réactualisation des personnages en révélant deux éléments importants sur les personnages de Charlie et Kate.

Enfin, les deux temporalités semblent s'éloigner de manière définitive. Les flashbacks semblent fonctionner sur un système qui ne cherche pas à rejoindre la chronologie des événements sur l'île, mais à s'en éloigner pour mieux créer du sens : « Or,

[576] HATCHUEL Sarah, *Lost Fiction Vitale*, *op. cit.*, p. 19.

ce sont les agencements des différents morceaux temporels qui créent une configuration en échos *signifiante*. *Lost* crée du sens telle une entité omnisciente supérieure et génère des destinées en rassemblant des moments séparés dans le temps et l'espace. »[577] Les flashbacks semblent reposer sur un système qui s'éloigne du crash pour remonter le cours inverse du temps. Les deux temporalités partent d'une base similaire, le crash de l'avion mais leur direction est opposée. Enfin, les deux épisodes semblent reposer sur la représentation d'un temps narratif globalement similaire, entre 24 et 48 heures sur l'île. Chaque épisode donne à voir un temps relativement constant. La formule du *show* apparaît donc clairement, la disposition de deux temporalités inverses qui donnent à voir des survivants sur une île inconnue. La série repose sur une feuilletonisation puisque les découvertes faites sur l'île amènent à créer un mystère opaque et évolutif.

9.1.3 Réactualisation

La narration de ces deux épisodes repose sur un système ingénieux qui amène à reconsidérer ce que l'on découvre. Cela concerne aussi bien les personnages que l'île, l'autre véritable personnage. Le pitch est simple, un crash aérien sur une île perdue dans le pacifique. La narration vise alors à étendre son spectre sur plusieurs niveaux. D'une part, la série met en scène des personnages qui ne se connaissent pas et qui sont amenés à collaborer à cause des circonstances exceptionnelles. La narration fonctionne donc sur ce rapprochement parfois improbable (tels l'ancien militaire irakien Sayid et l'américain Hurley). D'un autre côté, elle instaure une méfiance entre ces protagonistes qui ne se connaissent pas. La recherche du fugitif qui s'avère être en réalité une fugitive répond à ces apparences trompeuses qui composent le *show*. Cette ligne narrative est dépendante des flashbacks qui permettent de procéder à une introspection des personnages et de percevoir leur subjectivité. Kate se révèle au téléspectateur par les flashbacks. En cela, la narration place le téléspectateur au-dessus des autres protagonistes puisque seul ce dernier peut accéder à la vision des souvenirs des protagonistes. Ce système donne à voir une intimité de façon prononcée. En cela, la réactualisation de l'identité des protagonistes permet de créer un lien avec le téléspectateur. Ce dernier les découvre à l'instar des autres protagonistes qui se découvrent mutuellement.

L'idée forte de *Lost* est de débuter en plein cœur de l'action, en complète synergie avec le personnage : on découvre Jack se réveillant et portant assistance à des survivants

[577] *Ibid.,* p 18.

d'un crash aérien sur une île. Une multitude de questions se pose et le pilote prend le temps de recontextualiser les événements et d'en montrer plus sur les personnages, afin que le téléspectateur apprenne à les connaître. Ce début lance une ligne narrative forte qui est la survie. Les rescapés veulent survivre et rentrer chez eux : il s'agit de la première « crise » majeure de la série. L'île maintient cette tension puisqu'elle symbolise l'éloignement, la survie et le simple fait d'être « perdu ». Cette première « crise » est directement connectée à la deuxième « crise » majeure : « l'identité » de l'île. Le pilote permet de mettre en place une foule d'éléments étranges et mystérieux, qui instaurent déjà la mythologie de ce *show*. La présence d'un monstre, d'un ours polaire et d'un message de sauvetage tournant en boucle depuis 16 ans permet de donner des éléments qui façonnent un mystère opaque autour de ce lieu. La résolution des mystères qui entourent l'île forme une « crise » majeure puisqu'il semble qu'elle soit complètement reliée à la première crise. Les survivants ne pourront pas rentrer chez eux sans comprendre l'île (l'appel au secours de Rousseau qui tourne en boucle depuis 16 ans confirme cela). *Lost* est donc un feuilleton reposant sur deux « macro-crises ». Ces dernières sont complétées par une multitude de microcrises, par exemple la dépendance de Charlie à la drogue dans le pilote ou encore le passé criminel de Kate. Ainsi, la situation du *show* permet de créer un système de relations basé sur l'incertitude et l'inconnu. Elle permet aussi de créer un nouveau départ à des personnages qui semblaient « perdus » au moment du crash. Il est important de noter que ce pilote fonctionne sur une réminiscence des lignes d'action (trouver l'émetteur, émettre un signal de détresse, être secouru). Le passé des protagonistes n'est que peu exploité.

Ce déséquilibre aura tendance à se renverser par la suite. La narration du pilote met en place une véritable machine à récit. Un passage de la première partie présente cela de manière extrêmement claire : Kate déchausse un cadavre pour pouvoir aller dans la jungle quand elle croise le regard de Locke (Terry O'Quinn) qui lui sourit. Ce dernier mange une orange, ce qui donne à son sourire une étrangeté inquiétante. L'idée que ces personnages ne se connaissent pas instaure une tension inhérente. Qui est vraiment cet inconnu ?

Figure 43 : Extrait du pilote de *Lost*. John Locke sourit à Kate, [00 : 24 : 50 – 00 : 25 : 24].

C'est une fiction sur l'apprivoisement de l'autre, la reformation d'une communauté[578] et sur la construction de l'identité : « *Lost* présente une réflexion sur ce qui signifie "vivre ensemble", sur les liens entre les individus et sur la construction de l'identité et de l'altérité. »[579] D'une certaine manière, la série explore les différentes déclinaisons narratives du terme « Lost ». Ils sont perdus sur une île, perdus dans leurs vies, perdus dans leurs rapports aux autres et perdus quant à la nature de l'île : « La série décline toutes les implications du mot *lost,* "perdu" — *être perdu* sur le plan temporel, narratif, spirituel, moral, idéologique, mais aussi *avoir perdu* des êtres chers - et l'applique aux personnages comme aux spectateurs. »[580] Cette machine s'étend donc principalement sur deux macro-récits qui permettent à la fiction d'exister. Ces deux « crises » sont soutenues par une machine à récit qui permet d'alimenter la fiction.

9.2 La série qui fait son cinéma

La première partie du pilote repose sur une séquence introductive qui donne une idée de l'approche filmique de ce *show*. En tournant ce pilote, J.J. Abrams ne savait pas si ce dernier allait donner naissance à une série ; néanmoins, il souhaitait appréhender cette fiction comme un film de cinéma. Ainsi, la séquence d'ouverture se veut volontairement impressionnante. D'une part, le réveil de Jack en pleine forêt permet de mettre au diapason le personnage et le téléspectateur. La découverte de la carcasse de l'avion en feu

[578] Cette idée est mis en perspective dans MCDERMOTT Scott, "*Lost* in America : In search of a social contract" in *Politics and Popular Culture,* Leah A. Murray (ed.), Newcastle, Cambridge Scholars Publishing, 2010, p. 32-46. L'auteur s'interroge sur le nouveau contrat social établit dans la série ou plutôt sur chaque philosophie incarnée par des homonymes des grands auteurs/philosophes de ces derniers sicèles autour de la vie en commuanuté comme John Locke, Danielle (Jean-Jacques) Rousseau, Juliette (Edmund) Burke, Jeremy Bentham, etc.

[579] HATCHUEL Sarah, *Lost Fiction Vitale*, *op. cit.*, p. 95.

[580] *Ibid.,* p. 7.

et la séquence qui en résulte est le moyen d'affirmer l'intention de l'auteur : faire du cinéma à la télévision. J.J. Abrams construit la séquence de la découverte de l'avion du point de vue de Jack, en partant d'un plan-séquence qui donne à voir progressivement l'étendue de la catastrophe : « Toute cette séquence était supposée être comme les morceaux d'un puzzle, comme si vous regardiez une image complète en n'en voyant que des petites fenêtres, et sans comprendre le comment et pourquoi. »[581]

Figure 44 : Extrait du pilote. Jack découvre le crash de l'avion et tente d'aider les survivants. Deux images d'un même plan qui refuse un contrechamp franc, [00 : 02 : 26 – 00 : 03 : 08].

En révélant progressivement l'étendue de la situation, J.J. Abrams crée une séquence qui est réactualisée par la vision de l'ensemble de la situation, par la reconstitution du puzzle. Il nous semble que cette idée est au cœur du processus filmique ainsi que des choix narratifs. Cette longue séquence de 7 minutes et 14 secondes ouvre la série d'une manière percutante, en présentant des personnages dans un contexte dramatique. Le téléspectateur découvre non seulement le caractère du personnage de Jack, mais également l'ensemble des protagonistes, qu'il croise tout au long de cette séquence. J.J. Abrams tourne cette séquence à la steadicam principalement. L'idée étant d'être au cœur de l'action, même si ce ne sera pas le choix exclusif de l'ensemble du *show*. Il s'agit plutôt de s'adapter à l'action. *Lost* repose sur une structure filmique qui vise à assimiler ce programme à du cinéma en passant par différents systèmes. L'idée forte qui émane déjà de cette séquence est de jouer sur le hors-champ, comme c'est le cas lorsque Jack découvre l'avion, mais qu'aucun contrechamp immédiat ne vient donner une réponse à son regard.

L'apparition de l'ours, ainsi que celle du monstre répond aussi à des jeux avec le hors-champ. *Lost* construit son mystère par le désir inassouvi de savoir et de voir. Esthétiquement, la situation de la narration majoritairement en extérieur permet de donner à voir un lieu à base de lumière naturelle et c'est précisément l'intention du *show*,

[581] *Lost*, saison 1, DVD, ABC Studio, 2005, bonus « Bienvenu à Oahu : Le making-of du pilote ».

d'utiliser peu de lumière artificielle. La série repose sur des couleurs vives d'une part et sur la représentation des nuits où il se passe souvent des événements inquiétants[582]. La découverte du cockpit intervient lorsque le temps se gâte franchement. À l'inverse, les flashbacks répondent en majorité à une esthétique qui colle aux personnages (puisque chaque flashback se passe dans un endroit différent, à travers le monde). Ainsi, l'approche cinématographique est au cœur du processus filmique. Il s'agit de faire de ce *show* de *l'entertainment* de qualité. Le pilote a par ailleurs recours à des travellings, des panoramiques récurrents. J.J. Abrams utilise aussi de nombreuses grues. Il filme ce double épisode introductif dans toute sa verticalité[583]. De cette manière, il semble parfois que les survivants soient observés par l'île elle-même. L'idée esthétique qui marque une certaine constance se situe dans la manière de capter les visages et les regards. *Lost* insiste sur cela, notamment lors des scènes précédentes ou suivant les flashbacks. Les regards deviennent les points d'entrée des subjectivités parce qu'ils anticipent le processus d'introspection à travers les souvenirs. Il est intéressant d'opposer l'esthétique « paradisiaque » de l'île (océan bleu, sable parfait, jungle luxuriante, ciel dégagé) à ce qu'il s'y passe. La série repose sur cette opposition esthétique entre une situation dramatique et un endroit idyllique. Une sorte de paradis perdu quelque part dans le pacifique.

9.2.1 Le son de l'île

Le pilote démontre que la formule de la série repose sur son *sound-design* et sur la musique. Le compositeur Michal Giacchino compose une bande-son complexe : « J'ai commencé par chercher un élément de confort, quelque chose qui représente le chez soi pour ces gens, tout en enveloppant le tout dans un son ésotérique, bizarre, inconfortable. »[584] D'une part, la musique de *Lost* traduit l'état émotionnel des protagonistes par des morceaux lents, composés en grande partie de violon et de piano. C'est le cas lorsque Jack arpente la plage après l'explosion de l'appareil. Cette musique crée une approche temporelle sensiblement différente, en ralentissant la diégèse. L'image est alors ralentie à son tour pour répondre à la musique extradiégétique. D'autre part, en composant des morceaux dissonants, avec des pics agressifs : la musique tend alors à

[582] C'est aussi le cas lorsque le temps se gâte comme dans le pilote avec les pluies diluviennes qui s'abattent sur l'île.

[583] Bien entendu, il n'est pas le seul réalisateur de la série mais étant le premier, c'est lui qui donne la forme audiovisuelle à suivre tout au long de la série.

[584] *Lost*, saison 1, DVD, ABC Studio, 2005, bonus « Bienvenu à Oahu : Le making-of du pilote ».

générer un malaise en constituant une ambiance musicale étrange. Lorsque Kate croise le regard de Locke, la musique évolue vers une composition dissonante. Lorsqu'ils sont poursuivis dans la forêt par le monstre, les sons dissonants sont supportés par des percussions. Ce sont d'ailleurs des bouts de décors qui servent de base à ces percussions : « On a utilisé ça dans la cabine à percussions. Le type joue sur des bouts d'avions. »[585] Les événements importants sont souvent supportés par des pics sonores qui se composent de trompette, de xylophone ou de percussions, voire de percussions sur des décors. C'est particulièrement marquant à la fin de la première partie, lorsque Jack et Kate aperçoivent le corps du pilote.

Dans cet épisode pilote, il n'y a pas de musique intradiégétique, l'ensemble des morceaux permet de créer une sonorité propre à l'île, une musique extradiégétique qui compose l'univers proposé par la série. La musique de *Lost* possède ainsi deux facettes : l'une est mystérieuse, intrigante, angoissante et dissonante alors que la seconde est lente, douce, empathique. L'une parle de l'île, l'autre des survivants. Le *sound design* de la série repose sur une domination de sonorités liées à la jungle, à l'océan, mais derrière cette constitution logique se cache autre chose. Le monstre de l'île existe dans le pilote uniquement par la présence d'un son dissonant qui mélange différentes sonorités difficilement identifiables. Il s'agit d'un mélange de sons de la série : Charlie qui tapote ses doigts sur l'accoudoir de l'avion, le bruit de la machine à factures de Locke dans son bureau, etc. Cela a pour résultat de créer un son inhabituel qui n'est pas identifiable et qui fonctionne comme un générateur supplémentaire de l'étrange et du mystérieux. L'ensemble du *sound design* repose sur un contraste saisissant entre les sons calmes de la plage et les sons inhabituels de la jungle. La découverte du cockpit repose sur des sons métalliques dissonants et sur l'apparition du monstre. C'est d'abord une présence englobante avant d'être un son qui sature l'ensemble, en emportant le pilote de l'avion. Le *sound design* tend à donner une présence mystique à l'île comme si les tambours récurrents représentaient les battements de cœur de l'île, à l'instar des violons dissonants qui créent une sorte de danger environnant. Ainsi, le mélange des compositions musicales et des bruitages constituants l'environnement de l'île forme un tout hétérogène. Il devient difficile de deviner lesquels sont associés à l'île et lesquels sont associés à la musique. Le son crée un malaise dans la diégèse en proposant des sonorités uniques comme celle qui est assimilée au monstre de l'île et qui apparaissent intradiégétiques.

---

[585] *Ibid.*

9.2.2 Partie 1 : une ouverture percutante

La construction du pilote repose donc sur une ouverture spectaculaire et immersive. Il y a certainement une envie de montrer que la série peut faire aussi bien que du cinéma. Cette séquence fonctionne aussi comme une accroche qui diffère de nombreux pilotes. C'est aussi une scène d'exposition qui introduit l'ensemble des protagonistes d'une manière originale. Après ces 7 minutes et 14 secondes, le reste de l'épisode va progressivement mettre en place sa formule. L'une des premières scènes post-ouverture introduit le personnage de Jack et de Kate dans une conversation qui dévoile l'identité de Jack : un chirurgien. Cette scène prend le temps de mettre en place un élément narratif, qui sera repris à la fin de l'épisode. Il s'agit de la méthode que Jack transmet à Kate pour retrouver son calme, en comptant cinq secondes. Très rapidement, l'un des personnages se confie de manière personnelle à un autre. Le cœur de la structure de Lost est ainsi amorcé : l'apprentissage de l'autre et l'impact sur une vie. La construction de l'épisode repose sur l'alternance entre les événements de la plage et la discussion entre Jack et Kate. Après cette discussion [00 : 09 :47- 00 : 15 : 17], nous revenons sur l'île où les survivants attendent l'arrivée des secours. Cette présentation nous permet de passer d'une conversation à une autre en caractérisant certains personnages : la gentillesse de Hurley, la tension entre Boone et Shanon (Maggie Grace), la relation père/fils complexe de Michael (Harold Perrineau) et Walt, la domination de Jin (Daniel Dae Kim) sur Sun (Kim Yoon-jin) ou encore l'altruisme de Jack. *Lost* prend le temps de ponctuer ces séquences d'indices caractéristiques sur les personnages et leur identité. La relation dominante de ce premier acte est donc l'amitié qui se noue entre Jack et Kate. Elle domine largement les autres micro-récits. La manifestation du monstre enclenche le second acte avec le flashback de *Lost* [00 : 21 : 14]. L'idée de ce flashback, complétée dans la seconde partie, c'est que les passagers ont pu se croiser ou se lier sans même le savoir avant le crash. Ainsi, dans son souvenir, Jack heurte Charlie en se levant et il discute avec Rose (L. Scott Caldwell).

C'est une autre caractéristique de *Lost* que celle de non seulement jouer sur les identités des personnages mais aussi de les lier dans des événements antérieurs au crash. On ne connaît pas ces personnages ni les relations qui peuvent exister entre eux. Ce flashback est suivi par une séquence où Kate prend les chaussures d'un cadavre pour accompagner Jack dans la forêt et croise le regard inquiétant de Locke. La série façonne l'un de ses enjeux, survivre au contact d'inconnus, d'autres personnes. Le jeu ici est subtil,

puisque c'est la fugitive qui est mal à l'aise face à un homme innocent. *Lost* regorge de ce type de retournements, invitant ainsi le téléspectateur à remettre en question chaque personnage. Une discussion sur l'enterrement des corps débute [00 : 25 : 39], ouvrant ainsi un micro-récit qui sera achevé dans le quatrième épisode *Walkabout (Les pieds sur terre*). Le début du voyage est l'occasion d'en apprendre davantage sur Charlie, star d'un groupe de rock appelé « Drive Shaft ». À partir de [00 : 29 : 10], l'épisode amorce sa dernière partie qui se compose de la découverte du cockpit, du pilote à son bord et de l'attaque du monstre. Cette partie permet d'amorcer et de finir des micros-récits. Charlie semble chercher quelque chose dans les toilettes, ce qui justifie son empressement à vouloir se joindre à l'expédition. Kate applique la méthode de Jack pour se calmer en comptant juste à cinq. Le macro-récit de l'île quant à lui s'épaissit par la présence du monstre et de la menace qu'il représente. Le passage avec le pilote de l'avion ouvre un micro-récit puisque l'appareil aurait dévié de sa trajectoire : les secours ne chercheraient donc pas au bon endroit. La fin de l'épisode dévoile le corps du pilote mutilé par le monstre. L'île s'affirme alors comme un endroit dangereux et la survie semble être au cœur du récit.

La première partie se construit donc sur une accroche spectaculaire qui laisse ensuite place à la construction de la formule. Cette occurrence se compose alors d'éléments dont l'importance se révèle à l'intérieur de l'épisode (l'alcool pour Jack, les cinq secondes pour Kate). D'autre part, l'épisode permet au macro-récit d'évoluer par la révélation du pilote de l'avion sur la situation géographique du crash. Cela amène à réévaluer ce que les survivants doivent faire. L'épisode n'est donc pas immobile mais feuilletonesque puisqu'il redirige l'intrigue vers une autre étape. La principale qualité de cette première partie est de poser les bases d'un univers unique et d'amorcer déjà une évolution au cœur de l'intrigue. D'autre part, la découverte des secrets de l'île semble être concomitante avec celle des personnages pour le téléspectateur. *Lost* fonctionne alors sur des intrigues internes à l'épisode et sur les macro-récits qui s'étendent bien au-delà.

On retrouve une structure narrative composée de la même manière que *Battlestar Galactica.* La survie et l'île composent des *Series Arcs*, la découverte de l'émetteur est un *Stand Alone Arcs* (qui se joue au niveau du seul épisode). Le mystère entourant Charlie s'inscrit dans les deux épisodes comme un *Multi-Episodic Arcs* (qui se joue sur plusieurs épisodes).

9.2.3 Une formule qui se précise.

La seconde partie du pilote précise la formule. Ainsi, dès les premières minutes, un flashback concernant Charlie vient réactualiser notre connaissance du personnage. dernier permet aussi de relancer l'intrigue laissée en suspens dans l'épisode précédent, en l'occurrence, l'émission d'un signal de détresse avec le transpondeur trouvé dans la carcasse du cockpit. Les premières minutes fonctionnent sur une structure réminiscente d'une part, qui rappelle la continuité de l'intrigue, et de l'autre sur un approfondissement immédiat d'un des survivants. Dans cette partie, le générique est introduit plus tôt que dans l'épisode précédent, au bout de quatre minutes, mais sous une forme similaire à la première partie. Ainsi, nous découvrons les personnages de Sharon et de Boone et nous assistons à une scène de tension entre les deux protagonistes. Le personnage de Claire permet d'en apprendre plus sur le lien fraternel qui les unit. Là encore, la série repose sur une reconfiguration du savoir. Ici, nous aurions pu penser que Boone et Sharon formaient un couple ; or ils sont frères et sœurs. Par la suite, d'autres éléments viendront reconfigurer leur lien. La scène suivante caractérise le personnage de Jin et Sun, donnant l'exemple d'une femme dominée par son mari. C'est ensuite au tour de Walt et de Michael, dont la relation père-fils affirme son dysfonctionnement.

Cette séquence tend à révéler des relations dysfonctionnelles pour chaque protagoniste. Le paroxysme de cette tension est le violent affrontement entre Sawyer et Sayid, l'un accusant l'autre d'avoir provoqué le crash de l'avion. Cette confrontation permet de caractériser Sawyer comme étant un personnage en marge des autres. Sayid, de l'autre côté, apparaît comme un élément compétent. La discussion entre Hurley et ce dernier vient remettre en perspective l'identité de Sayid qui révèle avoir fait partie de la garde publique de Sadam Hussein pendant la guerre du Golfe. *Lost* semble continuellement jouer avec notre connaissance des personnages. L'affrontement entre Sawyer et Sayid permet aussi de lancer l'un des micro-récits de l'épisode : l'identité du détenu voyageant dans l'avion. L'autre micro-récit est amené par Sayid, qui veut émettre un signal de secours dans un endroit en hauteur. Ainsi le tiers de l'épisode, l'ensemble des micro-récits épisodiques est mis en place. Le premier tiers fonctionne ainsi comme une exposition des enjeux et des micro-récits de l'épisode.

La scène suivante fonctionne sur un double niveau : Kate s'inquiète quant à la découverte de son identité tandis que la relation Jack et Kate se poursuit. Par la suite, une séquence sur la plage permet de découvrir les différents protagonistes par une méthode de

« bonds successifs ». C'est d'abord le tour de Jin et Sun, montrant Jin sous un double jour : à la fois mari effrayant, mais également cuisinier efficace, qui tente d'offrir de quoi manger aux autres survivants. La scène qui succède repose sur la difficile relation entre Michael et son fils. C'est ensuite au tour de Charlie, qui cache ses réserves de drogue, puis de Jack demandant l'aide de Hurley et enfin de Shanon et de Boone. Dans cette scène, Shanon apparaît sous un jour différent puisqu'elle est submergée par ses émotions. Cela permet ainsi aux réalisateurs d'enchaîner sur le départ de Kate et Sawyer puisque Shanon décide de se joindre à eux par défi envers son frère. Enfin, c'est au tour de Sawyer d'apparaître sous un nouveau jour lors de la lecture d'une lettre dont le contenu reste inconnu, mais qui ouvre ainsi une intrigue supplémentaire. Ce dernier suit alors le petit groupe qui part trouver un lieu pour émettre. La toile narrative va s'étendre alors sur la randonnée, sur le personnage de Jack tentant de sauver un blessé et enfin sur les autres protagonistes sur l'île.

Chaque micro-récit permet ainsi d'interagir sur un autre micro-récit. La discussion entre Jack et Michael permet d'avancer la recherche des médicaments par Jack, mais aussi de comprendre que Michael ne connaît pas son fils lorsque celui-ci se trompe sur son âge : « Neuf... Dix ans, dix ans. » La scène qui suit présente le personnage de Locke et de Walt. Cette scène semble servir à la caractérisation des personnages, pourtant, elle a une portée sur le *show* bien plus importante. On apprend la mort de la mère de Walt et le mystère autour de Locke s'épaissit. La scène met en place le *Series Arcs* autour de l'opposition du bien et du mal, c'est la démonstration autour du *backgammon*, le jeu le plus ancien sur terre[586] : « Deux joueurs. Deux camps. Un clair. Un foncé. » Cette explication ouvre un arc narratif au cœur de *Lost*, l'affrontement entre Jacob, le gardien de l'île et son frère dont le prénom reste inconnu. Le pilote distille ainsi une scène matrice d'une des intrigues les plus importantes de l'île : « Ces deux visions sont symbolisées, en amont, par les deux couleurs du backgammon avec lequel Locke joue dans le pilote de la série et auquel il attribue une dimension dualiste, manichéenne ».[587]

Par la suite, c'est au tour de Jin d'offrir de la nourriture à Claire qui sent alors son bébé bouger. La séquence suivante prend place au cœur de la randonnée et amorce le climax de l'épisode avec l'attaque d'un ours polaire. Sawyer abat la bête mais cette scène fonctionne comme une complexification supplémentaire du mystère de l'île. La scène

[586] http://www.jeux-de-backgamon.fr/histoire-du-backgammon.html, (consulté le 10 septembre 2014).
[587] THIELLEMENT Pacôme, *Les mêmes yeux que Lost*, *op. cit.*, p. 30.

suivante nous ramène à la plage où Jack tente de sauver l'un des blessés avec l'aide de Hurley. Cette scène permet de caractériser Hurley comme un personnage qui fonctionne sur un ressort comique. Cette scène le montre alors s'évanouissant à la vue du sang. Par la suite, c'est le retour sur le groupe dans la forêt. Les doutes sur le fugitif se dirigent vers Sawyer en raison de l'arme qu'il porte. Le flashback qui suit révèle alors l'identité de la fugitive : il s'agit de Kate. Elle est donc une criminelle, mais ce constat est nuancé par le fait qu'elle aide le Marshall inconscient lors de la dislocation de l'appareil. De cette manière, Kate n'apparaît pas comme une menace mais davantage comme un mystère. La découverte de son identité par le téléspectateur est pratiquement similaire à la découverte par Jack de l'identité du prisonnier par le réveil du Marshall. La dernière séquence de l'épisode achève le micro-récit de l'émission d'un signal de détresse. En achevant ce micro-récit, un autre s'enclenche par l'appel de détresse de Rousseau en français. Shannon réussit à décrypter l'appel et justifie ainsi son utilité. Cela permet d'épaissir le mystère autour de l'île puisque le message est émis depuis 16 ans. La deuxième partie s'achève alors par : « Où sommes-nous les gars ? », le macro-récit le plus important de la série : « qui semble définir l'intégralité de la série. Chaque épisode, chaque flash-back et chaque histoire des personnages peuvent être compris comme une contribution à une meilleure compréhension de la nature (ou des mystères) de l'île de *Lost.* »[588]

La deuxième partie du pilote affine la formule du *show* qui alterne des séquences disséquant les relations entre les protagonistes et des séquences qui se consacrent à l'évolution des micros et macros-récits. Ces derniers peuvent jouer un double voire un triple rôle, à la fois micro-récit et analyse des relations entre les protagonistes voire introspection des personnages. D'autre part, chaque épisode compte des micro-récits qui s'achèvent dans l'unité épisodique. La première partie du double épisode pilote repose sur la recherche de l'émetteur, tandis que la seconde partie est consacrée à l'émission d'un signal de détresse. Chaque épisode semble reposer sur un micro-récit en lien avec le macro-récit, résumé par Charlie à la fin de la seconde partie : « Où sommes-nous, les gars ? ». D'autres micro-récits concernent les personnages, notamment dans la partie deux avec la découverte de l'identité de la fugitive. Ce micro-récit permet d'amorcer la

[588] MITTELL Jason, « Lost in a great story: Evaluation in Narrative Television [and Television Studies] », in *Reading Lost,* edited by Roberta Pearson, I. B Tauris, New York, 2009, pages 119-138. Citation en anglais: « which seems to define the entirety of the series. Every episode, every flashback, and every character's story can be understood as contributing to a larger understanding of the nature (or artifice) of *Lost*'s island locale. »

reconstruction d'un puzzle vaste dont chaque point de vue est un élément capital. De plus, les deux parties amorcent la poursuite de deux temporalités de manière antinomique.

Les événements sur l'île forment une continuité qui s'éloigne du crash quand les flashbacks effectuent un chemin inverse en partant du même point d'entrée, le crash. L'esthétique de la série est définie par son approche cinématographique, permettant une immersion du téléspectateur en privilégiant la lisibilité des actions, tout en faisant du hors-champ un élément récurrent de *Lost*. Enfin, la composition musicale, véritable matrice rythmique, amorce les ralentissements ou les accélérations de la diégèse. Il suffit pour cela de se rappeler de la séquence musicale de la plage après les sept premières minutes et de la course-poursuite face au monstre dans le dernier acte de la première partie du pilote. La musique dissèque les émotions des protagonistes et leur histoire, elle est utilisée aussi pour structurer d'un point de vue sonore les mystères de l'île. La série compte 14 personnages principaux pour la première saison, il est donc nécessaire de privilégier à chaque unité certains personnages. Les deux premières parties permettent ainsi d'approfondir les personnages de Kate, Jack et Charlie. *Lost* s'affirme donc comme une machine à récits incroyablement riche, à laquelle s'ajoute un élément important : la mythologie autour de *Lost*, l'idée que le monde de *Lost* est constitué par un ensemble dont chaque pièce aide à comprendre la totalité. *Lost* fonctionne sur plusieurs « crises » majeures dont l'essentielle est la compréhension de l'autre de l'île, ainsi que le retour à la maison.

9.3 *Lost*, une fiction polarisante.

Lost repose sur une formule précise dont le démantèlement permet un passage à l'imminence de la fin. En créant une concordance entre deux temporalités, la série abandonne sa formule dans les dernières minutes. Cuse et Lindelof ont cherché à surprendre le téléspectateur en joignant les temporalités par la mort des protagonistes. En cela, il nous semble que la série possède des liens forts avec le final de *Six Feet Under*. Les protagonistes sont « présentifiés » dans une temporalité qui se rapproche du songe et du fantasme et dans lequel ils sont tous morts. De plus, à l'instar des séries de Ball ou de Lawrence, les quatre dernières minutes sont réalisées dans une esthétique clipesque. La musique prend le pas sur l'ensemble de l'univers sonore. Les auteurs de *Lost* visent là aussi une *catharsis*. *Lost* convoque la mémoire de la série dans ce final.

La jonction des temporalités se fait par le regard de Jack dans *Lost*. Dans le cas de *Six Feet Under,* c'est par le regard de Claire que les deux temporalités sont associées.

De plus, le temps est ici convoqué dans sa totalité, du passé au présent en passant par un futur au-delà du temps. On retrouve de nombreux points communs entre ces deux séries. Il semble que les auteurs de *Lost* ont forcément pris en compte le succès d'un final comme *Six Feet Under*. ABC avait organisé une soirée spéciale *Lost* le 5 mai 2010 qui commençait à 19 h par une rétrospective de deux heures de la série puis à 21 h de la diffusion du *series finale* jusqu'à 23 h 30 et enfin un *Jimmy Kimmel Live*[589] consacré à *Lost* (avec des interviews, des vidéos, etc.)[590]. Comme nous l'avons évoqué, pendant cette soirée, une parodie fut montrée dans lequel les scénaristes se mettaient en scène pendant l'écriture du final. L'une de ces parodies copiait clairement le final des *Sopranos*[591]. Cela semble confirmer que les auteurs ont une connaissance précise des autres *series finale*.

La fin de *Lost* repose sur un passage vers l'imminence de la fin et sur une succession de ruptures qui tend à rompre le modèle qui est établi. Cette fin est polarisante, on retrouve deux camps qui s'opposent sur la perception de ce *series finale*. Une partie critique fermement cette fin quand d'autres y trouvent une pleine logique causale. Dans ce débat, il semble que la grande différence de perception repose aussi sur deux modes de regards opposés. Quand ceux qui rejettent la fin de la série ont visionné cette fiction comme une série à énigmes, les autres ont posé un regard différent en parlant de série de personnages. On peut penser que la lecture de l'œuvre est donc différente. Comme nous l'avons remarqué, le final de *Lost* fonctionne sur une « déformulation » similaire aux autres séries de notre corpus alors pourquoi une telle polarisation ? La réponse est peut-être dans ce mode de regard. Selon le mode de lecture, la fin de *Lost* peut nous apparaître cohérente ou décevante.

Il est intéressant de noter que les arguments que s'opposent les pros et les anties *Lost* autour de la question de la fin prennent deux formes très différentes. Alors que les déçus critiquent les nombreuses intrigues laissées en suspens :

> Peu importent, finalement, la statue de Taouret, les pouvoirs paranormaux de Walt, le décès des femmes enceintes, les intentions réelles de Charles Widmore et d'Heloise Hawking, ou le prénom du frère jumeau de Jacob. Peu importe de savoir

---

[589] C'est une émission de divertissement qu'on appelle *late-night show*, c'est-à-dire un *talk-show* diffusé à partir de 23h où l'animateur reçoit un invité célèbre généralement accompagné de sketches. Jimmy Kimmel en est le présentateur.

[590] http://www.audiencesusa.com/article-abc-offre-une-grande-soiree-lost-de-19h-a-00h35-pour-la-fin-de-la-serie-le-dimanche-23-mai-prochain-48358396.html , (consulté le 5 septembre 2014).

[591] *Jimmy Kimmel Live !* : https://www.youtube.com/watch?v=YyKyjeRodd4, (consulté le 10 octobre 2014).

pourquoi celui-ci désirait tant quitter l'île, au risque de faire sauter le bouchon de la carafe maintenant l'équilibre de la vie (ou autre chose, c'est à vous de deviner…), pourquoi il devenait faillible lorsque Desmond retirait le siphon de l'île ou pourquoi Jacob avait tant besoin de candidats pour lui succéder.[592]

L'autre « camp » perçoit dans la fin de *Lost* une invitation à relire l'œuvre et à l'investir de son propre mode de regard. Sarah Hatchuel rapproche cette expérience d'une dimension religieuse : « *Lost* proclame et intègre à l'histoire sa capacité à nous mener à la connaissance de nous-mêmes et d'autrui. »[593] Il ne nous semble pas qu'il faille tenter de donner raison à un camp ou un autre, les deux camps ont des arguments à faire valoir qui fonctionnent dans le cadre d'un certain mode de regard. L'élément qui nous apparaît passionnant, c'est que les modes de lecture divergents sont aussi la cause de forces extérieures à la narration de la fiction.

On pourrait ainsi penser aux nombreuses interviews données par les auteurs, la promotion de la série autour du mystère, les jeux en ligne, etc. Le mode de regard est influencé par l'ensemble des données qui ont pu agencer cette œuvre. La première diffusion de *Lost* fut marquée par une forme de narration transmédiatique qui a influé sur notre mode de regard. Pour juger de la pleine cohérence de la fiction, il faudrait questionner des spectateurs dont le visionnage de la série n'est pas assujetti à la première diffusion. Il faudrait sortir du « phénomène » *Lost*, c'est-à-dire, la période de la première diffusion et de l'ensemble des forces extérieurs qui ont pu conditionner un certain mode de regard. C'est l'étude de ces forces extérieures qui peut nous amener à une meilleure compréhension de la fiction sérielle.

Lost suggère donc « à travers sa propre structure qui encourage les spectateurs à ré expérimenter le récit pour mieux le comprendre, que chaque visionnage renouvelle le sens que l'on donne à une histoire. »[594] On retrouve l'idée importante du *showrunner* Shawn Ryan de retour, de relecture. La réussite de cette relecture dépend aussi du mode de regard que nous posons sur l'œuvre. Pour reprendre la formule de Shawn Ryan, « Ils m'ont bien eu. Et… j'ai bien fait de suivre ça jusqu'au bout.[595]». Une partie des spectateurs de *Lost* seraient d'accord seulement avec le début de la phrase, *Lost* semble

[592] CAMPION Benjamin, « Lost-la boucle est bouclée », dans *Le Monde*, 26/05/10, URL : http://seriestv.blog.lemonde.fr/2010/05/26/lost-la-boucle-est-bouclee/, (consulté le 25 juillet 2013)

[593] HATCHUEL Sarah, *Lost Fiction Vitale*, *op. cit.,* p. 129.

[594] *Ibid.,* p. 115.

[595] *Lost,* saison 6, DVD, ABC Studio, 2010, documentaire, « La création de la dernière saison », interview Shawn Ryan.

donc partie pour suivre la voie des *Sopranos* en ne laissant personne indifférent. Nous ne pourrons juger de la postérité du *show* que dans quelques années, mais il semble qu'une fin qui ne laisse personne indifférent soit un générateur de discussion, de contestation et d'opposition qui alimente la survie de la série. On pourrait donc dire qu'une fin réussie est une fin unanime (dans le sens positif) ou une fin polarisante qui crée une opposition et permet aussi à la série de perdurer. Le pire serait une fin qui ne provoque rien, l'indifférence semble être l'ennemi de la pérennité d'une série.

10 L'émergence d'un nouveau modèle

10.1 De la formule à la « déformulation »

Nous arrivons donc au bout de notre analyse des fins et des débuts avec une plus-value réelle : celle d'une vision d'ensemble qui révèle les éléments propres à une série télévisée. De notre postulat sur le passage de l'immanence et l'imminence de la fin, nous avons pu analyser la manière dont certaines séries concrétisaient leur achèvement. Dans un second temps, nous sommes remontés aux origines de ces *shows* en essayant de comprendre les données constitutives du pilote d'une série. Nous avions l'ambition de comprendre ce qui se jouait dans la fin d'une œuvre aussi vaste qu'une fiction sérielle. Certaines hypothèses demandaient à être confirmées ou réfutées. À travers ce voyage analytique, nous pouvons établir certains faits concernant les quatre fins analysées mais aussi que le pilote et le final sont intimement liés. Ils ont été nos points d'entrée dans la fiction et ils nous ont permis d'établir un instantané de l'ensemble d'une série. Le début et la fin encadrent la machine à récits, l'un active la machine, l'autre la met en veille. De ces extrémités semble ressortir une sorte de vision d'ensemble de la série. Comme l'évoque James Burrows (créateur de *Cheers*[596] et producteur exécutif de *Will and Grace*[597]) : « il faut essayer de refermer ce qu'on a ouvert dans le pilote »[598], ainsi, il semble que nous pouvons nous saisir d'un de ces ensembles grâce à l'analyse du pilote et du dernier épisode de la fiction. Une vision, certes incomplète mais qui permet de percevoir la série comme un tout, un ensemble structuré et constitué par le temps. Paradoxalement, il semble

[596] Créée par James Burrows, Glen Charles, Les Charles, 1982-1993, NBC.
[597] Créée par David Kohan, Max Mutchnick ,1998-2006, NBC.
[598] *Lost,* saison 6, DVD, ABC Studio, 2010, documentaire, « La création de la dernière saison ».

que c'est en analysant les limites diachroniques de la série que nous élargissons notre connaissance des œuvres sérielles et que nous pouvons entrevoir une méthodologie analytique.

Nous utilisons le principe de la causalité régressive décrit par Marc Escola dans son article sur « Le clou de Tchekhov ». Dans cette idée : « toute action dramatique tragique, un récit s'écrirait "à rebours" depuis son dénouement — telle est la "logique paradoxale" de la fiction, narrative ou dramatique. »[599] Julien Achemmoune développe cette idée : « C'est ce que l'on appelle aussi le clou de Tchekhov ou bien le principe de causalité régressive : la fin vers laquelle tend le récit compose rétrospectivement les parties du récit. En d'autres termes, la fin est structurellement la cause des événements dont elle est thématiquement la conséquence. »[600] Pourtant Escola refuse d'appliquer cette idée dans les romans « par parties séparées » parce que, selon lui, la fin ne préexiste pas et donc la fin n'a pas autorité sur le tout. Il serait donc probablement contre cette méthodologie qui consiste à prendre un ensemble par ses limites en commençant par sa fin. Il m'apparaît que le principe de causalité régressive peut pourtant s'appliquer à des fictions « par parties séparées » parce que les séries peuvent se penser par leur fin. Celle-ci donne une lecture thématique et structurelle de l'ensemble comme nous l'avons démontré. Certes, les auteurs n'ont pas toujours en tête la fin de la fiction au début des récits, mais cela ne les empêche pas de penser leurs fictions sur l'idée de relecture cohérente rétrospective. Ils recherchent une fin qui amène une cohérence au tout laquelle menant à une relecture de l'ensemble. Les fins de séries que nous avons étudiées nous l'ont démontré.

Dans notre analyse, nous avons choisi quatre œuvres sur des critères précis, parmi lesquelles une diversité des genres, des œuvres contemporaines, matrice d'autres séries et achevées. Nous avons par exemple analysé des fictions à dominance « évolutive » ou/et « immobile » parmi lesquelles on retrouve une grande diversité de mélanges génériques. Cette diversité nous permet d'élargir notre analyse à un ensemble de programmes et pas seulement à un genre ou à un format précis. De la *sitcom* au *drama*, nous avons essayé de réunir des machines à récits différentes. Aussi, l'élément principal

[599] ESCOLA Marc, « Le clou de Tchekhov. Retours sur le principe de causalité régressive », 2010, http://www.fabula.org/atelier.php?Principe_de_causalite_regressive, (consulté le 5 avril 2015).

[600] DUBOIS François Ronan, « Organisation proleptique et clôture narrative dans les séries télévisées », dans *Écrans* n°4, 2015.

qui est présupposé depuis de nombreuses années, voir déterminé est que chaque œuvre sérielle, quelque soit sa dominance est constituée par une formule qui configure l'œuvre.

Jean-Pierre Esquenazi le rappelle dans son ouvrage, chaque épisode doit suivre un modèle stable : « Ce modèle constitue la formule de la série. »[601] Cette formule est plus ou moins évidente et habilement structurée. Ce qui est certain, c'est que chaque œuvre sérielle est configurée par son pilote. Ce premier épisode établit une formule qui peut être amenée à évoluer ou à se transformer, mais elle ne rompt jamais l'ensemble des liens avec sa construction initiale. La formule est une nécessité structurelle pour une œuvre qui ambitionne une longévité importante et dont la durée est inconnue. Le pilote permet donc de dégager cette formule. Une analyse des différentes séries présentées nous permet de comprendre que même pour des genres différents ou pour des formats différents, la formule est le point d'entrée dans la fiction. C'est par celle-ci que nous pénétrons dans la machine à récit. En effet, toutes les fictions sérielles ont besoin de récits pour fonctionner. Comme le remarque Richard Manning : « Une bonne franchise ne se mesure pas à sa "taille" ou à son "importance", mais à sa capacité à faire de la série une source d'histoires. »[602] Il n'y aurait pas un récit (dans le sens d'intrigue), mais des récits : « Toutefois, une série n'est pas *un* récit, mais un grand nombre de récits situés de façon plus ou moins analogue. »[603]

Pour générer ces histoires, la série a besoin de constituer un système autosuffisant qui lui permet de fonctionner en toute autonomie. Il n'est d'ailleurs pas rare que les *showrunners* se succèdent au sein même d'une même série (dans notre corpus, seul *Lost* a connu un changement significatif après le tournage du pilote de la série puisque J.J. Abrams a laissé sa place à Carlton Cuse). Néanmoins, de nombreux exemples témoignent de la possible continuité d'une série malgré ses bouleversements internes. L'exemple de *The Walking Dead* est saisissant. La série est créée par Frank Darabont, ce dernier dirige la première saison. Il est remplacé par Glen Mazzara pour la deuxième saison, ce dernier est remplacé par Scott Gimple pour la quatrième saison. Ainsi, trois *showrunners* se sont succédés depuis sa création et la série n'est pas terminée. Cela tend à prouver que la possibilité même de la continuité d'une série ne repose pas uniquement sur un homme,

---

[601] ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?*, *op. cit.*, p. 92.

[602] MANNING Richard, "Writing the One-Hour Drama Pilot", in *Inside The Room,* VENIS Linda (edited by), New York, Penguin Group, 2013, p. 50-73. Citation en anglais : « The measure of a good franchise isn't how « big » or « significant » it is, by *how well it propels the series as a source of stories*.

[603] ESQUENAZI, *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?*, *op. cit.*, p. 91.

mais sur un système. C'est la raison pour laquelle la formule de la série permet la mise en place d'une machine à récits structurée par une configuration temporelle, narrative, esthétique et générique du pilote. Cela permet une forme de récurrence entre les épisodes, elle établit un rythme et elle configure la série par rapport à un certain discours sur le temps. Une série est donc une machine calibrée par une structure qui rend possible une infinité de récits. Si nous revenons à l'exemple de *Scrubs*, le pilote configure la formule en structurant la machine à récits autour d'un univers fictionnel défini, l'hôpital du Sacré Cœur. De ce monde fictionnel, Lawrence en retire une dichotomie qui permet à la machine à récits de produire des récits sur le monde médical et sur la vie privée des protagonistes. Le choix d'un univers fictionnel clairement défini semble donc indispensable à la mise en place d'une structure viable et fonctionnelle. *Scrubs* est ainsi configuré autour d'un monde fictionnel clairement établi.

Le discours de l'auteur sur son œuvre instaure les éléments qui vont orienter la machine à récits. En choisissant la *sitcom* et la *dramedy* comme format et genre spécifique, Lawrence ouvre la porte à une infinité de récits. La *sitcom* engendre une structure narrative en trois actes guidée par une écriture en corrélation avec les exigences publicitaires de la chaîne de diffusion (NBC puis ABC). La *dramedy* permet de jongler entre la comédie pure et le drame inhérent à un lieu aussi spécifique que l'hôpital. Bill Lawrence précise sa formule en permettant à la voix over de J.D. de dominer l'œuvre fictionnelle et de la guider dans son déroulement. La fantaisie injectée dans la formule par le biais de la matérialisation des fantaisies de J.D. et des autres personnages oriente la machine à récits vers une grande liberté et vers une forme d'intertextualité. La structure sonore, esthétique et narrative permet donc de configurer avec des paramètres précis la fiction ouvrant ainsi une structure arborescente qui offre des possibilités uniques et extraordinairement larges.

Nous avons retiré de la même manière des formules particulières établies dans nos analyses autour des fictions telles que *Lost, Six Feet Under* et *Battlestar Galactica*. À chaque fois, les formules diffèrent dans leur contenu mais on retrouve des nécessités structurelles similaires. Chaque œuvre doit se formuler autour du temps et se constituer par rapport à ce choix. Toutes les formules sont liées à un discours du temps. *Scrubs* se constitue autour d'un temps configuré par l'hôpital, un temps chronophage qui dévore la vie privée des protagonistes si bien que le privé et le monde du travail se retrouvent intimement mêlés. Le temps de la narration dans *Scrubs* s'écoule sur quelques jours, ainsi,

à chaque épisode le temps est encadré par un modèle qui condense quelques jours en 22 minutes de fiction (en moyenne) sans la publicité. À l'intérieur de ce modèle, le temps est perçu par le prisme de subjectivité et de cette subjectivité, de ce « je-origine », on retire un autre discours sur le temps agencé par la manière de vivre du protagoniste. J.D. expérimente sa temporalité par le prisme de digressions fantaisistes où son imaginaire présentifie des rêves, des flashbacks et des flashforwards. Ainsi *Scrubs* est une série qui repose sur une formule clairement énoncée. En entrant dans la fiction de cette manière, on connaît ce qui alimente la machine à récits et les types de récits que peut produire cette *sitcom.* Nous accédons aussi à ce qui maintient le récit dans une forme d'immanence, le monde fictionnel (et particulièrement l'hôpital) empêchant d'imaginer une fin à cette œuvre. *Scrubs* est agencé autour d'un récit d'apprentissage.

Fort de ce système efficace, *Scrubs* semble pouvoir se poursuivre quasi indéfiniment. Curieux paradoxe que cette machine à récit qui semble se construire autour de l'idée de rendre inconcevable une fin à la fiction. Pourtant *Scrubs* s'achève, deux fois. Nous avons concentré notre analyse sur la première, c'est en se focalisant sur les dernières minutes du *show* que la machine à récits se met en veille. *Scrubs* choisit de se « déformuler ». À l'instar des autres séries étudiées, l'auteur choisit d'effectuer une rupture structurelle, temporelle et esthétique de la formule. En déconstruisant cette dernière et en dépassant le cadre imposé par celle-ci, la série semble s'émanciper de son origine. Elle quitte les rails sur lesquels elle était placée depuis son origine. Cette imminence de la fin est concomitante de l'élargissement du monde fictionnel, c'est en quittant l'hôpital du Sacré Cœur que J.D. concrétise sa fin. En reprenant le schéma de Dolezel intitulé « The intentional function of saturation »[604], selon trois niveaux, le monde fictionnel est couvert de texture explicite, implicite, et d'un troisième niveau dit incertain :

> Si nous percevons une régularité dans la densité, nous pouvons déduire qu'une fonction intentionnelle à trois valeurs est soutenue par la texture. Elle projette la densité du texte sur le monde fictionnel en structurant sa saturation : la texture explicite construit le domaine déterminé, la texture implicite construit le domaine indéterminé, et la texture zéro, le domaine vague.[605]

---

[604] DOLEZEL Lubomir, *Heterocosmica : Fiction and possible worlds, op. cit.*, p. 182.

[605] *Ibid.,* p. 182. Citation en anglais : « If we perceive a regularity of density, we can say that a three-value intentional function is supported by the texture. It projects the text's density onto the fictional world structuring its saturation: the explicit texture constructs the determinate domain, in the implicit texture the indeterminate domain, and zero texture the domain of gaps. »

Figure 45 : Schéma de Lubomir Dolezel, "The intentional function of saturation."

Il semble que lorsque, à l'intérieur d'un monde fictionnel, nous glissons d'une texture à une autre (ici, l'hôpital du Sacré Cœur est une texture explicite alors que le nouvel hôpital dans lequel J.D. va travailler appartient à la texture implicite), dans ce cas, nous rompons avec la formule qui s'est établie clairement autour d'une texture explicite, lieu des nombreux récits proposés par la fiction. Cette remarque semble fonctionner pour les autres séries étudiées, la fin de *Battlestar* passe par ce même glissement de niveau avec la disparition du vaisseau Galactica par la terre, la fin de *Six Feet Under* passe par le départ de Claire de Los Angeles (texture explicite) vers New York (texture implicite). C'est aussi le cas de *Lost*, la mort du docteur Shephard sur l'île correspond au départ des survivants de l'île, la texture implicite à laquelle appartient l'île est abandonnée. Il semble donc que la fin passe par un transfert, un déplacement d'une texture à une autre. De ce mouvement s'incarne une partie de l'imminence de la fin. *Scrubs* rompt avec sa structure temporelle en convoquant et en superposant le présent, le passé et le futur et par extension, la mémoire de la série. En échappant à sa formule et en la décomposant, *Scrubs* permet de mettre en sommeil la machine à récits. Ce qui composait cette dernière, ce qui la rendait fonctionnelle dans un certain cadre est abandonné par le biais de la « déformulation ».

Cette idée de formule/ « déformulation » semble être un système récurrent dans ces analyses. Des séries aussi différentes que *Lost, Scrubs, Six Feet Under* ou *Battlestar*

Galactica semblent se constituer de la même manière autour de ce couple antinomique. C'est là le deuxième enseignement de cette analyse, les séries étudiées semblent posséder des points communs entre leur début et leur fin d'un point de vue structurel.

10.2 Un modèle commun

Chaque une de ces séries passe par une « déformulation » de sa formule initiale. S'il existe une vraie différence entre ces fins dans la manière de les constituer et de les agencer, on retrouve des éléments similaires. Ainsi, chaque œuvre passe par une rupture, une distorsion temporelle. Pour le final, *Six Feet Under* accélère considérablement la diégèse du récit à l'instar de *Battlestar Galactica*, *Scrubs* la ralentit et *Lost* reconfigure les temps des récits en joignant deux temporalités qui semblaient inconciliables. De cette manière, chaque rupture ou distension vient reconfigurer temporellement le récit. C'est particulièrement net dans *Battlestar Galactica* qui replace l'œuvre dans le temps historique lors de sa dernière séquence. *Scrubs* reconfigure sa temporalité autour de la mémoire spectatorielle (en convoquant tous les souvenirs de la fiction). *Six Feet Under* ré-agence le temps autour de la mortalité, thème central de la série et *Lost* reconfigure la temporalité des récits par une jonction inédite de la mort et de la vie. Chaque série établit un discours sur le temps qui est bouleversé par les dernières minutes des *series finale*.

De ces exemples, nous pouvons retirer un rapport au temps nouveau, qui engendre un passage de l'immanence de la fin à son imminence. Chaque œuvre est donc en rupture avec sa formule comme nous l'avons démontré. Chaque série est portée par une ou plusieurs crises, la fin les abolit. Des multiples crises de *Battlestar* à celle de *Six Feet Under*, chaque œuvre entreprend d'abolir la ou les crises qui ont constitué son existence. L'équipage du Galactica trouve « une terre », les membres de la famille Fisher découvrent au moment de leur décès une réponse subjective au sens de la vie par le prisme des affects, J.D. abandonne son lieu d'apprentissage pour évoluer vers un futur nouveau et les disparus de *Lost* font l'ultime expérience de la réunification par-delà la mort. Aussi, l'existence de la formule est intiment liée à l'existence d'au moins une crise immanente à chaque œuvre.

Les crises sont révolues, le temps diégétique est accéléré, ralenti, modifié, bouleversé, fantasmé, condensé et donc reconfiguré. La fin établit un discours sur le temps qui est propre à chaque fiction, mais qui passe par une réexploration du passé, du présent et du futur. La structure est abandonnée ou profondément bouleversée. La série semble

s'abandonner aux temps dans sa variation et dans sa multiplicité. De cette manière, le temps semble grignoter le cadre de la formule avant d'en faire sauter le verrou. On pourrait dire que la formule tente d'emprisonner le temps dans une configuration précise, la « déformulation » libère le temps.

Il existe des manières très différentes d'effectuer cette sorte de *catharsis* temporelle, mais dans le cadre de ces œuvres, elles semblent nécessiter des points de passage. Chaque série effectue un glissement propre au schéma de Dolozel d'une texture explicite à une texture implicite. Elles passent toutes par un nouveau rapport au temps et par la mise à mal de la structure de la série ainsi que par un ensemble de ruptures (qui peuvent être aussi bien esthétique que sonore). Pour ce dernier point, il suffit de nous rappeler de la saturation des couleurs du film projetées à la fin de *Scrubs* ou encore du traitement visuel de l'Afrique dans *Battlestar* qui s'oppose à la représentation esthétique habituelle de la série ou encore à la saturation des blancs dans *Six Feet Under* et *Lost*.

Chaque fin obéit à un schéma relativement similaire qui passe par différentes transformations. Le monde fictionnel de ces œuvres est bouleversé et profondément modifié dans le *series finale*. Ainsi, on pourrait parler d'un modèle commun des limites diachroniques de la série. Chaque œuvre doit configurer une formule constituée d'une structure, d'un rapport aux temps, d'une approche esthétique, etc. Il semble que nous pouvons établir que chaque œuvre doit passer par une « déformulation » pour achever son voyage. Chaque fin est concrétisée par ce principe fort. Nous avons donc, à la fois des fins très différentes dans leur contenu, mais pas dans leur système : « La création télévisuelle se nourrit de tout, y compris d'elle même, et c'est une entreprise de longue haleine. »[606]

10.3 Le temps spectatoriel

En effet, le modèle de fin reste proche entre les différentes fictions analysées, on retrouve même des thématiques fortes identiques, comme l'exploration des affects entre les personnages qui possède un rôle très important dans toutes ces fins. Il y a même un discours plus ou moins subtil qui tend à mettre au centre du final le lien fort qui existe entre le spectateur et la fiction. Le spectateur a partagé un temps que l'on pourrait définir comme spectatoriel avec la série. Ce temps se définit par un partage, un temps configuré par des rendez-vous hebdomadaires ou par une programmation DVD, voire une

[606] WINCKLER Martin, *Les miroirs de la vie : Histoire des séries américaines*, *op. cit.*, p. 90.

programmation par le biais d'Internet qui rend unique la série télévisée : « Le fait le plus constant reste le suivant : la temporalité épisodique, mais régulière de la téléspectature impose une construction spécifique du temps fictionnel caractéristique de chaque série. De ce point de vue, aucun genre fictionnel n'est comparable à celui des séries télévisées. »[607] L'utilisation du terme spectatoriel nous semble plus cohérente avec le phénomène actuel de diversification des supports de diffusion de la série télévisée. Ainsi, le terme de téléspectateur est en train de perdre de son sens, nous préférons donc garder celui de spectateur pour aborder la temporalité moderne liée à la vision d'un épisode sérielle. Ce temps partagé, unique et extraordinairement long pour celui ou celle qui a regardé la fiction dans son ensemble est au cœur du discours final et de la « déformulation » de la série.

En rompant avec les habitudes du *show* à tous les niveaux, le téléspectateur prend conscience de l'imminence de la fin. Une imminence qui est réaffirmée par la convocation d'une mémoire spectatorielle existante de l'ensemble de la fiction. Lorsque J.D. traverse le couloir en allant à la rencontre de ses souvenirs, lorsque les membres de la famille Fisher décèdent un par un en partageant un dernier moment avec les membres de leur famille, lorsque Jack Shephard s'écroule dans le champ de bambou ou que Lee Adama se souvient de sa première rencontre avec Kara Thrace, c'est la mémoire de la série qui est convoquée dans un but évident, faire une *catharsis* finale, une épuration des sentiments et des affects pour *moving on* selon les propres mots du père de Jack dans *Lost*. Chaque fin établit alors une lecture intime avec le téléspectateur en l'amenant à se souvenir de l'ensemble de la série pour passer à autre chose. Chaque geste, chaque mot, peut alors prendre une puissance émotionnelle unique à l'instar des derniers mots de William Adama à Kara Thrace que nous avons évoqué.

Pour un téléspectateur occasionnel, cette échange[608] fait difficilement sens, or pour un téléspectateur assidu, cette phrase anodine renvoie au tout premier échange entre ces deux mêmes personnages dans le pilote de la série. C'est un leitmotiv qui symbolise la relation filiale entre ces deux protagonistes et une forme de pudeur qui les empêche de manifester clairement l'affection mutuelle qu'ils partagent ainsi que leur complicité. Cette simple phrase porte en elle la mémoire de la relation entre les deux personnages. Placée dans le *series finale* comme dernier échange entre les protagonistes, elle convoque plus

[607] ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?*, *op. cit.,* p. 135.

[608] ADAMA : « Qu'est-ce que tu entends Starbuck ? STARBUCK : Rien que la pluie… ADAMA : Alors sors le fusil et rentre le chat. »

qu'un simple souvenir, elle convoque une multitude d'affects. Vincent Colonna appelle cela des « petits faits vrais » dont il reprend l'ébauche chez Stendhal. Selon Colonna, ils « apportent la chair du monde au récit ; et ce savoir que l'auditeur aime à trouver dans une histoire, qui résonne longtemps dans son esprit et qu'il associera à la fiction. »[609] Ce sont ces éléments qui prennent différentes formes et qui portent en elles une résonnance particulière en raison de leur récurrence. Nous pourrions lister ces détails comme les nombreuses phrases dites à l'attention de J.D. à la fin de *Scrubs* ou la symétrie finale évidente entre la mort de Jack et son réveil dans le pilote de la série *Lost*. Ce qui est certain, c'est que la convocation du temps spectatoriel passe par ces éléments.

Chaque série convoque ces « petits faits vrais » par une phrase, un personnage, une musique, une attitude, un moyen de faire résonner la temporalité spectatorielle. Ainsi la *catharsis* finale passe aussi bien par des petits détails que par des événements importants comme la mort des protagonistes dans *Six Feet Under*. La fin semble traversée d'un écho temporel constitué par l'ensemble de ces éléments. Il est à noter que l'ensemble de ces séries établit un double discours dans son final, à l'attention de la fiction et du téléspectateur. Pour s'en convaincre, il suffit de revenir sur le dernier dialogue (emblématique de la fin) de *Lost*, lorsque Jack parle avec son défunt père. Ce dernier l'exhorte à passer à autre chose (le fameux *moving on*) en lui rappelant que même s'il est mort, tout ce qui l'a vécu avec les autres personnages était bel et bien réel et notamment ses sentiments. Une manière de s'adresser aussi au téléspectateur pour théoriser la place de la fiction dans le temps spectatoriel, un temps fictionnel, mais réel par les expériences humaines partagées. *Scrubs*, *Six Feet Under* et *Battlestar Galactica* effectuent des adieux sous une forme similaire de double discours, chacune de ces fins repose sur un départ (au sens géographique ou au sens mortel voire les deux). J.D. quitte l'hôpital, Jack décède dans le dernier épisode de *Lost*, les membres de la famille Fisher font l'expérience ultime de la mort, les personnages de *Battlestar* trouvent un nouveau foyer. De cette manière, un second discours à l'attention du téléspectateur vient le libérer du temps spectatoriel.

Dans le pilote, le créateur cherche à nous faire entrer dans la fiction et dans le dernier épisode, les auteurs cherchent à nous en faire sortir avec l'envie d'y revenir. Entre les deux existe un temps spectatoriel fondamental qui se compose de notre manière à chacun de vivre le temps. La *catharsis* finale possède donc une force difficilement égalable puisqu'elle est l'aboutissement d'une temporalité que chacun s'approprie, mais

[609] COLONNA Vincent, *L'art des séries télé ou comment surpasser les Américains*, *op. cit.,* p. 99.

aussi que chacun partage (par sa famille, ses amis, la communauté de fan, internet, etc.). Regarder une fin de série télévisée, c'est comprendre que ce qui se joue dans ce type de fiction, c'est l'aboutissement d'un double investissement, celui de l'auteur et celui du téléspectateur. La fin doit fournir un sentiment de complétude, celle d'une temporalité partagée : « Rendre lisible l'état initial, on l'a vu, c'est rendre lisible le schéma d'action. Rendre lisible l'état final, c'est fournir un sentiment de complétude une fois l'épisode terminé. »[610]

Comme nous l'avons établi, il existe donc, semble-t-il, un modèle commun de fin qui repose sur un système précis et relativement similaire. Il faut néanmoins nuancer cette affirmation, le choix de notre corpus est limité et il repose sur des caractéristiques précises. Le simple fait que les séries étudiées possèdent une conclusion narrative que les auteurs ont pu anticiper, en fait une catégorie particulière. Aussi ce modèle commun mis à jour est un modèle limité par les caractéristiques du corpus. Il révèle néanmoins des éléments qui ne sont pas le fruit d'une coïncidence heureuse, mais d'une évolution des séries télévisées sur lequel nous reviendrons dans la seconde partie.

Si nous prenons les dates de diffusion de ces *series finale*, nous avons donc *Six Feet Under* en août 2005, *Battlestar Galactica* en mars 2009, *Scrubs* en mai 2009 (puis en mars 2010) et *Lost* en mai 2010. Ainsi, ces fins s'inscrivent dans une période de cinq ans. Il semble donc évident que chaque auteur avait connaissance du travail des autres *showrunners*, notamment du travail d'Alan Ball sur *Six Feet Under*. Les fins de série n'ont pas commencé avec *Six Feet Under*, il existe des précédents et nous allons nous y intéresser, mais il semble que les séries contemporaines généralisent la « déformulation » là où les anciennes séries (avant les années 1990) ne le faisaient que ponctuellement. Ces *Finales* synthétisent des méthodes employées au cours du XXe siècle. Ainsi, *Six Feet Under* n'a peut-être pas inventé la manière d'achever un récit sériel, mais a proposé un modèle de fin spécifique. Il semble que les autres auteurs se soient emparés, du moins en partie, de ce modèle pour l'adapter à leurs propres formules. Lorsqu'on met en parallèle ces fins, on est saisi par les points communs qui existent. Il faut se rappeler que la fin de *Six Feet Under* a bénéficié d'une reconnaissance critique aussi bien chez les professionnels que chez les téléspectateurs. On peut donc penser qu'elle a ouvert la porte à un certain modèle de *series finale*.

[610] *Ibid.,* p. 199.

Il ne s'agit pas de dire que tout est similaire, au contraire, mais il s'agit de comprendre que l'apparition des *series finale* sous le principe de la « déformulation » est une donnée récente, contemporaine d'une époque et probablement d'un contexte historique et économique. Ainsi, nous pouvons entrevoir que la fin repose sur cet équilibre énoncé plus haut qui vise à mettre en veille la machine à récits, mais qui ne l'arrête jamais totalement. Elle repose aussi sur la convocation d'un temps spectatoriel dont le rôle s'étend au-delà de la fin comme nous le verrons.

10.4 Entre deux mondes

La machine à récits doit pouvoir se relancer ou se répéter. En effet, nous avons établi dès le début que le *series finale* est désormais un point de passage entre deux mondes : celui de la diffusion et celui de la réappropriation multimédiatique. La fin est le pont entre les deux mondes. D'une certaine manière, la fin doit justifier l'intérêt de revoir la fiction dans son ensemble. Si elle ne réussit pas son équilibre final, si elle ne donne pas envie de réexaminer la série dans sa complétude, alors la série est potentiellement vouée à l'oubli. Il faut définir les deux vies de la série, la première est celle de la diffusion originelle, celle qui se construit sur le couple production/diffusion. La seconde est plus large, potentiellement plus longue et potentiellement plus rentable. Elle consiste en une multitude de possibilités, la rediffusion, les coffrets DVD/Blu-ray, les relations intermédiatiques (roman, nouvelle, comics, bande dessinée, etc.) mais aussi les remakes, les adaptations cinématographiques, les *spin-offs*, les *fans fictions* ou encore les conventions de professionnels, de fans. Toutes ces possibilités entretiennent l'œuvre originelle assurant son prolongement et sa survie.

Le monde fictionnel de la série peut survivre à l'arrêt de la production de la série par cette forme de maintenance et d'approfondissement de l'œuvre. L'enjeu est aussi économique, les ventes de DVD/Blu-Ray peuvent générer des bénéfices importants et il y a aussi la *syndication* qui consiste à vendre un droit de diffusion d'une série. La question est d'actualité avec des séries qui coûtent de plus en plus cher, l'exemple de *Games Of Thrones*, en diffusion chaque année depuis avril 2011, illustre remarquablement la problématique avec un coût pour la première saison entre 40 et 50 millions de dollars[611],

[611] On trouve de nombreux chiffres différents pour le coût de la première saison, on parle parfois de 60 millions de dollars mais nous resterons sur les chiffres donnés puisque ce sont ceux de Michael Lomnbardo, directeur de la programmation chez HBO. ROLET Stéphane, *Le Trone de fer ou Le Pouvoir dans le sang,* Paris, Presses Universitaires François-Rabelais, 2014, p. 32.

soit une moyenne de 6 millions de dollars par épisode[612]. Ce genre de production ne peut être compensée que par un succès en post-diffusion comme c'est d'ailleurs le cas avec les ventes des trois premières saisons de la série. Le coffret de la première saison a connu un grand succès en établissant un record de 350 000 unités vendues en sept jours aux États-Unis, dont 57 % en Blu-Ray[613].

L'erreur à ne pas commettre est de croire que la série doit nécessairement être finie pour connaître une seconde vie comme nous le prouve cet exemple. Ce n'est pas le cas, les deux mondes fonctionnent en parallèle. Néanmoins, lorsque la première vie de la fiction s'achève, il ne reste que la seconde pour entretenir le souvenir fictionnel. Il est par ailleurs plus facile et plus rentable de vendre l'intégrale d'une série (ou en tout cas, un nombre conséquent d'épisodes) que des coffrets saisonniers : « Une série dépend des ventes en syndication américaine (à partir d'un minimum de 70 épisodes) et aux télévisions étrangères (sans oublier les DVD et les produits dérivés), pour dégager des bénéfices pour les producteurs, contraints de vendre aux *networks* à perte (typiquement 75-80 % des coûts de production). »[614]

La présence d'une fin rend possible une unité qui peut justifier l'investissement de l'ensemble de l'œuvre. En cela, la fin est un enjeu capital qui donne une légitimé structurelle et artistique à l'ensemble de la fiction. Cette sorte de label garantit au téléspectateur un « retour sur investissement » avec la certitude de la complétude. De plus, tant que la fiction est en production, elle est le centre de l'univers fictionnel. Une fois sa fin diffusée, les nombreuses déclinaisons permettent de décentraliser ce centre fictionnel vers d'autres formes comme les romans, les comics ou encore les *spin-offs*. Tant que l'œuvre originelle n'est pas achevée, elle accapare légitimement l'attention du téléspectateur puisqu'elle est la première raison qui l'a amené à suivre cet univers fictionnel. La série est donc constamment entre deux mondes avant l'arrêt de sa production, elle passe ensuite dans sa vie post-diffusion que nous appellerons monde la réappropriation multimédiatique. Il s'agit d'un monde où le spectateur doit pouvoir se réapproprier l'œuvre sur les multiples supports médiatiques à sa disposition. L'enjeu de

---

[612] ZALUDENDO Charo Lacalle, « Qualité TV et réputation textuelle à l'âge de la transmédialité », communication dans le cadre du Colloque « Qu'est ce qu'un télévision de qualité ? », Paris 3, du 12 au 14 septembre 2012.

[613] Anonyme : http://www.cinemovies.fr/actu/game-of-thrones-la-premiere-saison-bat-des-records-de-ventes-en-dvd-et-blu-ray/17242, (consulté le 12 janvier 2014).

[614] BUXTON David, *Les séries télévisées : forme, idéologie et mode de production*, *op. cit.,* p. 48.

cette seconde vie est double : permettre à la fiction de persister dans le temps et la rendre économiquement viable.

Prenons l'exemple de *Battlestar Galactica*, il existe de nombreux romans consacrés à l'univers de la série, mais aussi des *comics* qui prolongent l'exploration de cette dernière. L'œuvre de Ronald D. Moore est un remake qui réactualise un univers créé à la fin des années 1970. Aussi *Battlestar Galactica* est présent dans les mémoires depuis 40 ans. Cette longévité s'explique par la pièce la plus importante du puzzle, le temps fictionnel est entretenu par les téléspectateurs. Sans les fans de la première heure de *Battlestar*, la version de Moore n'aurait sans doute jamais vu le jour. L'existence d'une base qui entretient la flamme du souvenir fictionnel justifie une éventuelle réexploration de cette fiction et de son univers. Dans ce cas précis, c'est même Richard Hatch, un des acteurs de la série originelle qui tente de faire revenir à la vie *Galactica* et ce dès la fin des années 1990[615]. Le temps spectatoriel est donc un temps capital dans la longévité d'une œuvre sérielle à la fois pendant et après l'arrêt de la production d'une série. Le temps spectatoriel entretient le souvenir de la fiction dans l'attente d'une réactivation de la machine à récits, quelle qu'en soit la forme. Moore a relancé la machine en modifiant certains paramètres. On comprend que les deux mondes qui composent la vie d'une œuvre sont intimement liés et qu'ils peuvent se succéder l'un à l'autre dans un ordre précis (production/diffusion→Seconde vie→production/diffusion, etc.).

Après la diffusion du *series finale* de la série, l'univers fictionnel n'a pas cessé de fonctionner, au contraire. Comme nous le mentionnons, un téléfilm additionnel a été diffusé fin 2009. Intitulé *The Plan,* il prenait place entre les deux premières saisons du *show*. À la suite de cela, le *spin-off* intitulé *Caprica* est lancé 22 janvier 2010 avant d'être achevé le 30 novembre 2010. Un second *spin-off* est mis en chantier, mais il ne dépassera pas le stade du pilote, il s'intitulait *Battlestar Galactica : Blood and Chrome*. Ce téléfilm fut diffusé sur internet en dix *webisodes* entre le 9 novembre 2012 et le 7 décembre 2012[616]. Chacune de ces tentatives d'explorer l'univers fictionnel repose sur une réexploitation de la chronologie fictionnelle qui se basait sur la rétrospection. On peut donc prolonger les récits en direction du passé de l'univers fictionnel (dans *Battlestar Galactica*, les *spin-offs* abordent l'antériorité de la fiction, l'avant chute des colonies), la fin n'est pas prolongée. *Caprica* et *Blood and Chrome* revenaient respectivement sur la

[615] BASSOM David, *Battlestar Galactica: The Official Companion, op. cit.,* p. 11.

[616]MUSCARNERA Pascal, « "Battlestar Galactica: Blood and Chrome" dès le 9 novembre sur Yo utube », *art. cit.*

naissance des Cylons et sur la première guerre entre les Cylons et les hommes. Ces *prequels* peuvent amener à comprendre qu'un univers fictionnel ne s'exploite uniquement par le prolongement des récits vers un futur réactualisé mais aussi par le retournement du problème en exploitant l'antériorité de cet univers. De cette manière, Moore sacralise sa fin comme une promesse de complétude de son œuvre mais s'autorise à effectuer une complémentarité des récits en prenant la chronologie de son univers dans l'autre sens. Ce choix n'est certainement pas le seul mais il permet de replacer le *series finale* comme une composante essentielle de l'œuvre qui lui donne sa pleine cohérence et qui ne requiert pas un prolongement narratif.

À l'inverse, *Scrubs* se prolonge au-delà de son *series finale* par une sorte de *spin-off* plus officieux qu'officiel. L'univers de la fiction est légèrement modifié, l'hôpital devient une école pour apprenti médecin. La neuvième saison conserve une grande partie du casting originel tout en ajoutant des nouvelles têtes dans les rôles principaux. La fin de la huitième saison est alors mis à mal par cette suite qui n'est pas acceptée par les téléspectateurs ! 13 épisodes plus tard, l'univers de *Scrubs* ferme (définitivement ?) ses portes. Il apparaît très délicat d'essayer de prolonger un *series finale*. Aucune des séries étudiées ne s'y est risquée à l'exception de *Scrubs*. *Battlestar Galactica* ou encore *Lost* ont fait le choix de combler la chronologie établie par l'œuvre, mais pas de la prolonger. En effet, pour *Lost*, un court-métrage additionnel de 12 minutes intitulé : « *The New Man in Charge* », vendu avec le coffret DVD de la sixième saison de la série, se place dans l'interstice de la dernière scène, entre la mort de Jack et celles des autres protagonistes. Enfin, ces deux séries ont construit leur programmation et leur diffusion avec la complémentarité de "*mobisode*" (13 pour *Lost*) et "*webizodes*"[617]. Ces épisodes apportaient un complément narratif facultatif à certains événements du récit. À travers ces exemples, les séries n'hésitent pas à utiliser toutes les ressources et les supports médiatiques pouvant permettre une extension de la diégèse.

[617]Les *mobisodes* sont des épisodes spécialement conçus pour les téléphones portables (très courts, deux minutes en moyenne). *24 Conspiracy* est une série de 24 *mobisodes* d'une minute chacun. C'est l'un des premiers exemples de ce type de fiction. Les *webizodes* sont des épisodes conçus pour Internet (plus courts aussi, quelques minutes) généralement diffusés pendant la pause entre deux saisons. Par exemple dans *Battlestar Galactica*, on retrouve deux *webisodes* intitulés *The Resistance* (diffusé entre la troisième et quatrième saison) et *The Face of the Enemy* (diffusé pendant le hiatus de la quatrième saison). C. AHL Nils et FRAU Benjamin (dir.), *Dictionnaire des séries télévisées, op. cit.*, p. 1007 ; SEPULCHRE Sarah (dir.), *Décoder les séries télévisées*, *op. cit.*, p. 216.

Il semble que les séries « évolutives » se prêtent mieux à cette extension diégétique. Des genres comme le fantastique ou la science-fiction reposent sur des univers vastes et complexes. Il apparaît donc que chaque série est entre deux mondes. L'un et l'autre sont en interrelation et se basent sur un rapport de connexion et de succession. La fin apparaît justement comme le relais entre ces deux mondes, un passage de flambeau qui doit être méticuleusement effectué. Le *series finale* marque le passage d'un monde à un autre. À travers ces exemples, les fins ont toutes essayé de donner une pleine cohérence à l'ensemble pour élever l'œuvre vers une unité complète. Dans tous les exemples étudiés, les ventes de DVD/Blu-Ray ont connu un certain succès (en 2006, la seconde saison de *Lost* se place 81e dans le classement des meilleures ventes de DVD annuelles aux États-Unis[618]). On retrouve cinq séries dans le top 100 des meilleures ventes de DVD. Historiquement, ces séries ont inscrit leur nom dans l'histoire de la production en faisant évoluer la série télévisée dans sa forme et dans son contenu. La problématique du *series finale* marque justement une étape nécessaire pour que la série puisse s'apprécier comme une œuvre à part entière. En étudiant les limites diachroniques de certaines séries, nous sommes arrivés à penser la fiction comme un ensemble configuré temporellement et traversé par une formule dont la décomposition entraîne l'achèvement de la production et le passage à d'autres formes de vie pour la fiction. En cela, la série a tendance à sortir du cadre strict de la télévision pour investir d'autres médiums ou arts.

Nous arrivons donc à un point où nous pouvons entrevoir ce qui compose la structure d'une série et les différents modes d'existence de cette dernière. Ce temps de la narration est intrinsèquement lié à celui de la production et de la diffusion comme nous avons pu le constater au regard des difficultés pour achever une fiction sérielle. Deux logiques se combinent pour former celle d'une série télévisée. Il s'agit donc d'une combinaison entre celle de la production/diffusion et celle de la narration. Cette logique combinatoire est configurée par deux temporalités qui composent les deux logiques initiales. De ce modèle émerge un nouveau temps que nous pouvons appeler temps de la réception ou, comme nous l'avons fait précédemment, un temps spectatoriel. Ce dernier joue un rôle pendant et après la production du *show*. De cette triple configuration d'ensemble, nous pouvons percevoir la complexité de la série télévisée. Les fins et les débuts nous ont montré que la série était traversée par des forces (des influences internes

[618]The Numbers : http://www.the-numbers.com/home-market/dvd-sales/2006, (consulté le 10 mars 2014).

et externes), que finir une série ne dépendait pas seulement de l'auteur, mais d'autres considérations. Que même une fois la fin anticipée, les enjeux autour cette dernière l'empêche de s'effectuer en toute liberté. Le principe de la formule et de la « déformulation » répond donc à la fois, à une logique narrative et à une logique de production dans lequel une multitude de paramètres entre en compte. Il est capital de comprendre le fonctionnement de cette logique en nous penchant sur les différentes configurations temporelles.

En poursuivant notre chemin, il faut prendre en compte les forces extérieures à la série télévisée et notamment le fonctionnement d'un système de production qui traverse chaque série avec une force conséquente. Ainsi, l'analyse des *series finale* et des pilotes est un point d'entrée dans la logique tumultueuse des fictions sérielles mais elle doit être completée d'une compréhension claire des enjeux et des systèmes de production et diffusion. Nous avons juste approché certaines problématiques comme le temps de la production et le temps spectatoriel, il nous reste encore beaucoup de chemin pour dégager la pleine logique opérante dans la construction d'une œuvre sérielle, mais en « commençant par la fin »… nous avons un « point de départ ».

Partie II :

Produire et diriger une série

Production et diffusion : deux temps intimement liés

1 Histoire de la série télé

1.1 Quatre époques

Nous avons pu établir que l'ensemble de la production d'une série est soumis à des contraintes et nous avons pu entrevoir le poids du temps de la production sur les séries télévisées. Il s'agit donc de nous emparer de ce modèle pour comprendre les complexes configurations temporelles des séries télévisées américaines. Pour saisir ce système, il est capital de prendre en compte son élaboration dans le temps historique. Nous devons donc passer par une enquête sur les conditions d'évolution qui ont mené la série télévisée à sa situation actuelle. Nous devons donc revenir sur l'Histoire des œuvres sérielles télévisuelles et essayer de dégager les éléments qui ont constitué les œuvres de notre époque. Il est impossible de résumer en un chapitre soixante années d'Histoire de la série télévisée américaine, aussi nous proposons de parcourir ces années à travers certains points précis. Nous allons enquêter sur l'évolution du temps de la production et de la diffusion à travers les séries télévisées qui ont reflété des changements importants dans l'histoire du médium. Après une contextualisation de la naissance de la série télévisée américaine, nous suivrons le fil de l'Histoire à travers les fictions sérielles qui ont transformé le temps de la production et de la diffusion. Ce sont donc des œuvres complètes sur lesquelles nous nous pencherons, cela nous permettra de comprendre les évolutions du *series finale* d'un statut complètement déprécié à un nouvel enjeu économique, temporel et créatif.

Par la suite, nous prendrons le temps d'évoquer les différentes transformations techniques qui ont façonné la série télévisée contemporaine. En cela, les années 1990 et 2000 seront les périodes de références qui nous permettront de comprendre les sources des transformations du temps de la production et de la diffusion. En effet, le virage opéré lors de l'expansion de la concurrence et la naissance d'Internet a profondément bouleversé et continue de bouleverser le champ de la production et de la diffusion télévisuelle. De *Lost a Six Feet Under* en passant par *Scrubs* et *Battlestar Galactica*, ces séries s'inscrivent

dans un contexte historique et télévisuel précis qu'il est important de définir. Nous avons débuté par la fin pour revenir au commencement des œuvres sérielles, ce qui nous a permis d'entrevoir les nouvelles contraintes liées à la création et à la production, notamment celles qui s'exercent sur la fin des séries. La nécessaire complétude des œuvres sérielles comme standard est l'aboutissement d'un long chemin historique, économique, politique et technologique.

Plusieurs chercheurs ont façonné une chronologie de l'histoire des séries télévisées en segmentant ces soixante dernières années par période. Dans son ouvrage sur les séries télévisées, Alain Carrazé propose un temps historique précis. Nous suivrons cette proposition qu'il façonne à l'aide d'une documentation américaine, notamment à travers des Historiens de la télévision comme Robert J. Thompson ou encore Gary R. Edgerton. Quatre périodes se distinguent : I. le temps des pionniers (1951-1969) ; II. La domination des « Bigs Three » (1960-1980) ; III. Le « second âge d'or de la télévision »[619] (1980-1992). La quatrième période de 1992 à aujourd'hui ne porte pas de titre spécifique, cela ne l'empêche pas d'être perceptible : « Je pense que les choses ont vraiment changé, dit Shawn Ryan. Je ne vois pas comment on peut repenser à la situation de la télévision d'il y a quinze ans et à celle d'aujourd'hui sans voir la différence. »[620] Nous y reviendrons. Pour notre enquête historique, nous utiliserons la segmentation proposée ci-dessus. Notre approche de l'histoire de la série télévisée américaine privilégiera les fictions sérielles qui ont provoqué une évolution du temps lors de leur production ou de leur diffusion. Il nous faudra par ailleurs définir le temps de la production et le modèle sur lequel se base l'ensemble de la production sérielle.

Le « second âge d'or » de la télévision est un bon moyen d'entrer dans l'évolution de la série télévisée contemporaine. C'est le temps de la réhabilitation du *Drama*, la naissance de la *Quality Television*, une période d'innovation formelle et narrative particulièrement riche. C'est sans aucun doute un tournant majeur de l'histoire de la fiction sérielle. La documentation autour de cette période est relativement riche et

---

[619] THOMPSON J. Robert, *Television's Second Golden Age*, *op. cit.*, 1996. Le terme âge d'or est un terme qui apparaît limité dans l'étude des périodes qui ont fait évoluer la série télévisée. En effet, la quatrième période pourrait être définie comme un troisième âge d'or, mais cela apparaît un peu superficiel et ne rend pas justice à la complexité des raisons qui expliquent le succès des séries télévisées. Nous utiliserons ce terme pour la période qui est définie par Thompson, c'est-à-dire les années 1980.

[620] SEPINWALL Alan, *The revolution was televised*, *op. cit.*, p. 373. Citation en anglais : « "I think things definitely changed," says Shawn Ryan. "I don't see how you can look at where TV was 15 years ago and see here is it now and not see the difference." »

elle permet de bien cerner les enjeux de cette époque charnière. Pourtant, dans le cadre de notre enquête, ce sont les années 1990 qui vont concentrer notre attention. La raison principale est liée à l'idée partagée avec Nils C. Ahl ou même Gary R. Edgerton que la série contemporaine prend racine dans cette période : « le tournant des années 1990 marque une rupture capitale. La série contemporaine naît dans ces années-là, principalement aux États-Unis, notamment sur le câble, où les annonceurs ne sont pas déterminants, ni pour la production, ni pour la diffusion. »[621]

C'est justement cette époque qui pose problème à l'ensemble de la recherche américaine et française, comment définir ces deux dernières décennies ? Alain Carrazé parle d'un « nouvel âge d'or » ou de « l'âge adulte » des séries[622]. Le terme « adulte » est ici à prendre comme l'exploitation intensive des spécificités sérielles dans la mise en forme des séries télévisées contemporaines, en aucun cas de sous-entendre que c'est l'âge des séries matures qui traite de sujets sérieux (il existe des fictions de ce type depuis les années 1950). Edgerton évoque une « ère digitale », Marjolaine Boutet reprend elle aussi ce terme, Thompson ne définit pas clairement les années 1990, il inclut une partie de celles-ci dans le « second âge d'or ». Aussi, comme il est difficile de saisir pleinement ces vingt dernières années, nous prendrons en considération cette question pour essayer de comprendre ce qu'il s'est produit pendant cette période. Le terme « ère digitale » peut être une base de réflexion à laquelle nous ne nous limiterons pas.

Ère digitale ou « troisième âge d'or » ? C'est une épineuse question à laquelle nous essaierons d'apporter une contribution. Nous éviterons désormais de penser l'ère contemporaine par « âge d'or » dans la mesure ou l'utilisation de ce terme est sans fin (4e âge d'or, etc.). De plus, il ne prend pas en compte les évolutions techniques et numériques de cette quatrième époque. Ces trente dernières années, s'inscrivent dans une forme de continuité avec il est vrai, des périodes plus fastes que d'autres. Il nous apparaît néanmoins complexe de justifier que *Hill Street Blues* est plus importante dans l'histoire de la série télévisée que *ER* (*Urgences*) ou que *Lost*. Chacune de ces séries porte la fiction sérielle vers de nouveaux horizons. Aussi, s'il est délicat de dénommer la période qui suit le « second âge d'or » de la série télévisée, il m'apparaît que le travail amorcé par Steven Bochco dans *Hill Street Blues* est repris et développé par un certain nombre de fictions des années 1990 et 2000. Il ne s'agit pas de juger un auteur plus compétent qu'un autre mais

[621] AHL C. Nils. « La série télévisée entre dans l'âge adulte », *art. cit.*, p. 18-22.
[622] CARRAZÉ Alain, *Les séries télé*, *op. cit.*, p. 117.

au contraire, d'établir que les séries ne se concurrencent pas, elles se complètent à travers l'Histoire. C'est un paradoxe évident sachant que la concurrence est un moteur fondamental de la production d'œuvres sérielles mais si l'on se penche sur l'histoire, les séries des différentes époques s'inscrivent dans un approfondissement formel et thématique continu, comme s'il s'agissait de compléter un projet entrepris il y a une trentaine d'années.

En cela, il faut voir les années 1980 comme un point d'entrée dans cette histoire, dans cette révolution sérielle. Lancée par des artistes de talent comme Steven Bochco, Michael Kozoll, Joshua Brand ou encore John Falsey, la maturation de la série télévisée est rendue possible par une multitude de circonstances : des auteurs talentueux, des évolutions techniques, des précurseurs à la tête des chaînes de télévision et par une concurrence en constante expansion. Nous allons donc partir des années 1980 comme une sorte de prologue à notre enquête pour explorer les années 1990 et 2000 afin de comprendre comment l'évolution du médium a rendu possible l'existence de fictions aussi originales, transgressives, politiquement incorrectes, anti-manichéennes, innovantes et complètes. Comment sommes-nous passés de *Hill Street Blues* à *Lost* ? Il ne s'agit donc pas de retracer l'ensemble de l'histoire des séries télévisées américaines, mais de revenir sur les évolutions qui ont transformé le modèle établit dans les 1950 pour arriver à celui que nous connaissons aujourd'hui.

Nous aborderons dans un premier temps, les trente premières années de la télévision américaine afin de contextualiser son état au début des années 1980. Pour cela, nous synthétiserons les grandes étapes de la naissance des séries télévisées. Par la suite, nous garderons en tête la place du *series finale* et son évolution dans la télévision américaine pour comprendre les évolutions majeures. En effet, il semble que l'absence de *series finale* a longtemps été le symptôme d'une déconsidération artistique et d'une stagnation de la série télévisée puisqu'il s'agissait d'œuvres incomplètes et c'est à l'horizon de l'évolution de ce statut que nous analyserons la transformation des contraintes et des configurations temporelles de la production et de la diffusion de la série télévisée. Notre approche se poursuivra par les vingt dernières années de la production de séries télévisées avec en prologue ce « second âge d'or » de la télévision. Nous nous pencherons sur des œuvres majeures ayant contribué à l'évolution de l'objet sériel. Nous établirons que la mise en place de fictions à dominance évolutive est l'un des éléments qui

a transformé la série télévisée. En renversant la dominance historique originelle des séries immobiles par les séries évolutives, la fiction sérielle s'est ouverte de nouveaux horizons :

> Quand la télévision se contentait de produire des séries où les histoires se répétaient de manière quasi identique pendant vingt-quatre épisodes, elle ne tirait aucun avantage de cette puissance. Aujourd'hui, elle développe une forme artistique qui lui est propre. C'est cinématographique en termes de qualité de réalisation et de production, mais il s'agit d'autre chose : la télé ne devient pas du "cinéma ", elle devient simplement adulte.[623]

L'idée de maturation développée par John Truby est similaire à celle d'Alain Carrazé. De ce point de vue, le « second âge d'or » serait celui d'une prise de conscience des possibilités de la série télévisée portée par des auteurs de talent et par l'émergence de séries complexes et passionnantes qui n'ont rien à envier aux fictions contemporaines. L'ère « adulte » a été rendue possible comme nous le verrons, par l'expansion du câble, d'Internet, de la politique des chaînes et par l'internationalisation du marché : « Les recettes provenant de la vente de tous les produits audiovisuels américains (film, télévision, jeux vidéo) à l'étranger ont atteint 10,1 milliards de $ en 2003 ».[624] De plus, le terme « mature »[625] semble supposer qu'avec la maturité est venue une certaine optimisation des capacités de la série télévisée. Pleinement consciente de ses forces et de ses faiblesses, la série a pu donner le meilleur d'elle-même dans un cadre en pleine évolution. La question serait alors, sommes-nous encore dans cette ère ou bien à l'aube d'une nouvelle période ? C'est la question qui va traverser notre enquête en plus de celle de la définition de notre époque.

2 Le temps des pionniers

2.1 Naissance et préhistoire sérielle

Avant d'aborder notre époque, il nous faut revenir aux origines de l'histoire de la série télévisée conjointement liée à celle de la télévision. La « première soirée télévisée »

---

[623] ARMATI Lucas, DESPLANQUES Erwan, POITTE Isabelle, « Le pouvoir des séries: Décryptages », *art. cit.*, p. 27-29.

[624] BUXTON David, *Les séries télévisées : forme, idéologie et mode de production*, *op. cit.*, p. 49.

[625] ARMATI Lucas, DESPLANQUES Erwan, POITTE Isabelle, 2011. « Le pouvoir des séries: Décryptage », *art. cit.*, p. 29. John Truby témoigne de l'évolution du phénomène en qualifiant la série du terme « adulte ».

débute le mercredi 3 mai 1939 à 20 heures sur NBC avec la maîtresse de cérémonie Helen Lewis. Pendant cette première heure de diffusion, on retrouve des chansons de "The Boys of Syracuse" et même une des nouvelles créations de Walt Disney, "Donald's Cousin Gun"[626].

Les premiers programmes sont diffusés à des horaires précis le mercredi et le vendredi en soirée entre 20 h et 21 heures. Au début, le prix des télévisions varie selon les modèles, mais reste un loisir inabordable pour les classes moyennes. Le prix d'un téléviseur pouvait monter jusqu'à jusqu'à 600 dollars, au moment où le salaire annuel moyen est de 1850 dollars. En 1939, on estime que seulement 3000 télévisions ont été vendues[627]. David Sarnoff est considéré comme l'un des derniers *Self-made man* à l'instar de Rockfeller, Ford, etc. Il est considéré comme le père de la télévision américaine, il affirme : « Aujourd'hui nous sommes à l'aube du lancement d'une nouvelle industrie, basée sur l'imagination, la recherche scientifique et l'accomplissement. Nous sommes désormais prêts à honorer la promesse faite au public. »[628]

David Sarnoff est le président de la RCA (*Radio Corporation of America*) et le principal fabricant de récepteurs[629]. Il est considéré comme le père de la télévision aux États-Unis mais il ne faut pas le confondre avec « les inventeurs » comme l'Allemand, Paul Nipkow, l'Écossais John Logie Baird et le Russe Vladimir Zworykin pour les États-Unis. Ce dernier est l'ingénieur en chef de Sarnoff, il fait d'importantes découvertes sur le chemin de l'écran télévisuel : « Zworykin et son collègue avaient réalisé d'importantes innovations au cours des années avec leurs progrès croissants sur l'iconoscope (TUBE DE CAMERA) et kinescope (TUBE A IMAGE). »[630] De plus, il ne faut pas généraliser cela à l'ensemble des nations modernes puisque chacune à son « propre père de la télévision ». Comme le remarque Charles H. Sewall, l'idée même de la télévision remonte au début du siècle et à l'instar de chaque nouvelle technologie, elles « émergent généralement de

---

[626] EDGERTON Gary R., *The Columbia History of American Television*, *op. cit.,* p. 14-15.

[627] *Ibid*. p. 15.

[628] *Ibid*., p. 3. Citation en anglais : « Today we are on the eve of lauching a new industry, based on imagination, on scientific reseach and accomplishment. We are now ready to fulfill the promise made to the public. »

[629] ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?*, *op. cit.,* p. 13.

[630] EDGERTON Gary R., *The Columbia History of American Television, op. cit.,* p. 16. Citation en anglais : « Zworykin and his colleague had achieved important innovation over the years with their incremental improvements of the iconoscope (camera tube) and kinescope (picture tube). »

modification et de combinaison de technologies existantes. »[631] Si la télévision existe et diffuse des programmes à des intervalles ciblés depuis 1939, son développement attend la fin de la Seconde Guerre mondiale. À la fin des années 1940, les États-Unis sortent comme la puissance dominante de l'après-guerre. Si sur de nombreux aspects, la puissance de la nation à la bannière étoilée est sans égale, la télévision n'échappe pas à ce constat. Cette dernière connaît un essor important dès le début des années 1950.

La télévision est d'abord un médium visionné dans un cadre communautaire, ainsi le succès des retransmissions sportives à la fin des années 1940 permet à de nombreux bars de faire le plein de téléspectateurs devant des matchs de baseball. La réception est d'abord d'ordre public. En 1947, seuls 60 000 postes ont été vendus, principalement à New York. Le début des années 1950 change la donne de manière spectaculaire. En 1955, la télévision est installée dans deux tiers des foyers américains soit 36 millions de récepteurs. En Europe, on en dénombre à peine 5 millions à la même époque[632]. Très vite, le goût pour les divertissements à domicile, anticipé par David Sarnoff, se confirme ; ce dernier avait « prédit que le déplacement de l'habitat du centre-ville vers les banlieues s'accompagnerait d'un goût prononcé pour les divertissements à domicile proposés par la télévision ».[633]

La télévision commence à remplacer durablement le poste de radio dans le living-room. Les premiers programmes font leur apparition, des émissions de divertissement et de variété comme le *Texaco Star Theatre* animé par Milton Berle (adaptations d'un programme radiophonique à succès de NBC). De nombreux programmes sont des adaptations d'émissions radiophoniques à succès. L'ensemble du foyer se réorganise devant ce nouvel intrus au sein du domicile. Les cuisines « américaines » ouvertes sur le salon sont une résultante de cette réorganisation pour que la femme au foyer puisse continuer à suivre les programmes depuis sa cuisine[634]. L'idée de la télévision repose sur une diffusion par une grille de programmation. Cette grille établit un rendez-vous régulier avec le téléspectateur. L'émergence de cette conceptualisation de la diffusion par l'intermédiaire de grilles apparaît dès 1944 : « sur quatre réseaux de télévision hertzienne,

---

[631] *Ibid.,* p. 17. Citation en anglais : « new technology typically emerges from modifications to and combinations of existing technology ».

[632] ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?, op. cit.,* p. 13.

[633] *Ibid.,* p. 13.

[634] *Ibid.,* p. 14. Source : SPIGEL Lynn, *Make Room for TV*, Chicago, The University of Chicago Press, 1992, p. 89-90, p. 101.

tous privés : ABC, CBS, NBC et DuMont ».[635] En reprenant un principe utilisé par la radio, la série télévisée crée des rendez-vous qui vont permettre la mise en place d'une forme de récurrence programmatrice essentielle pour familiariser la télévision auprès du téléspectateur et le fidéliser. Dès 1947, les annonceurs prennent conscience de la portée de la publicité à la télévision et notamment de l'intérêt croissant des fictions pour les téléspectateurs : « La firme Kraft, qui a du mal à commercialiser son fromage, achète les espaces publicitaires d'une émission intitulée *Kraft Television Theater*. Associé à des pièces de théâtre de qualité, le produit voit ses ventes monter en flèche. »[636] Ce genre de procédé était déjà utilisé à la radio dans des émissions comme *The Mercury Theater on the Air* à partir de 1938 sur CBS radio puisque l'émission était sponsorisée par les soupes *Campbells*[637].

En quelques années, l'idée d'une grille de programmation et la présence de la publicité font leur apparition au sein de ce jeune médium. Les premières séries télévisées comme *The Lone Ranger*[638] ou *Les Ruggles*[639] débutent à la fin des années 1940. Elles ne répondent pas à une production clairement configurée et leur visionnage sur l'ensemble du territoire était limité par le Kinéscope, un dispositif qui permettait d'enregistrer l'image d'un moniteur vidéo sur une pellicule film :

> L'enregistrement s'effectuait ainsi : la télévision fonctionne avec un système de 30 images seconde et le film, 24 images secondes ; on utilisait donc un moniteur (écran de télévision) qui diffusait les images de l'émission tournée en direct. Un système électronique transformait les 30 images en 24 images, tandis que le kinescope filmait l'écran. Périlleuse coexistence de dispositifs multimédiatiques incompatibles en principe, ce type d'enregistrement donnait une image pauvre, de qualité très inégale, tout comme le son.[640]

L'enregistrement d'un programme en direct par le Kinéscope posait plusieurs problèmes, notamment celui de la déperdition de la qualité et limitait grandement la

---

[635] WINCKLER Martin, *Séries télé De Zorro à Friends : 60 ans de téléfictions américaines*, *op. cit.*, p. 12.

[636] *Ibid.*, p. 12

[637] http://www.mercurytheatre.info, (15 novembre 2014).

[638] Le justicier masqué était un héros de fiction depuis son lancement en 1933 à la radio. Il devient un héros de fiction sérielle en 1949. STEMPEL Tom, *Storytellers to the Nation*, *op. cit.,* p. 19-20.

[639] Créée par Charles Ruggles, 1949-1952, ABC.

[640] AUBRY Danielle, *Du roman-feuilleton à la série télévisuelle, op. cit.*, p. 156.

diffusion d'un programme de la côte Est à la côte Ouest[641]. C'était une forme de « préhistoire » de la télévision.

2.2 La définition d'un modèle sériel

Les séries télévisées sont l'aboutissement, à la fois d'une demande mais aussi d'une nécessité. D'abord, les premières fictions épisodiques comme les *Ruggles*[642] ne possèdent pas de véritable continuité narrative, les critiques s'élèvent dans la presse et par courrier pour demander une plus grande continuité. Il y a donc une demande pour la fiction sérielle. De plus, la durée d'émission n'a plus rien à voir avec les débuts de la télévision, il faut donc remplir les grilles avec des programmes fixes à intervalles réguliers afin de créer une fidélisation à la chaîne. Au début des années 1950, les quatre grands réseaux sont NBC, ABC et CBS et Dumont (qui ferme en 1956) et ce sont les trois premiers qui vont faire de la série télévisée le poumon de leur grille de programmation. La fiction épisodique, sérielle, apparaît comme la solution aux besoins des grands réseaux et à la demande du grand public pour remplir les grilles. En 1951, CBS donne son feu vert pour la *sitcom* intitulée *I Love Lucy* (1951-1957, créée par Jesse Oppenheimer, Bob Carroll Jr, Madelyn Davis). Cette fiction est considérée comme la première série télévisée puisqu'elle impose un système de production encore en vigueur aujourd'hui. Il faut bien comprendre que du fait de la popularité de la radio, les chaînes prennent un minimum de risques en adaptant dans un premier temps les programmes radiophoniques à succès en séries télévisées. *I Love Lucy* ne fait pas exception, c'est une adaptation d'une émission de radio[643]. Comme nous allons le montrer, le temps de la production va définir ce qu'est une série télévisée.

Initiée par le couple Lucille Ball et Desi Arnaz, mariés à la vie comme à l'écran, *I Love Lucy* raconte la vie fantasque de Lucy Ricardo, femme au foyer qui tente de se lancer dans une carrière artistique malgré les réticences de son mari. Cette *sitcom* humoristique reposait en grande partie sur les talents comiques de Lucille Ball. S'il ne s'agit pas de la première *sitcom*, il s'agit de la première série télévisée configurée par un modèle de production qui est encore utilisé. En fin négociateur et en précurseur, le couple Ball et

[641] CARRAZÉ Alain, *Les séries télé*, *op. cit.*, p. 61.

[642] La notion de créateur n'est pas assimilée lors du lancement de la série aussi il est difficile de savoir qui est à l'origine de la fiction diffusée entre 1949-1952 sur ABC.

[643] CARRAZÉ Alain, *Les séries télé*, *op. cit.*, p. 60.

Arnaz négocie un accord qui fait date dans l'histoire de la télévision. Dans un premier temps, Lucille Ball exige de délocaliser le tournage à Hollywood plutôt qu'à New York (où l'essentiel des programmes était produit). Ceci provoque un grand vent de panique, comment diffuser un programme phare avec une image de qualité médiocre au public New-Yorkais ?

La solution vient de la pellicule de film qui permet de tourner la série non pas en direct, mais en différé et de permettre une diffusion sur une grande partie du territoire américain sans perte de qualité visuelle. Une idée brillante mais qui demande de repenser la production (à cette époque, une grande partie des programmes étaient produits en direct). La *sitcom* est alors configurée, on tourne les épisodes dans des conditions similaires au direct avec la présence d'un public dont les réactions sont soigneusement enregistrées. Lucille Ball fait appel au chef opérateur oscarisé Karl Freund (qui a travaillé à de nombreuses reprises avec Fritz Lang). Ce dernier met en place un système d'éclairages multiples permettant de filmer sous plusieurs angles en minimisant les ombres[644]. Les épisodes sont tournés en pellicule 35 mm avec trois caméras qui ont chacune leur cadre (plan d'ensemble, centrer sur un protagoniste, etc.[645]). L'épisode est ensuite monté comme un film et diffusé sur le territoire. Le problème majeur d'une telle idée est son coût, Arnaz négocie avec CBS pour prendre en charge avec sa femme la différence du coût de production (qui s'élevait à 5000 dollars) sur leur salaire en échange du droit de la série après sa diffusion initiale. Ce que Alain Carazzé décrit comme le « deal du siècle » pour Desi Arnaz et Lucille Ball est le point de départ de l'idée de rediffusion qui va transformer la télévision. *I Love Lucy* compte 180 épisodes entre 1951 et 1957, le premier épisode fut diffusé le 15 octobre 1951.

La série connut une audience moyenne de 29 millions de téléspectateurs et fut rediffusée à de nombreuses occasions. La première rediffusion du programme en journée date du 5 janvier 1957 sur CBS ouvrant la porte à un second marché post-diffusion[646]. Pour le couple Arnaz et Ball, les bénéfices générés par la rediffusion de la série façonnent un important profit qui rembourse allègrement leur propre investissement et leur permettent notamment de fonder la *Desilu*, leur propre société de production (ils

---

[644] BOUTET Marjolaine, « Histoire des séries télévisées », dans *Décoder les séries télévisées/* sous la direction de Sarah Sepulchre (dir.), Bruxelles, Éditions De Boeck Université, 2011, p. 11-46.

[645] CARRAZÉ Alain, *Les séries télé, op. cit. p. 61.*

[646] WILLIAMS Phil, « Feeding off the Past : The Evolution of the Television Rerun », *art. cit.,* p. 52-72.

achetèrent aussi les studios de la RKO pour le tournage de leur série). Ils ont bouleversé l'histoire de la télévision et inventé une méthode de production reprise par l'ensemble de l'industrie. La production saisonnière se met en place. Un modèle bâti sur une confusion du temps de la production et de la diffusion[647]. Les tournages débutent l'été pour s'achever avant l'été suivant et la diffusion débute en septembre pour s'étendre jusqu'en juin. *I Love Lucy* définit la *sitcom* et instaure un calendrier et un modèle de production fondateur de l'ensemble du temps de production sérielle.

2.3 Publicité et réglementation

L'élaboration d'un système de production fiable est concomitante de la place de la publicité dans ce nouveau médium. Les programmes sont d'abord sponsorisés puis le sponsoring est remplacé par des coupures publicitaires : « Dès 1954, les recettes générées par la télévision dépassent celle de la radio, et en 1959, les recettes publicitaires de la télévision représentent le double de celles de la radio (1,1 milliard de dollars contre 500 millions). »[648] À l'instar des émissions de radio, la programmation débute à une heure fixe ou à la demie-heure. Dès les années 1950, La *Federal Communication Commission (*qui régule le contenu et réglemente l'ensemble de la diffusion télévisuelle) donne le droit aux chaînes de télévision d'inclure huit minutes de publicité par tranche de trente minutes de programme, deux minutes étant réservées aux annonceurs locaux[649]. Ainsi une demi-heure de série télévisée inclut vingt-deux minutes de fictions et huit minutes de publicité et une fiction d'une heure inclut en moyenne seize minutes de publicité. L'intégration des coupures publicitaires dans le processus d'écriture des séries télévisées est parfaitement admise à la fin des années 1950 : « Les épisodes sont construits en "actes" successifs, qui se terminent, juste avant la publicité, sur une mise en suspens, pour donner envie au spectateur de regarder la suite — comme le faisaient les feuilletons du XIXe siècle. »[650] Ainsi, les années 1950 posent les bases d'un système de production appelé à perdurer encore de nos jours. Initialement, les formats dominants sont ceux d'une demi-heure avant

[647] Lucille Ball tombe enceinte pendant la production si bien que les auteurs décident d'inclure la grossesse dans la série. ESQUENAZI Jean-Pierre, « Séries télévisées et "réalités" : les imaginaires sériels à la poursuite du réel », dans *Décoder les séries télévisées/* sous la direction de Sarah Sepulchre, Bruxelles, Éditions De Boeck Université, 2011, p. 193-212.

[648] BOUTET Marjolaine, « Histoire des séries télévisées », *op. cit.*, p.11-46.

[649] *Ibid.,* p. 14.

[650] WINCKLER Martin, *Séries télé De Zorro à Friends : 60 ans de téléfictions américaines*, *op. cit*., p. 17.

de passer progressivement au format d'une heure comme pour les séries policières : « Le format de la série policière, d'abord de trente minutes, passe à une heure à la fin des années 1950. »[651]

La sérialité télévisuelle entreprend d'établir un rapport de confiance avec le téléspectateur et une forme de promesse structurelle : « Elle est même conçue afin de s'inscrire dans la ritualité réceptive : sa programmation obéit à la loi du retour du même, chaque épisode constituant une promesse faite aux téléspectateurs d'obéir exactement et sans état d'âme à une formule narrative toujours parfaitement respectée. »[652] Dans ce cadre précis, il est naturel de privilégier les séries à dominance « immobile » dans les années 1950. L'immobilité de la formule et de la structure permet d'établir une familiarité avec le téléspectateur. La télévision naît avec une temporalité du direct, la concordance entre le temps de la réception et celui de la création. Le passage de la production vers la pellicule et donc vers un mode de production en amont de la diffusion détache ces deux temporalités initialement confondues. Le temps de la production et de la diffusion reste consubstantiel. Le passage du direct au différé est clairement établi à la fin des années 1950 : « Dès la saison 1956-57, 44% de toute la programmation en prime time des chaînes était sur pellicule. Quatre ans plus tard, le nombre atteignait 83%. »[653]

2.4 Instauration d'un modèle

Dans les années suivantes, de nombreuses séries télévisées font leurs apparitions et les trois grands réseaux se livrent un duel d'audience pour devenir le réseau numéro un du pays. Cette concurrence prend différentes formes, il s'agit d'émettre sur le plus de stations possibles du pays, mais aussi d'attirer le plus d'annonceurs en proposant une programmation capable de fidéliser une audience. Il n'existe pas de télévision publique aux USA, à l'exception d'une chaîne (PBS lancée en 1970 qui ne produit pas de série télévisée). Toutes les autres appartiennent à des groupes privés. La publicité est le nerf de la guerre puisque l'ensemble de la location d'espace publicitaire génère des recettes permettant ainsi des investissements dans les programmes. Il ne suffit pas de produire des séries, il faut en produire dans différents genres afin de diversifier l'offre. Ainsi *Dragnet*

[651] *Ibid.*, p.17.

[652] ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?*, *op. cit.*, p. 24.

[653] WILLIAMS Phil « Feeding off the Past : The Evolution of the Television Rerun », *art. cit.,* p. 56. Citation en anglais : « By the 1956-1957 season, 44 percent of all network primetime programming was on film ("Now-More" 54). Four years later, the total stood at 83 percent. »

lance le genre policier, la science-fiction fait son apparition avec *The Twilight Zone*[654] *(La quatrième dimension)*, le western avec *Gunsmoke*[655] mais aussi les anthologies comme *Alfred Hitchcock Presents*[656].

Intrinsèquement, la concurrence est concomitante du parc télévisuel et du développement des chaînes de télévision. Le temps de la production et de la diffusion connaît donc d'importantes mutations dès les années dites pionnières de la télévision avec un renversement du direct vers le différé. La production de programmes en direct qui assurent une relation de jonction entre trois temporalités, celle de la diffusion, de la production et du temps spectatoriel est progressivement abandonnée dans le cadre des séries télévisées. Un nouveau modèle émerge qui ne confond plus les trois temporalités en une seule. Ainsi, les possibilités se multiplient et les séries se diversifient. *Dragnet* se tourne en partie en extérieur et impose les carcans du genre policier avec une formule du délit à résoudre à chaque épisode. Chaque série a donc la possibilité de configurer temporellement ses récits et sa programmation. Les années 1950 sont d'une grande richesse, non seulement elles imposent les formats d'une demi-heure et ceux des *drama* d'une heure, mais elles permettent d'envisager toutes les configurations temporelles imaginables dans le cadre d'une fiction sérielle en abandonnant le direct : « À partir de 1957, la production d'émissions en direct, qui était l'apanage des productions nées dans l'Est, royaume du théâtre, est remplacée par des émissions en différé, qu'il est désormais possible de répéter, de tourner en plusieurs jours et de "mettre en boîte" longtemps à l'avance. »[657]

---

[654] Créée par Rod Sterling, 1959-1964, CBS. En France, la série est connue sous le nom de *La Quatrième Dimension*.

[655] Créée par John Meston, 1955-1975, CBS. En France, on connaît la série sous le nom *Police des plaines*.

[656] Créée par Alfred Hitchcock, 1955-1960 sur CBS puis 1960-1962 sur NBC. En France, c'est la traduction *Alfred Hitchcock présente*.

[657] Winckler Martin, *Séries télé De Zorro à Friends 60 ans de téléfictions américaines*, Paris, Éditions Librio, 2005, p. 29.

3 L'explosion de la concurrence

3.1 La domination des *Big Three*

La domination des « Big Three » est décrite par Alain Carazzé comme une période s'étendant de 1960 à 1980, ce sont les vingt années ou ABC, CBS et NBC se sont partagé la quasi-totalité des audiences et ont cherché à dominer le podium. Ces deux décennies marquent la standardisation de la couleur à la télévision, le développement de nouveaux genres sériels (juridique, médical, etc.) et un contexte dominant de guerre froide qui a des répercussions sur la production des *networks*.

Il nous faut revenir sur ce terme "*networks*" que nous définirons selon l'ouvrage dirigé par Sarah Sepulchre. Un *network* est une chaîne hertzienne américaine accessible gratuitement sur une majorité du territoire américain. Le terme *network* provient du système de diffusion, en effet, les programmes sont diffusés par un réseau (*network*) d'émetteurs privés. Les chaînes possèdent des stations affiliées (*affiliates*) qui diffusent le contenu des programmes sur une partie du territoire. La FCC complète cette définition : « un service de télévision sans abonnement produisant plus de quinze heures hebdomadaires de programmes de *prime-time* sans abonnement et diffusant sur plus de 75 % des foyers équipés de téléviseurs du pays ».[658]

Pendant plus de 20 ans, la concurrence entre les grands réseaux se réduit à trois *networks*, NBC, CBS et ABC et ne laisse aucune place à d'autres types de programmation. Le modèle imposé par *I Love Lucy* fait loi et chaque réseau met en place une politique de séries télévisées. ABC se lie avec Disney pour proposer, dès 1955, Le Mickey Mouse Club avec notamment en 1957, le succès de *Zorro*[659]. Le justicier masqué connaît un succès retentissant (35 millions de téléspectateurs en moyenne) pour un coût « faramineux » de 82 000 dollars par épisode d'une demi-heure (à l'époque, un épisode d'une heure coutait en moyenne 13 000 dollars)[660]. Malgré un réel succès d'audience, la série ne dépassa pas deux saisons puisqu'un désaccord entre ABC et Disney empêcha la mise en place d'une suite[661]. *Zorro* n'en reste pas moins une évolution majeure puisque d'une part,

[658] BARTHES Séverine, « Production et programmation des séries télévisées », *op. cit.*, p. 47-73.
[659] Créée par Johnston McCulley, 1957-1961, ABC.
[660] CARRAZÉ Alain, *Les séries télé*, *op. cit.*, p. 67.
[661] Les éternelles rediffusions en France de *Zorro* sur les chaînes de France télévision laisse à penser que la série a connu une grande longévité. C'est une illusion dans la mesure où la série n'a duré « seulement » que deux saisons soit 78 épisodes et quatre films (dont la plupart sont des

l'investissement de Disney dans le développement des séries télévisées rapproche le monde des studios de cinéma de celui de la télévision et entrouvre une collaboration fructueuse (même si celle-ci se termine mal), d'autre part, *Zorro* injecte à sa narration une part de feuilleton. En effet, en instituant des arcs narratifs pouvant se développer sur plusieurs épisodes, les aventures de Diego de La Vega séduisent le public :

> Le cycle fondateur (la lutte contre la tyrannie du commandant Monastario) occupe les treize premiers épisodes. Le deuxième cycle, qui lui fait immédiatement suite, raconte la lutte de Zorro contre un ennemi invisible, L'Aigle, qui par intrigues et complots vise à déstabiliser la Californie afin d'y prendre le pouvoir. Ce cycle-là, à lui seul, compte vingt-six épisodes ! Cette structure narrative a pour but de fidéliser le spectateur, mais contribue également à édifier un monde cohérent, familier, peuplé de personnages truculents ou tragiques et émaillés d'une ribambelle de situations anecdotiques.[662]

L'émergence d'une forme de sérialité « évolutive » élargit le champ des possibilités de la série télévisée. Le studio Warner emprunte le même chemin que Disney en produisant des séries permettant de faire de la publicité au studio autour d'une formule bien définie « avec des héros attractifs, des endroits de rêve et une touche d'humour ».[663] L'exemple de *Maverick*[664]symbolise le chemin emprunté par les productions Warner, entre humour et dépaysement, la série propose un divertissement pour toute la famille. Le succès de *Gunsmoke* (*Police des plaines*) créé par John Meston et diffusé sur CBS incite les chaînes à produire des westerns. Très vite, la grille de programmation des chaînes est composée de westerns comme *Wanted : Dead or Alive*[665] *(Au Nom de la Loi), Bonanza*[666]*, The Big Valley*[667] *(La Grande Vallée), The Rifleman*[668] *(L'Homme à la carabine)*, etc. Le western familial envahit les petits écrans mais aucune de ces séries ne connait la longévité de *Gunsmoke* dont l'histoire est au diapason de l'évolution de la télévision américaine. Adoubé par John Wayne (qui présente le premier épisode de la série) et initialement

---

compilations d'épisodes).

[662] WINCKLER Martin, *Séries télé De Zorro à Friends 60 ans de téléfictions américaines*, *op. cit.*, p. 22.

[663] *Ibid.,* p. 71.

[664] Créée par Roy Huggins*,* 1957-1962, ABC.

[665] Créée par Thomas Carr, 1958-1961, CBS.

[666] Créée par David Dortort, 1959-1973, NBC.

[667] Créée par A.I. Bezzerides et Louis F. Edelman, 1965-1969, ABC.

[668] Créée par Arnold Laven, 1958-1963, ABC.

diffusée sur un format d'une demi-heure, la série *Gunsmoke* passe au format d'une heure lors de sa septième saison. Alors que son audience décline fortement en 1967, un changement de jour de diffusion la relance pour huit années supplémentaires (du mardi au lundi soir, toujours entre 19h30 et 20h30)[669]. Elle connaît aussi le passage à la couleur dans les années 1960. La série connaît une longévité de vingt ans en *prime-time* pour 635 épisodes, un record à l'époque. Si le western envahit les écrans de la télévision des années 1960, cela est suivi d'une saturation qui diluera le genre vers un retrait massif des écrans pour les décennies suivantes.

3.1.1 Des années d'expérimentations et d'exceptions : L'exemple du fugitif

Les années soixante sont donc une époque qui marque la domination de certains genres et l'apparition de nouveau. La société de production Desilu est particulièrement prolifique et donne naissance à *The Untouchables*[670] *(Les Incorruptibles)*, *Mission Impossible* ou encore *Star Trek*[671]. Les prestidigitateurs de Jim Phelps (Peter Graves) et les pacifistes membres de *L'Entreprise* donnent un nouveau visage à l'espionnage et à la science-fiction à la télévision. C'est aussi l'expansion du *soap opera* avec l'exemple de *Days of our Lives* (*Des jours et des Vies*) qui débute en 1965 sur NBC et qui… se poursuit encore aujourd'hui (en date du 2 août 2013, on compte plus de 12 000 épisodes[672]).

Les années 1960 poursuivent l'exploration fictionnelle des possibilités sérielles en innovant et se diversifiant. Ces années restent l'apanage d'une oligarchie des trois *networks*. NBC, ABC et CBS se partagent un marché en perpétuelle expansion. Les séries à dominances immobiles composent la majorité du paysage télévisuel, mais on note l'apparition de séries à dominances évolutives comme *The Fugitive (Le Fugitif)*.

---

[669] LIARDET Didier, *Anthologie des séries : Les séries américaines*, Marseille, Édition Yris, 2004, p. 30.

[670] Créée par Quinn Martin, 1959-1963, ABC. La série est connue en France sous le titre *Les Incorruptibles*.

[671] Fait rarissime, il a fallu deux pilotes pour que la série soit commandée pour une saison. En fait, NBC n'était pas convaincue par le premier pilote mais la chaîne accorda une seconde chance au programme. LIARDET Didier, *Anthologie des séries : Les séries américaines*, *op. cit.,* p. 222.

[672] Le 11 janvier 2014, la série a atteint le chiffre de 12 000 épisodes diffusés sur NBC. Communiqué de NBC :http://www.thefutoncritic.com/news/2013/01/09/as days of our lives celebr ates its 12000th episodet his week nbc renews the iconic daytime drama through september 2014 4 98505/20130109nbc03/, (consulté le 29 septembre 2014).

La « feuilletonisation » de la quête d'innocence du docteur Richard Kimble (David Janssen) connaît un succès qui replace le feuilleton dans la course à la programmation télévisuelle longtemps dominée par l'immobilisme sériel. À noter que la meilleure audience obtenue par cette série est précisément son *series finale* preuve d'un engouement continu et porté à son paroxysme par la fin de la série. Une anomalie à l'époque dans le processus de production, les fins étant majoritairement délaissées par l'audience, la série de Roy Huggins fait donc figure d'exception. Le dernier épisode diffusé le 29 août 1967 a recueille « 72% des taux d'écoute et fut suivi par plusieurs dizaines de millions de téléspectateurs ! Un record qui fut battu, depuis, à plusieur reprises, nottament en 1980 par le feuilleton *Dallas* et trois ans plus tard par le dernier épisode de la série *M*A*S*H.* »[673]

The Fugitive repose sur un schéma narratif relativement simple, le docteur Kimble fuit la police (avec à sa tête le redoutable lieutenant Gerrard interprété par Barry Morse) de ville en ville, prenant le temps d'aider son prochain tout en poursuivant le véritable coupable du meurtre de sa femme connu sous le nom du « manchot »[674]. Entre mouvement perpétuel et répétition, le fugitif incarne un mélange entre l'immobilisme et l'évolutivité tout à fait innovant qui vise à utiliser une injustice initiale pour créer un sentiment de paranoïa et justifier un mouvement perpétuel entre chaque épisode. Le *series finale* innocente le docteur Kimble et l'épilogue se referme sur une poignée de main symbolique entre le poursuivant (le lieutenant Gerrard) et le poursuivi (le docteur Kimble). *The Fugitive* prouve ainsi que l'intérêt des téléspectateurs pour une série à dominances évolutives peut être réel et continu jusqu'à sa conclusion. Elle marque aussi la pleine utilisation d'une structure en quatre actes (bâtie autour de la publicité) avec un épilogue qui fonctionne parfaitement tout au long des 120 épisodes qui composent cette série. *The fugitive* s'inspire clairement des *Misérables* de Victor Hugo en recomposant le duel Javert/Valjean avec Gerrard/Kimple exploitant ainsi le thème de l'injustice écrasante. Cette fiction prouve que les séries à dominances évolutives ont un véritable avenir. Il faut nuancer cependant la dominance feuilletonesque de la série puisque chaque épisode repose sur une interaction, entre le docteur et un protagoniste à aider, injectant ainsi une dose

[673] LIARDET Didier, *Anthologie des séries : Les séries américaines*, *op. cit.*, p. 151.

[674] Ce type de récit est souvent repris dans d'autres séries comme Jacques Baudou le montre en comparant T*he Fugitvie* et *The Pretender (Le Caméléon)* autour de l'idée de « réparateur de destinées ». BAUDOU Jacques, « L'évolution des structures narratives dans les séries américaines », dans *Rocambole, Bulletins des amis du roman populaire*/ sous la direction de Daniel Compère, n° 46, 2009, p. 57-64.

massive d'immobilisme par la répétition d'un même schéma narratif. Cette formule permet au téléspectateur de ne pas perdre le fil de la narration même en cas de non-visionnage d'un épisode.

C'est néanmoins une première étape vers des fictions sérielles à dominances évolutives. Les premières décennies de la télévision ont privilégié des séries à dominances immobiles afin que le visionnage de l'ensemble des épisodes ne soit pas nécessaire pour suivre une œuvre sérielle. De cette manière, aucun téléspectateur n'était laissé de côté pendant la diffusion. *The Fugitive* ouvre la voie de la réhabilitation du feuilleton. Ce chemin est poursuivi dans les années 1970. Puis c'est le succès de *Dallas* qui marque de son emprunte l'histoire de la télévision : « D'abord parce qu'elle réintroduisait la forme feuilletonesque selon un rythme hebdomadaire et montrait qu'elle pouvait fidéliser un nombre impressionnant de spectateurs (l'épisode de 1980 révélant qui avait tiré sur l'ignoble J.R. Erwing, personnage principal de la série, à la fin de la saison précédente, fut regardé par 80 % des foyers américains). »[675]

3.1.2 Le symbole de l'oligarchie

Les années 1960 s'inscrivent dans une continuité poursuivie dans les années 1970. C'est à la fois dans les années 1970 qu'on tend vers une meilleure représentation des femmes à la télévision avec des séries à succès comme *The Mary Tyler Moore Show*[676]. Cette *sitcom* présente une journaliste trentenaire préférant faire carrière en fréquentant ses amies plutôt que de trouver un mari et qui ne cesse d'épater ses collègues masculins. C'est aussi l'époque de la contestation contre la guerre du Vietnam avec *M*A*S*H* qui bien que se déroulant pendant la guerre de Corée ne peut qu'évoquer la guerre du Vietnam. Cette fiction est une adaptation en série du film éponyme, palme d'or du festival de cannes en 1970[677]. C'est une *sitcom* pacifiste qui prend place pendant la guerre de Corée dans un hôpital militaire où le conflit est perçu par l'intermédiaire du personnel médical sur un registre comique et dramatique. *M*A*S*H* est un succès conséquent dont le *series finale* a atteint des sommets d'audience jamais égalés pour une

[675] WINCKLER Martin, *Les miroirs de la vie : Histoire des séries américaines*, *op. cit.*, p. 71.

[676] Créée par James L. Brooks et Allan Burns, 1970-1977, CBS.

[677] « Adapté pour la télévision à la suite du succès du film de Robert Altman, à qui la Palme d'or fut décernée à Cannes en 1970, cette comédie extraordinaire située dans un hôpital militaire en Corée dans les années 1950 étrillait toutes les guerres, à commencer par celle que menaient alors les Américains au Vietnam. » WINCKLER Martin, *Petit éloge des séries télé*, *op. cit.*, p. 42.

série télévisée avec 105 millions de téléspectateurs[678]. Cette étape nous semble importante, parce qu'elle replace historiquement les fins de série. Elles ont été des rendez-vous avec la nation pulvérisant toutes les idées reçues sur un désintérêt du public. On pourrait objecter que *M*A*S*H* est une exception et c'est effectivement le cas. C'est aussi un symbole qui prouve qu'une série n'est pas vouée à un désintérêt systématique à cause de sa longévité (11 saisons pour cette fiction). Une série peut donc garder l'attention d'une audience si elle réussit à maintenir une ligne artistique élevée et cohérente. L'épisode final de *M*A*S*H* intitulé *Goodbye, Farewell and Amen* d'une longueur inédite de 135 minutes fut diffusé le 28 février 1983 avec le succès évoqué ci-dessus. La guerre est finie, les personnages rentrent chez eux et dans les dernières secondes du *series finale*, l'inscription « Goodbye » apparaît, lorsque le capitaine Pierce (Alan Alda) décolle en hélicoptère, double langage de la part des auteurs qui s'adressent alors autant à leur personnage qu'aux téléspectateurs.

Figure 46 : Extrait du final de *M*A*S*H*.

Les prémices des moyens utilisés pour conclure une machine à récits aussi prolifique qu'une fiction sérielle émergent (glissement de l'univers fictionnel, double discours, convocation de la mémoire spectatorielle notamment). La série a ici pleinement conscience que le temps spetcatoriel fait partie intégrante du processus final. L'audience du dernier épisode de *M*A*S*H* symbolise à elle seule l'emprise des grands réseaux sur la

[678]Anonyme, « Le superbowl a dépassé M.A.S.H », dans *Le Figaro*, 08/02/10.
URL : http://www.lefigaro.fr/flash-actu/2010/02/08/01011-20100208FILSPO00807-le-superbowl-a-depasse-mash.php, (consulté le 3 mars 2014).

télévision, l'audience « stratosphérique » de cette fin en est probablement le meilleur exemple.

C'est pourtant au cœur de la domination des « Big Three » que la révolution de demain se prépare. Le début des années 1970 marque le summum de la puissance des *networks* avec 90 % de *prime-time* regardés sur l'une des trois grandes chaînes[679], la télévision est alors allumée en moyenne six heures et vingt-six minutes par jour dans chaque foyer.

3.2 La naissance d'HBO, chef de guerre d'un nouveau type de télévision

De la même manière que la télévision, l'idée du câble est antérieure aux années 1940. En effet, l'idée du cable est antérieure à cette époque pusique « dès la fin des années 1940, les systèmes commerciaux du câble étaient opérationnels, diffusant les programmes aux clients hors de portée du signal d'émission mais le succès de HBO allait considérablement augmenter la valeur de ces systèmes existants en leur permettant de proposer du contenu exclusif. »[680] La domination des *networks* est à son firmament lorsque Charles Dorlan décide d'investir dans une alternative concurrente. Dorlan est un entrepreneur du câble qui prend au sérieux les possibilités de ce système. Il était le propriétaire de *Sterling Communication*, un réseau grandissant dans la zone de New York. Avec l'aide financière de *Time, Inc* et d'un avocat, Gerald Levin, il fonde une chaîne sous le nom de *Green Channel* qui est vite renommé HBO, Home Box Office. Levin et Dorlan établissent leur conception de la télévision de souscription *(STV)*. La conception d'HBO répond à une logique différente de celle des « Big Three ». La logique de programmation de ABC, CBS, NBC en *prime-time* est de proposer des programmes pour toute la famille. HBO se construit sur l'idée de la programmation pour une niche d'audience, soit des programmes spécifiquement pensés pour une cible particulière. Le raisonnement des grands *networks* reposait sur une concentration de la famille autour de la télévision, HBO cible seulement certains membres de la famille. Une petite audience qui atteint la cible

[679] EDGERTON Gary R., *The Columbia History of American Television, op. cit.*, p. 324.

[680] DEFINO J. Dean, *The HBO Effect*, *op. cit.*, p. 4. Citation en anglais : « Commercial cable systems had been in operation since the late 1940s, delivering broadcast signals to customers outside of the signal range, but HBO's success would significantly increase the value of these existing systems by allowing them to offer exclusive content. »

préférée des annonceurs peut être tout aussi rentable qu'un programme suivi par des millions de téléspectateurs sur un grand réseau.

Le modèle d'HBO est différent et potentiellement tout aussi rentable. La grande différence résulte de l'idée de souscription, une chaîne payante qui se détache par là même des obligations de sponsoring des « Big Three ». Il convient de rester prudent quant à l'emploi ici du verbe « se détacher » puisque la publicité a sa place sur HBO mais pas de la même manière que sur une chaîne comme ABC. En effet, il n'y a pas de coupures publicitaires pendant un programme mais seulement entre les programmes sur HBO. Ainsi, la chaîne propose au téléspectateur une nouvelle manière de regarder la télévision à l'exception de ceux qui regardent PBS.

HBO débute le 8 novembre 1972: « Elle devient la première entreprise commerciale de télévision payante à connaître le succès, bien que la notion de programmation basée sur l'abonnement ait existé depuis les débuts de la télévision, et que plusieurs systèmes expérimentaux aient été essayés au cours des trois décennies précédentes. »[681] La chaîne propose lors de sa première soirée de diffusion d'abord un film *Sometimes a Great Notion* (*Le Clan des irréductibles*) réalisé par et avec Paul Newman (sorti en 1970) puis un match de la Ligue nationale de hockey entre les New York Rangers et les Vancouveur Canucks : un film et du sport, les piliers d'HBO. Ce match était ensuite suivi par un festival de Polka. C'était un choix lié à la forte communauté polonaise présente dans la zone de réception d'HBO. Par la suite, et avec le satellite, ce type de programme spécialisé a disparu. Trois mois et un million de dollars de pertes plus tard, *Time. Inc.* (grand groupe de presse) renvoie Charles Dorlan et le remplace par Gerald Levin à la tête de la chaîne. Levin garde à flot la chaîne pendant deux ans puis il signe un contrat pour un accès de six ans au nouveau satellite de la RCA (*Radio communication of America*) qui fut lancé à l'été 1975 (Satcom I pour 7, 5 millions de dollars). Les souscriptions augmentent rapidement de 15 000 à 287 199 abonnés les années suivantes[682].

À la fin de l'année 1977, HBO possède 600 000 souscrivant, ce qui permet à la chaîne de faire du profit pour la première fois : « HBO est vite devenue une incroyable

---

[681] *Ibid*, p. 4. Citation en anglais : « it became the first successful commercial venture in « pay » television, though the idea for subscription-based programming had been around since the earliest days of television, and several experimental systems had been tried over the previous three decades. »

[682] EDGERTON Gary R., *The Columbia History of American Television op. cit.*, p. 301.

poule aux œufs d'or, raconte George Mair dans *Inside HBO*, et a fini par devenir "plus profitable" que la "division des tous puissants magazine" de *Time, Inc.* »[683] Le développement de HBO se fait dans la difficulté et sa survie est essentiellement due à la puissance financière de *Time. Inc.* : « HBO avait les énormes ressources de Time, Inc. derrière elle, ce qui lui offrait une sécurité financière pour traverser les premières tempêtes. (HBO n'est devenue une source de bénéfices qu'après les cinq premières années.) ».[684]

Il faut comprendre que la diffusion des programmes télévisuels passe à cette époque par des antennes relais qui diffusent les émissions des chaînes sur le territoire américain. La télévision par satellite rend possible une diffusion plus large, de meilleure qualité, voire internationale (plus facilement tout du moins). Paradoxalement, la guerre pour émettre sur le territoire américain est une guerre qui se passe aussi dans l'espace. HBO crée rapidement des événements télévisuels en démontrant les qualités de la télévision par satellite avec la retransmission du combat de boxe entre Muhamed Ali et Joe Frazier appelé le "*Thrilla in Manila*"[685] le 1er octobre 1975.

3.2.1 Un modèle à suivre

Plusieurs chaînes du câble choisissent la télévision par satellite plutôt que par « transmission par micro-ondes terrestre »[686], c'est notamment le cas de Showtime qui est créé en juillet 1976 par Viacom et émet par satellite en 1978. La porte est ouverte et d'autres chaînes s'engouffrent dans la brèche, choisissant le câble comme CBN, USA *network* en 1977, ESPN, C-SPAN en 1979, CNN, BET, TLC en 1980, MTV et FNN en 1981, *CNN Headline News* et *The Weather Channel* en 1982. Les années 1970 permettent à HBO de définir un autre type de télévision, ce qui entraîne une diversification et une expansion de nouvelles chaînes. Bien entendu, ce développement ne se fait pas sans difficulté. Le piratage audiovisuel existe depuis que les films de Méliès ou de Pathé étaient

---

[683] EDGERTON Gary R., *The Columbia History of American Television op. cit.,* p. 301. Citation en anglais : « HBO quickly became an incredible cash cow », reports George Mair in *Inside HBO*, "eventually outstripping" in profitability "the all-important magazine division" at *Time, Inc.* »

[684] DEFINO J. Dean*, The HBO Effect, op. cit.,* p. 45. Citation en anglais : « HBO had the enormous resources of Time, Inc. behind it, which offered not only financial security to weather the early storms (HBO did not turn a profit for its first five years.) ».

[685] *Ibid.,* p. 52.

[686] EDGERTON Gary R., *The Columbia History of American Television op. cit.*, p. 301. Citation en anglais : « terrestrial microwave delivery ».

manuellement dupliqués[687]. La télévision par satellite offre un nouveau champ de piratage que certains ne tardent pas à explorer. En effet, dès 1986, HBO est piraté: « Tout est arrivé à 0 h 32 le 27 avril 1986, quand le signal d'HBO a été interrompu pendant quatre minutes et demie par ce message: BONSOIR HBO DE LA PART DE CAPTAIN MIDNIGHT. 12,95 $ PAR MOIS ? PAS QUESTION ! (LES AUTRES CHAÎNES, SOYEZ PRÉVENUES !) ».[688] La problématique du piratage est donc présente bien avant Internet et même la télévision, elle a toujours été liée à l'idée d'accéder gratuitement à un contenu payant. HBO ne produit pas de séries à cette époque mais concentre sa programmation autour de films, du sport et quelques années après, de documentaires.

Figure 47 : Piratage d'HBO.

L'oligarchie des grands réseaux est dangereusement remise en question : « En 1983, 40 % des foyers sont câblés et 90 % en 1990. L'audience des grands réseaux chute

[687] Thomas Edison « pirate » le film de George Méliès, *Le Voyage dans la Lune* (1902) au moment le réalisateur français tente de s'exporter aux États-Unis. « Une fois encore, tout est venu d'Edison. Depuis 1901, il a pour mission d'acheter sur le Vieux Continent tous les films intéressants qui y sont produits. Une fois achetés, ils sont expédiés aux États-Unis où ils sont contretypés à de multiples exemplaires au seul profit de l'*Edison Company*. Le procédé est déloyal, mais le copyright n'existe pas encore et les producteurs pillés n'ont aucun recours ! » MALTHETE-MELIES Madeleine, *Méliès l'enchanteur*, Lausanne, Éditions Ex-Libirs, 1974, p. 269-270. Edison fait saisir la moitié des copies du film par la justice américaine pour se rembourser les contrefaçons internationales du kinétoscope. Edison accusant Méliès d'avoir contrefait et bafoué les brevets internationaux du kinétoscope.

[688] DEFINO J. Dean*, The HBO Effect, op. cit.*, p. 58. Citation en anglais : « All of wich came to head at 12 :32 am on April 27, 1986, when HBO's signal was interrupted for four and a half minutes by a message reading : "GOOD EVENING HBO FROM CAPTAIN MIDNIGHT. $12.95/MONTH ? NO WAY ! (SOMETIME/MOVIE CHANNEL BEWARE !") ».

pour passer de 94 % en 1975 à 67 % en 1990. »[689] C'est progressivement la fin de la domination du « Big Three » et la diversification d'un médium par l'expansion du câble : « En stimulant la création d'une large variété de nouvelles chaînes satellites, HBO est devenue un véritable moteur. »[690]

3.2.2 Le câble s'émancipe et se diversifie

En 1965 et 1966, le FCC (*Federal Communications Commission)* avait passé un certain nombre de régulations et de restrictions visant à limiter le développement du câble : « La première imposait aux fournisseurs du câble de transmettre les signaux locaux par eux-mêmes, ce qui occupait une grande partie de leur bande passante. La seconde exigeait que les cent principaux fournisseurs du câble prouvent que l'importation de signaux distants était dans "l'intérêt général". »[691] Le câble se bat pour gagner des droits et en 1977, l'affaire *HBO vs FCC* débouche sur l'autorisation accordée à la chaîne d'acquérir des licences sportives majeures. Le câble devient une zone sans restriction de contenu puisque l'autorité de la FCC ne s'étend pas aux programmes des chaînes du câble. À noter que sur les *networks*, la censure ne contrôle plus le flux télévisuel entre vingt-deux heures et six heures du matin. Les fameux « Seven Words You Can Never Say on Television » ne sont plus d'actualité pour le câble. On peut désormais employer les termes : *Shit, Piss, Fuck, Cunt, Cocksucker, Motherfucker, Tits* sur le câble. Les interdits tombent les uns après les autres. Comme l'explique Séverine Barthes : « lorsque l'on entend que les chaînes du câble américain *osent* plus dans leur programme, en abordant frontalement la sexualité ou en s'autorisant un langage cru, il faut surtout être conscient qu'elles *peuvent* plus. »[692] Certaines fictions font preuve d'une certaine astuce pour contrer la censure. Dans *Battlestar Galactica*, le mot *Frak* vient remplacer le mot *Fuck*. Ainsi, les personnages s'exclament régulièrement *Frak* ! Le téléspectateur lui, comprend bien le

---

[689] ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?*, *op. cit.,* p. 55.

[690] EDGERTON Gary R., *The Columbia History of American Television op. cit.*, p. 302. Citation en anglais : « In stimulating the creation of a wide variety of new satellite networks, » HBO became « the engine that was pulling cable. »

[691] DEFINO J. Dean*, The HBO Effect, op. cit.*, p. 31. Citation en anglais « The first required cable providers to carry local broadcast signals on their service, which consumed a great deal of their bandwith. The second required the 100 largest cable providers to prove that the importation of distant signal was "in the public interest". »

[692] BARTHES Séverine, « Production et programmation des séries télévisées », *op. cit.*, p. 47-73.

sens du mot : « quelques néologismes comme “Frak”, équivalent d’un bon “fuck”. »[693] Par ailleurs, cette idée provient de Glen A. Larson pour la première série de *Battlestar Galactica*[694].

Le câble se divise entre les chaînes payantes dites *premium* (ou *Premium cable)* et les chaînes du câble basique (*Basic cable)*. Si le premier type est accessible par un abonnement payant, le second requiert d’être connecté à la télévision câblée pour recevoir ce type de chaînes. Dans le premier cas, la majorité des financements provient des abonnés. Pour le câble basique, les financements proviennent à la fois de la publicité et d’une taxe versée par les systèmes d’émission du câble aux chaînes du câble basique (pour le droit d’inclure la chaîne sur leur canal d’émission). D’une certaine manière, la télévision câblée et par satellite change les attentes des téléspectateurs et propose une nouvelle forme de programmation et de télévision.

4 Le « second âge d’or de la télévision »

4.1 Naissance de la *Quality Television*

La télévision ne se résume plus à trois chaînes, mais à une multitude de chaînes en continuelle expansion. De cette diversité, de cette nouvelle concurrence émerge ce « second âge d’or » défini comme tel par Alain Carazzé, Robert J. Thompson, Jean-Pierre Esquenazi, Gary R. Edgerton et bien d’autres spécialistes. À noter que le premier âge d’or est associé aux premières années de la télévision jusqu’aux années 1960.

L’émergence de ce nouvel âge d’or est directement liée à ce que l’on va définir sous le terme *Quality Television:* « Au début d’un nouvel “âge d’or”, beaucoup ont admis qu’un nouveau type de programmation émergeait, et qu’il était meilleur, plus sophistiqué et plus artistique que les programmes-types habituels des grands réseaux. »[695] L’apparition

[693] SOSESANTO Léo, « Battlestar Galactica, les androïdes rêvent aussi », dans *Les Inrocks 2 : 120 séries indispensables, la série thèque idéale,* 2014, n°56, p. 24.

[694] RUDITIS Paul, *Battlestar Galactica : les origines, les coulisses*, *la Mythologie*, Paris, Hugin & Muffin, 2014, p. 170.

[695] THOMPSON J. Robert, *Television’s Second Golden Age*, *op. cit.*, p. 12. Citation en anglais : « at the start of a new “golden age”, many did recognize that a new type of programming was emerging that they thought was better, more sophisticated, and more artistic than the usual network fare. »

de nouvelles séries dites « de qualité » est une conséquence historique de la remise en question progressive de l'oligarchie des grands réseaux. Le câble ne produit pas encore de séries télévisées ou en de très rares occasions. Nonobstant, les nombreuses spécificités du câble font craindre, à juste raison, un exode des téléspectateurs vers ces nouvelles chaînes. Si le câble tend à proposer une nouvelle expérience de la télévision, les grands réseaux doivent proposer quelque chose d'original dans leurs programmes pour conserver la fidélité de l'audience.

Cette prise de conscience fut lente et ne concerne dans un premier temps que NBC. En effet, l'une des nouveautés généralisées par le câble était la programmation pour une « niche d'audience spécifique ». NBC décide de suivre cette tactique: « mais NBC avait simultanément trouvé une tactique alternative. Au lieu de toujours chercher à satisfaire l'ensemble de l'audience, ce qui devenait de plus en plus difficile maintenant que tant de personnes avaient tant de choix, les décisionnaires de la chaîne ont décidé d'orienter une partie de leur programmation directement vers un groupe plus restreint. »[696] Il s'agit de viser deux éléments précis, une classe démographique de téléspectateurs : « Cela était particulièrement vrai pour la classe démographique que l'on appellerait bientôt les "yuppie" et qui intéressait de plus en plus NBC. »[697] Les "Yuppie" (*young urban professional*) désignent la classe moyenne américaine. Pour les chaînes, il s'agit de téléspectateurs prêts à payer pour un accès *premium* et décrits comme « éduqués ». Ce terme suggère ici une classe de téléspectateurs capables d'accepter des programmes sophistiqués et complexes. Enfin, le second élément est la recherche d'une reconnaissance critique qui va différencier les programmes de la NBC du reste de la production des grands réseaux. Il faut comprendre que les audiences aux États-Unis procurent deux informations capitales pour les chaînes : « Les audiences sont à la fois une mesure du nombre et du type de téléspectateurs qui regardent une émission donnée. »[698] C'est-à-dire

[696] *Ibid.,* p. 37. Citation en anglais : « But NBC had simultaneously come up with an alternative tactic. Rather than always attempting to please everybody in the audience, which was getting harder to do now that so many people had so many choices, the network executives decided to aim some of their programs directly at a smaller group. »

[697] *Ibid.,* p. 38. Citation en anglais : « This was especially true of the demographic class that was about to be named the "yuppie" and in which NBC was increasingly interested. »

[698] DEL VALLE Robert, *The One-Hour Drama Series Producing Episode Television*, *op. cit.,* p. 339. Citation en anglais : « Ratings are a mesurement of both the number and the type of viewers watching a particular show. »

combien et qui regardent la série, deux informations qui intéressent tout particulièrement les annonceurs[699].

Le contexte historique et la volonté de NBC favorisent le développement d'un nouveau genre de série télévisée. Tout d'abord, nous allons définir la *Quality TV* afin de comprendre ce qui différencie ces fictions sérielles du reste de la production. La définition de la *Quality TV* est une vaste réflexion autour des nombreuses spécificités qui la caractérisent. Nous définirons ce terme selon les mots de Robert J. Thompson qui a proposé une analyse assez complexe du phénomène. En seize points, Thompson liste les différentes caractéristiques qui constituent la *Quality TV.* Sans répéter chacune de ces propositions, nous allons essayer de dégager ces particularités majeures. « *It's not regular TV* »[700], c'est l'idée centrale et le porte-étendard de la *Quality TV*. Les genres traditionnels sont transformés ou mélangés, on repousse les limites de l'exploration narrative à la télévision en combinant des séries à dominance immobile et évolutive. On constitue des fictions avec de « *large ensemble cast* »[701], qui sont des œuvres reconnues par la critique et qui aspirent majoritairement à une forme de réalisme. C'est aussi une remise en cause du manichéisme télévisuel habituel, une prise de conscience de la possibilité mémorielle de la série télévisée et une télévision d'auteur. À partir de toutes ces idées défendues par Thompson, on peut synthétiser le concept de la *Quality TV* comme une sorte d'« auto-prise de conscience » des qualités propres à la série télévisée et une volonté de repousser les limites imposées par le médium. La *Quality Television* semble toucher exclusivement les *One-Hour Drama* puisque la *sitcom* semble être incapable de répondre aux attentes émises par Thompson: « La *sitcom* reste perpétuellement loin de la qualité pour cette raison, puisqu'une certaine quantité de stéréotypes est nécessaire pour provoquer le rire. »[702]

Le grand paradoxe de la série télévisée américaine est d'être un objet de programmation créé en raison d'une nécessité économique et commerciale dont l'évolution passe nécessairement par une progression qualitative de sa forme et de son fond. La *Quality TV* crée les conditions de fictions sérielles de meilleure qualité pour répondre à une concurrence qui menace certains intérêts économiques. Comme nous le

---

[699] C'est l'institut Nielsen qui mesure les audiences aux États-Unis : www.nielsenmedia.com.

[700] THOMPSON Robert J., *Television's Second Golden Age*, *op, cit.,* p. 13.

[701] *Ibid,.* p. 14.

[702] *Ibid*., p. 17. Citation en anglais : « The sitcom remains forever on the far side of quality for this reason, since a certain amount of stereotyping is necessary to get laughs. »

verrons, ce schéma de réaction est toujours d'actualité. La qualité devient une manière de se démarquer de la concurrence.

4.1.1 La méthode de la MTM

Les années 1980 sont donc un tournant majeur qui aboutit à des expérimentations sérielles passionnantes. On peut parler d'une matrice dont les auteurs des décennies suivantes vont se revendiquer et s'inspirer. Un studio de télévision indépendant a rendu possible ce second âge d'or en portant à nu une politique de création unique dont les auteurs sont l'épicentre de ce système. Il s'agit de la MTM[703] créée par Grant Tinkel dont la profession de foi repose sur une séparation claire des tâches entre ceux qui confectionnent la série (les scénaristes, *producers*) et ceux qui recherchent des arrangements commerciaux (*Line Producers*). Tinkel est perçu comme un des hommes les plus importants de l'histoire de la télévision américaine en contribuant à son évolution par le prisme des séries télévisées: « Tinkel est célébré comme l'un des géants de l'Histoire de la télévision, sa principale contribution au médium étant d'avoir eu le courage de faire ce que peu de décisionnaires ont accompli: rassembler des créateurs talentueux et leur ficher la paix. »[704] La MTM est à la fois un studio de production indépendant, mais aussi une école pour les auteurs. De grands noms de la télévision vont faire leurs classes à la MTM et certains vont enfin pouvoir obtenir une liberté artistique inédite sur leurs œuvres. C'est ainsi que débutent des auteurs comme David Milch, Tom Fontana, Dick Wolf ou encore John Tinker.

Chronologiquement, le début de cet « âge d'or » est indissociable d'une fiction : *Hill Street Blues* créée par Steven Bochco et Michael Kozoll (1981-1987). C'est aussi l'une des fictions les plus étudiées dans le cadre de la recherche américaine et française. À l'origine, c'est CBS qui souhaite que Bochco et Kozoll proposent une série et ces derniers pensent à une fiction prenant place dans un hôtel à San Francisco mais les dirigeants de CBS veulent un *cop-show*. Après des négociations, les deux hommes acceptent de faire le *show* en échange d'une liberté créatrice totale comme l'explique Steven Bochco: « Ils

[703] Le choix de nom MTM semble faire directement référence à la femme de Grant Tinker, Mary Tyler Moore qui est une actrice américaine notamment de série télévisée. STEMPEL Tom, *Storytellers to the Nation, op. cit.,* p. 157.

[704] THOMPSON Robert J., *Television's Second Golden Age*, *op, cit.,* p. 47. Citation en anglais : « Celebrated as one of the giants in television history, Tinkel's principal contribution to the medium was to do what few executives have had the courage to do: to gather together talented creative people and to leave them alone. »

parlaient de nous laisser carte blanche pour faire ce que nous voulions au sein de ce genre […] je n'avais jamais entendu ça de la part d'une chaîne. » [705]

Hill Street Blues est une révolution sur bien des points. Elle est porteuse d'une autre manière de faire de la télévision. Tout d'abord, c'est une fiction « politiquement incorrecte » où certains personnages sont dans des relations conflictuelles. On trouve des alcooliques, des personnages en situation d'échec d'un point de vue sentimental, etc. Le commissariat de la série sert donc de base à cette fiction qui entreprend de montrer la vie privée et publique de policiers dans un quartier difficile. Jean-Pierre Esquenazi résume le cœur du *show* de cette manière : « Les scénarios de *Hill Street Blues* seront tissés d'histoires multiples dont chaque épisode propose un fragment. »[706] D'un point de vue structurel, la série impose une configuration narrative en trois temps[707] :

1. Series Arcs

2. Multi-episode Arcs

3. Episodic Arcs

Ce modèle est la base contemporaine de tout récit sériel[708]. Une grande majorité de séries est construite autour de ce système : des intrigues par épisode, sur plusieurs épisodes et sur l'ensemble de la série. Selon Robert J. Thompson, les téléspectateurs envoient un message aux chaînes en suivant ce type d'entrelacement narratif : « Nous avons une mémoire, nous sommes capables de suivre des histoires longues et embrouillées, et en plus nous aimons beaucoup plus ça que tous les rogatons habituels. »[709] La fiction prend ainsi conscience de sa macro-crise, ce qui maintient la machine à récits en fonctionnement, mais propose aussi un système narratif complexe qui offre la possibilité de bâtir la série sur une longévité maîtrisable. Comme le remarque

---

[705] *Ibid,.* p. 65. Ciation en anglais: « "they were talking about giving us carte blanche to do whatever we wanted within that genre, […] the likes of which I had never heard from a network before." »

[706] ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les séries télévisées l'avenir du cinéma ?, op. cit.,* p. 72.

[707] Ronald. D. Moore, bible de *Battlestar Galactica*, *op. cit.*, p. 34.

[708] Martin Winckler l'explique dans un livre : « Utilisé dans les séries-feuilletons depuis *Hill Street Blues (Capitaine Furillo)* et *St Elswhere*, ce type de construction scénaristique associe deux niveaux de narration : un récit complet *A* à l'intérieur de chaque épisode et un ou des récits secondaires *B*, à suivre sur plusieurs épisodes et un ou des récits secondaires *B*, à suivre sur plusieurs épisodes, voire sur toute la durée de la série. Dans les séries dramatiques, les récits *B* sont de tonalité plus légère (voire franchement comique) afin de libérer le spectateur des tensions induites par le récit *A*. » WINCKLER Martin, *Les miroirs de la vie : Histoire des séries américaines*, *op. cit.*, p. 24.

[709] COLONNA Vincent, *L'art des séries télé ou comment surpasser les Américains ?*, *op. cit.*, p. 242.

Martin Winckler, l'influence des romans d'Ed McBain aide à comprendre cette écriture si particulière : « Cependant, si emprunt il y a, ce n'est pas aux personnages de McBain, mais à son écriture modulaire, tissant plusieurs lignes narratives entremêlées sur une trame dont le bâtiment délabré de Hill Street est le seul repère fixe, sinon solide. »[710] Cette idée d'écriture modulaire est importante dans la mesure ou elle permet de suivre dans une illusion de spontanéité plusieurs enquêtes : « Cela permet la juxtaposition de séquences de tonalités différentes, allant du dramatique au comique dans une palette des plus larges. »[711]

Dans les années suivantes, la quasi-totalité de la production adopte ce modèle structurel. *Hill Street Blues*[712] est une fiction qui bouleverse les codes de la série télévisée, avec son approche réaliste (proche du documentaire), son large casting (treize personnages dans la première saison, quatorze dès la seconde), sa composition narrative et même musicale. Cest une évolution majeure, tout est fait pour que la série de Bochco et Kozoll se détache du reste de la production. Dans cette optique, l'une des références visuelles majeures pour Bochco est le documentaire de 1977, *The Police Tapes* qui plonge au cœur du travail des policiers.[713]

Chaque épisode commence par une distribution des tâches par le sergent Ester Haus. La série est un étonnant mélange générique entre le *soap opera* et le *cop show,* avec des éléments de séries nodales, chorales et feuilletonesques. Si l'on reprend notre système classificatoire, il s'agit d'une série à dominante évolutive mais avec une base « immobile » (notamment avec la répétition d'un schéma narratif identique à chaque épisode). Sa dominance évolutive est assurée par le choix d'une série chorale qui donne une vraie place à la vie privée des protagonistes et donc à leur évolution. Cette fiction est marquée d'une multitude d'innovations et il faudra quelques années pour que le public s'y habitue pleinement, mais le *show* amasse un nombre conséquent de prix (huit *Emmy awards* en 1981) et touche la cible visée par la chaîne : « *Hill Street Blues*, la série en prime time à succès pour la tranche 18-49 ans à haut revenu et niveau d'éducation élevé

---

[710] WINCKLER Martin, *Les miroirs de la vie : Histoire des séries américaines*, *op. cit.,* p. 88.

[711] BAUDOU Jacques, « L'évolution des structures narratives dans les séries américaines », *art. cit.*, p. 57-64.

[712] Dans le même temps, *Dallas* modifie aussi les codes de la narration avec un casting important et des intrigues qui s'entremêlent sur plusieurs épisodes. Selon Robert J. Thompson, le succès de Dallas popularise les trois intrigues parallèles du feuilleton. COLONNA Vincent, *L'art des séries télé ou comment surpasser les Américains*, Paris, Édition Payot et Rivages, 2010, p. 241. Alfu va dans ce sens dans « Dallas : célèbre rez-de-chaussée du petit écran », dans *Rocambole, Bulletins des amis du roman populaire/*sous la direction de Daniel Compère*,* n° 46, 2009, p. 65-78.

[713] STEMPEL Tom, *Storytellers to the Nation, op. cit.,* 228.

qui menaçait de faire défection vers le câble et la télévision payante. »[714] C'est probablement la raison pour laquelle la série connaît un succès d'audience relatif (les cinq changements de plages horaires lors de la première saison n'ont certainement pas aidé non plus).

Dans d'autres conditions, la série n'aurait jamais était renouvelée. Pourtant la reconnaissance critique et le soutien du responsable des programmes de la chaîne Fred Silvermann permet à la série de se poursuivre pendant sept saisons et 148 épisodes. Les dirigeants de NBC comprennent la nécessité de se faire une réputation qui les différencie des autres grands réseaux. *Hill Street Blues* est l'une des premières séries avec une dimension artistique affirmée dont les conditions d'existence et de pérennité ne dépendent pas uniquement de l'audience. Pour réussir à se détacher du reste de la production, la liberté laissée à ses auteurs fut importante. Elle est une série de « prestige » pour NBC.

La série de Bochco et Kozoll possède une fin diffusée le 12 mai 1987 sur NBC. L'épisode final de *Hill Street Blues* voit le commissariat connaître un violent incendie. L'univers de la fiction se transforme, amorçant le décentrement massif de l'univers fictionnel présent dans les fins des années 2000. Ici, le commissariat qui est le lieu central de l'action du *show,* est mis à mal par un violent incendie. L'univers fictionnel est profondément bouleversé par la transformation du commissariat qui marque une rupture inédite avec l'ensemble du *show.* Dans les dernières secondes du *series finale*, un personnage s'étonne que malgré l'incendie, le bâtiment ait tenu bon. Nous sommes déjà dans un double discours où l'incendie métaphorise l'imminence de la fin du *show* et où le téléspectateur devient le garant de la mémoire de l'univers fictionnel après sa transformation.

4.1.2 Ce n'est qu'un début…

Par la suite, NBC s'engouffre dans la voie ouverte par *Hill Street Blues* en produisant des fictions originales. *St. Elsewhere*[715] révolutionne le *medical show* en abordant des sujets délicats comme le SIDA. La série explore tous les dysfonctionnements du corps humain: « Du cancer des testicules aux flatulences excessives, les scénaristes de *St. Elsewhere* ont utilisé le prétexte du jargon médical pour parler de membres et de

[714] EDGERTON Gary R., *The Columbia History of American Television, op. cit.,* p. 309. Citation en anglais : « *Hill Street Blues* the must-see show on prime time for the 18-49, high-income and well-educated audience that was threatening to defect to cable an pay TV. »

[715] Créée par Joshua Brand et John Falsey, 1982-1989, NBC

dysfonctionnements du corps humain qui n'auraient jamais passé la censure interne dans un autre contexte. »[716] Elle fonctionne sur un réseau intertextuel et intratextuel qui convoque à la fois des références à d'autres séries et à la série elle-même, assumant ainsi que la série est consciente de sa propre mémoire et de son propre statut. Un épisode de novembre 1982 a des répercussions dans un épisode de mars 1986, créant un réseau tout à fait unique. De nombreuses références à la fiction et à son statut agrémentent la narration du *show* : « Et, au cours du 100e épisode de la série, il est dit qu'une patiente, Cindy Kayshum (déformation du mot *syndication*) a "survécu à cent poussées d'angine" et qu'elle "devait vivre éternellement" — allusion au fait que le nombre atteint de 100 épisodes permet la vente d'une série aux réseaux locaux. »[717] De plus, elle est l'une des premières fictions sérielles à mettre à mort des personnages principaux au cours de la fiction[718]. Si bien que l'on assiste à un renouvellement du casting au fil de la série : « Très impertinente, écrite avec beaucoup de brio et prête à faire disparaître n'importe lequel de ses personnages du jour au lendemain, *St. Elsewhere* était également une série très littéraire, pratiquant une intertextualité frénétique, citant aussi bien la politique contemporaine du pays que le domaine culturel ou artistique. »[719]

St. Elsewhere est une œuvre fascinante créant un réseau structurel complexe dont l'audacieuse fin est le témoignage. Les dernières secondes de la série diffusée le 25 mai 1988 transforment le sens de l'ensemble du *show* : « Tout l'univers de *St. Elsewhere* est révélé appartenir à l'imagination d'un enfant autiste, et le dernier plan de la série montre l'objet qui inspire cet imaginaire sur une télévision. »[720] Dans la dernière séquence de cet épisode, l'enfant pose une boule de neige sur le poste de télévision, à l'intérieur de cet

---

[716] THOMPSON Robert J., *Television's Second Golden Age*, *op, cit.,* p. 80. Citation en anglais : « From testicular cancer to excessive flatulence, the writers of *St. Elsewhere* used the guise of clinical jargon to talk about parts and dysfunctions of the human body that could never have gotten by the standards department in any other context. »

[717] WINCKLER Martin, *Les miroirs de la vie : Histoire des séries américaines*, *op. cit.*, p. 159.

[718] L'un des médecins récurrents de la série, le docteur Robert Caldwell (Mark Hamon) meurt du sida pendant la sixième saison. Le docteur Wendy Armstrong (Kim Miyori) se suicide à la fin de la seconde saison: « Wendy s'est suicidée et est devenue le premier membre du casting figurant au générique d'ouverture en tant que cadavre avant la fin de l'année. » Anonyme : http://blogs.indiewire.com/pressplay/returning-to-st-eligius-st-elsewhere-30-years-later-part-2, (consulté le 5 octobre 2014). Citation en anglais : « Wendy took her own life and became the first cast member in the opening credits to leave as a corpse before the year was over ».

[719] WINCKLER Martin, « Les médecins du grand au petit écran », *Les Tribunes de la santé*, 2006/2 no 11, p. 23-30. DOI : 10.3917/seve.011.30

[720] THOMPSON Robert J., *Television's Second Golden Age*, *op. cit.*, p. 96. Citation en anglais : « All of *St. Elsewhere* is revealed as the autistic fantasy of the child, and, in the final image of the series, the inspiration for that fantasy is shown sitting *on TV*. »

objet trône l'hôpital *St. Elsewhere*. On peut par ailleurs voir une référence au film *Citizen Kane* d'Orson Welles (1941) avec la reprise de la boule de neige. À la manière de *St. Elsewhere*, la fin de *Citizen Kane* amène à repenser l'ensemble du film. Ici, c'est véritablement la première fin d'une série qui pousse le téléspectateur à redéfinir le sens de la fiction dans son ensemble. La remarque de Shawn Ryan sur la nécessité d'une fin qui amène à réexaminer l'œuvre dans son ensemble est l'exacte conceptualisation de cette idée. La fin de *Battlestar Galactica* est clairement l'héritière de cette conclusion.

Figure 48 : Dernier plan de *St. Elsewhere*. L'hopitâl dans sa boule posée sur la télévision.

D'autres œuvres importantes verront le jour par la suite comme *Cagney & Lacey*[721](*Cagney et Lucy*) qui place deux femmes à la tête d'un *cop show*, une première. La guerre du Vietnam est enfin traitée de front avec *China Beach*[722]. Enfin, la série *Moonlighting* (*Clair de Lune*) brise les règles formelles de la série télévisée. C'est sur ce dernier exemple que nous allons nous attarder pour comprendre les profondes transformations de la série télévisée. *Moonlighting* est le nom d'une agence de détectives appartenant à Maddie Hayes (Cybill Shepherd). Cette dernière collabore avec un détective du nom de David Hadisson (Bruce Willis) sur différentes affaires tout au long des cinq saisons du *show* avec comme arc narratif majeur, le fameux : « will they or won't they ? »[723] ABC souhaite copier et en même temps dépasser NBC et pour cela il accorde une très grande liberté au créateur Glenn Gordon Caron. Ce dernier va alors bouleverser les codes de la narration sérielle.

[721] Créée par Barbara Avedon et Barbara Corday, 1982-1988, CBS.

[722] Créée par John Sacret Young et William Broyles Jr, 1988-1991, ABC.

[723] THOMPSON J. Robert, *Television's Second Golden Age*, *op. cit.*, p. 112. Que nous pouvons traduire par « vont-ils le faire ou non ? »

Tout d'abord, le couple d'enquêteurs brise fréquemment le quatrième mur : « Ils lisaient des lettres de téléspectateurs ou discutaient des audiences en berne de la série, sa haute propension aux rediffusions ou sa mauvaise récolte aux Emmy Awards. »[724] Comme le remarque Thompson : « Cette série mettait en scène deux détectives qui *savaient* qu'ils étaient des personnages de série télé. »[725] De cette manière, les personnages n'hésitent pas à commenter ce qui arrive dans l'épisode, à s'adresser directement au téléspectateur, ils leur arrivent même de lire du courrier de fan : « Elle rompt avec toutes les conventions puisque ses personnages n'hésitent pas à s'adresser au public et ses machinistes à vider le plateau de son décor lorsque par malheur le réalisateur n'a pas fini de tourner l'épisode dans les temps. »[726] La série est le lieu de nombreuses expérimentations. L'épisode *The Dream Sequence Always Rings Twice*[727] (S2E04) est filmé en noir et blanc et imitant le style d'Orson Welles[728] et le film noir hollywoodien, l'épisode introduisant d'ailleurs l'acteur pour sa dernière apparition dans une fiction. L'épisode *Rock around Shakespeare*[729] (S3E07) est un autre hommage, cette fois-ci à l'auteur de théâtre, Shakespeare : l'épisode prend place en Italie en 1593, les dialogues sont en vers et l'intrigue rend hommage au célèbre écrivain. Ces expérimentations se déclinent tout au long des cinq saisons. La série est souvent qualifiée de métasérie[730]. Elle est aussi l'une des premières séries « à avoir pris en compte la culture télévisuelle du téléspectateur. »[731]

Moonlighting est un OTNI (Objet Télévisuel Non Identifié) dont le *series finale*, diffusé le dimanche 14 mais 1989, propose de révéler les coulisses de l'annulation d'une série télévisée américaine : « Dans une ultime plaisanterie autoréflexive à la fin du dernier épisode, David et Maddie retournent à leur bureau et découvrent un envoyé de la chaîne en train de superviser le démantèlement du plateau. Toujours dans leur personnage, ils

---

[724] *Ibid.,* p. 113. Traduction en anglais : « They'd read letters from viewers or they'd discuss the show's slipping ratings, its high incidence of reruns, or its poor showing at the Emmy Awards. »

[725] *Ibid.,* p. 113. Citation en anglais : « this was a series about two detectives who *knew* they were characters in a TV show. »

[726] WINCKLER Martin, *Séries télé De Zorro à Friends : 60 ans de téléfictions américaines*, *op. cit.*, p. 58.

[727] En français, *Le rêve était presque parfait*.

[728] Nous avons évoqué le parcours d'Orson Welles à la radio, il a enregistré une série radiophonique intitulée *The Shadow*. On retrouve de nombreux extraits à cette adresse : https://archive.org/details/RkoOrsonWelles-TheShadow-RadioRecodings, (consulté le 28 septembre 2014).

[729] En français, *Atomic Shakespeare*.

[730] C. AHL Nils et FRAU Benjamin (dir.), *Dictionnaire des séries télévisées, op. cit.*, p. 207-208.

[731] WINCKLER Martin, PETIT Christophe (dir.), *Les séries télé*, Montréal, Éditions Larousse, 1999, p. 33.

vont voir un producteur, qui leur explique astucieusement les raisons de l'annulation. »[732] En effet, l'agence est vidée de ses meubles et un représentant d'ABC vient annoncer l'annulation de la série. Dans les dernières minutes, Maddie et David plaident leur cause auprès du responsable de la programmation et tentent même de se marier pour maintenir l'audience, en vain. Ils s'abandonnent alors à un moment de nostalgie par le biais d'une séquence clipesque convoquant des extraits des épisodes précédents. Finalement, le producteur synthétise le problème du *show* : « Les gens étaient tombés amoureux de vous en train de tomber amoureux mais vous ne pouvez pas tomber tout le temps ».

La série donne son nom à un syndrome caractérisant les fictions qui s'effondrent après avoir résolu leur macro-crise avant la fin du *show*. L'abolition de la macro-crise dépossède la série de sa tension et plonge le *show* dans une direction incertaine. Le syndrome « Clair de Lune » naît ainsi à la fin de la troisième saison, lorsque les deux personnages passent à l'acte entraînant par la suite une chute d'audience vertigineuse qui mettra un terme à la série. *Moonlighting* est une série qui repense le rapport à la fiction autour de l'idée d'autoconscience.

Les années 1980 transforment donc en profondeur les séries télévisées en injectant des révolutions formelles, mais aussi en abordant des sujets politiquement incorrects sans manichéisme. C'est aussi l'émergence d'une politique de création qui vise à compléter les œuvres diffusées par une fin. On retrouve ainsi différentes fins qui laissent entrevoir le début d'une réflexion sur le statut de l'épilogue dans une série. Dès cette époque, nous trouvons des systèmes conclusifs qui mettent à mal l'univers fictionnel, qui se rapprochent du clip musical, qui transforment le sens de la série. Ces premières expérimentations vont donner suite à de grandes innovations dans les années 2000. L'émergence de ces séries est une réponse apportée par les grands réseaux pour limiter l'érosion des audiences en diversifiant les programmes et leur contenu. En choisissant de représenter des communautés dans leur diversité et avec une nouvelle forme de structure narrative, les grands réseaux amorcent un changement significatif de la production de série télévisée. Le paradoxe est que le câble ne crée pas encore de série, à de très rares

[732] THOMPSON J. Robert, *Television's Second Golden Age*, *op. cit.*, p. 117. Citation en anglais : « In a final self-reflexive joke at the end of the episode, David and Maddie return to their office only to find a network executive supervising its dismantling. Still in character, they go to see a producer, who astutely tells them why they were cancelled. »

exceptions. Seule une autre chaîne va entrer en concurrence directe sur ce territoire un peu avant les années 1990, c'est le quatrième *network*, la Fox.

4.2 FOX et conséquences

La chaîne de télévision Fox est lancée le 9 octobre 1986. Elle fait suite à de nombreuses tentatives de créer un quatrième *Broadcast Network*. Dumont essaye dans les années 1950, United Network dans les années 1960 et Paramount dans les années 1970, tous en vain[733]. Barry Diller, à l'origine de la Fox a travaillé comme assistant de programmation sur ABC puis à la Paramount. Avec la collaboration de Rupert Murdoch qui obtient six stations majeures indépendantes auxquelles s'ajoute dès 1987, l'acquisition de WNXE à Boston (renommé WFXT), ce qui donne à la Fox les infrastructures pour lancer un quatrième réseau qui couvre 80 % du territoire[734]. En 1987, la Fox fait son entrée sur le marché du *prime-time* avec la *sitcom Married… with Children*[735] (*Mariés, deux enfants*) et *The Tracey Ulman Show*[736] qui introduit sous la forme de courts-métrages *The Simpsons*[737]. Dès 1989, *21 Jump Street* permet à la programmation de la Fox de cibler une audience relativement jeune. La Fox se bâtit sur la production de séries télévisées. Par la suite, la chaîne cultive un paradoxe entre des "talk-shows" de droite agressif et des programmes qui sont à l'opposé comme *The Simpsons*.

En quelques années, la télévision change complètement. Le câble et la télévision payante bouleversent les habitudes de consommation télévisuelle, les grands réseaux tentent d'innover dans une certaine mesure. Les *networks* historiques que sont ABC, NBC et CBS désormais bien entourés découvrent même un concurrent supplémentaire avec la Fox. Les chiffres ne laissent aucun doute sur ce qui est en train de se produire comme le note Jean-Pierre Esquenazi : « En 1983, 40 % des foyers sont câblés et 90 % en 1990. L'audience des grands réseaux chute pour passer de 94 % en 1975 à 67 % en 1990. »[738] De nouvelles techniques apportent leurs lots de bouleversements comme le magnétoscope et la télécommande : « En 1980, 23 % des foyers américains reçoivent le câble, et cette

[733] EDGERTON Gary R., *The Columbia History of American Television, op. cit.,* p. 303.
[734] THOMPSON Robert J., *Television's Second Golden Age*, *op. cit.*, p. 304.
[735] Créée par Ron Leavitt et Michael G. Moye, 1987-1997, Fox.
[736] Il s'agit d'une émission de variétés ponctuée de numéros musicaux et de sketches (1987-1990).
[737] Créée par Matt Groening, 1989- en production, Fox.
[738] ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?*, *op. cit.*, p 55

proportion double dans les cinq années qui suivent. La proportion des foyers possédant un magnétoscope passe de 1 à 68 % pendant la décennie, en même temps que se généralise l'usage de… la télécommande. »[739]

L'ultra domination des trois *networks* est définitivement révolue. L'émergence de plusieurs formes de concurrence a grandement influencé les évolutions liées à la production et à la diffusion de séries télévisées. Le temps de la production et de la diffusion s'apprête à connaître des bouleversements durables.

4.3 La fin d'une époque

Les années 1990 poursuivent les expérimentations entreprises dans les années 1980 et des *networks* comme ABC lancent *Twin Peaks*[740] créée par David Lynch et Mark Frost. On donne à un cinéaste reconnu les moyens de mettre en œuvre une fiction sérielle, c'est inédit. *Twin Peaks* est une sorte de *cop-show* teinté de surréalisme et de fantastique avec une touche de *soap opera*. La série aborde des sujets particulièrement sensibles comme le meurtre de mineurs, le viol, l'inceste ou encore la folie. Ainsi, le *show* connaît d'abord un vrai succès avant de connaître un déclin progressif dès la deuxième saison. Lynch se désintéresse de la deuxième saison et ABC exige une résolution à l'intrigue du meurtre de Laura Palmer, macro-crise de la série, ce qui conduit la série à sa fin (soit le syndrome « Clair de Lune »). Néanmoins, cette expérience démontre que les téléspectateurs peuvent être au rendez-vous d'œuvres originales et innovantes. Les *networks* pensaient que de telles œuvres déstabilisaient trop le public. *Twin Peaks* s'affirme comme la preuve contraire puisque 34, 6 millions[741] de téléspectateurs sont présents lors de la diffusion du pilote le dimanche 8 avril 1990. *Twin Peaks* est une réponse à l'expansion du câble dans les années 1990, une manière pour ABC d'affirmer une certaine valeur artistique et de tenter de trouver une parade au câble. C'est une semi-réussite en matière d'audience, mais c'est grâce à ces essais que l'émergence d'une nouvelle forme de fiction est possible. La série marque aussi l'apparition des communautés numériques : « Il a rapidement donné naissance au forum de discussion le

[739] WINCKLER Martin, *Les miroirs de la vie : Histoire des séries américaines*, *op. cit.*, p. 73.
[740] Créée par David Lynch et Mark Frost, 1990-1991, ABC.
[741] Anonyme, http://www.audiencesusa.com/article-14520779.html, (consulté 10 mars 2014)

plus actif des débuts de l'ère d'Internet, attirant jusqu'à 25 000 lecteurs selon certaines estimations (mais il est vrai, un nombre beaucoup moins élevé de posts). »[742]

5 Les années 1990 : La révolution s'enclenche

5.1 L'exemple de *ER*

Malgré la perte d'indépendance du studio de la MTM racheté en 1988 par TVS entertainment[743], l'idée de production défendue par Tinkel trouve un relais sur les *networks,* qui continuent de produire des *shows* ambitieux qui rencontrent la critique et plus occasionnellement les téléspectateurs. *Northern Exposure*[744] *(Bienvenue en Alaska)* devient un label de qualité pour CBS et ABC réussit l'exploit (temporaire) de concilier reconnaissance critique et téléspectatorielle avec la première saison de *Twin Peaks*. En parallèle, *HBO* lance sa première série avec *Dream On*, une *sitcom* à succès qui connaît six saisons. On y retrouve un concept accrocheur et différent, un éditeur divorcé et rêveur qui recherche l'âme sœur tout en entretenant d'excellentes relations avec son ex-femme. Dans le fond, la *sitcom* s'attaque à des interdits comme la vie sexuelle des quarantenaires. Dans la forme, la série est ponctuée de séquences rêvées où le personnage se souvient de passages de films qui ont marqué son enfance, avec de vrais extraits de films issus du catalogue du Studio Universal.

À notre sens, le bouillonnement créatif du début des années 1990 trouve son accomplissement dans deux fictions qui synthétisent les acquis des années 1980 et les repoussent. Un *cop show* intitulé *New York Police Blues* créée par Steven Bochco et David Milch en 1993 et un *medical show* intitulé *ER* (Urgences) créée par Michael Crichton en 1994[745]. Nous nous pencherons sur le second exemple.

En effet, *ER* réussit le tour de force de combiner une reconnaissance critique et un succès public jusqu'à son terme en 2009. 23 millions de téléspectateurs assistent au

[742] JENKINS Henry, *La culture de la convergence*, *op. cti.,* p. 74.

[743] THOMPSON Robert J., *Television's Second Golden Age, op. cit.,* p. 51

[744] Créée par Joshua Brand et John Falsey, 1990-1995, CBS.

[745] De nombreux articles et livres font état de l'impact de ces deux fictions comme : Winckler Martin, « Les médecins du grand au petit écran », *art. cit.,* p. 23 30. Mais aussi par Jean-Pierre Esquenazi dans le livre, *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?, op. cit.,* p. 141-145. On peut aussi penser à Alain Carrazé avec son livre, *Les séries télé, op.cit.,* p. 180-182 et p. 184.

début du *show* (le 19 septembre 1994) et plus de 16 millions répondent présent à l'appel du *series finale,* 15 saisons plus tard (le 2 avril 2009)[746]. Le concept de Crichton a pourtant eu bien du mal à trouver preneur. Les craintes autour de ce projet étaient telles que plusieurs grands réseaux ont refusé le pilote. On reprochait un nombre de personnages trop conséquent, une multitude d'intrigues parallèles trop difficiles à suivre, l'absence d'un héros qui est clairement défini au profit d'un groupe. Revenons sur cette remarque qui est symptomatique de la fin d'une époque : le principal reproche était « qu'il n'existait pas de héros bien déterminé dans le scénario, que le spectateur ne saurait donc pas vers qui porter sa sympathie. »[747] Jusqu'à présent, les chaînes partaient du principe que le personnage principal devait susciter la sympathie. Cette idée reçue s'apprête à voler en éclats et à donner naissance à tout un courant de personnages torturés qui vont faire les grandes heures de la télévision américaine. Malgré ses réserves, NBC soutient le projet et John Wells, un vétéran de la télévision, devient producteur de la série. La vision de Michael Crichton prend vie et devient l'un des événements marquants de l'histoire de la télévision.

Non seulement le public et la critique sont au rendez-vous, mais *ER* fait franchir un cap à la série télévisée. Tout d'abord en s'inspirant des grands modèles des années 1980, une pluralité d'intrigues jamais vue à la télévision. On retrouve donc par épisode, une moyenne de neuf à dix-huit intrigues. À titre de comparaison, *Hill Street Blues* tournait autour de quatre intrigues en moyenne[748]. Comme le remarque John Wells, le *show* s'inscrit parfaitement dans son époque : « La blague entre nous, c'est de dire qu'*Urgences* est la série suprême de l'ère de la télécommande. Il n'y a même plus besoin de zapper. Il suffit d'attendre à peine une minute sans bouger devant son écran, et on vous propose une nouvelle histoire, de nouveaux personnages. »[749] La série innove formellement en systématisant l'utilisation du steadicam[750] pour répondre aux exigences réalistes de la série :

---

[746] Anonyme : http://www.spin-off.fr/episode22-13442-02042009-saison15-ER.html, (consulté le 12 mars 2014).

[747] POURROY Janine, *Urgences Le guide officiel, op. cit.*, p. 19.

[748] *Ibid.,* p. 53.

[749] *Ibid.,* p. 55.

[750] La steadicam est inventé par Garret Brown et utilisé pour la première fois sur le film *Marathon Man* de John Schlesinger (1976) puis *Rocky* de John G. Avildsen (toujours en 1976).

> Cette caméra, avec laquelle le cadreur fait littéralement corps, est équipée d'un système complexe d'amortisseurs et de vérins, et allie la maniabilité d'une caméra portable à la stabilité d'un travelling. C'est ce qui donne cette impression de souplesse, de flottement sur coussins d'air, lorsque le cadreur se déplace. Contrairement à toute autre caméra portable, elle permet de marcher sans transmettre le moindre à coup à l'image. Elle pèse près de trente kilos, mais un harnais qui repose sur les épaules et sur les hanches du cameraman permet de rétablir le poids. L'œilleton traditionnel est remplacé par un petit moniteur vidéo, qui permet d'observer ce qu'on filme tout en gardant un œil sur ce qui se passe autour.[751]

ER réussit son pari avec brio en faisant vivre au spectateur l'expérience éprouvante des urgences d'un hôpital de Chicago : *« Urgences* était un drame hospitalier par son genre, mais un film d'action dans son style. »[752] La série est aussi riche dans sa forme que dans son fond en établissant un portrait de l'Amérique des années 1990 par le biais des patients venant fréquenter l'hôpital (Sida, suicide, viol, maltraitance, système de santé américain, tous les sujets sont scrutés par l'intermédiaire des patients). La fiction se permet aussi des expérimentations techniques et narratives : « Multiplicité des points de vue à la *Rashomon* ("Four Corners", saison 8) ; épisodes racontés à l'envers façon *Memento* ("Hindsight", saison 9), tournés en direct ("Ambush", saison 4) ou en temps réel ("Time of Death", saison 11)… »[753] L'ambition de Crichton supportée par John Wells a eu raison des réticences de la télévision et de la production. En 15 saisons, le *show* devient un monument de la télévision américaine, inaugurant un tournant formel qui est repris dans de nombreuses fictions. Cette œuvre sérielle a semble-t-il fonctionné comme un accélérateur de prises de risques pour les grands réseaux et elle a selon Crichton permis de revenir aux fondamentaux des *drama* : « Les dramatiques ne remplissent plus ce qui constitue à mon sens le premier devoir de la télévision : servir de contact entre eux et le monde extérieur. Je crois que *Urgences* a permis d'établir à nouveau ce contact. »[754] Un pari comme *ER* était un risque important, mais la réussite de ce modèle va avoir des

---

[751] POURROY Janine, *Urgences Le guide officiel, op. cit.*, p. 143.

[752] SEPINWALL Alan, *The revolution was televised*, *op. cit.*, p.17. Citation en anglais : « *ER* was a hospital drama by genre, but an action movie in style. »

[753] ROBERT Nicolas, « Urgences 15 ans de service », dans *Soap : The Big Bang Theory Geek Supreme*, 2014, n°1, p. 71-75.

[754] SEPINWALL Alan, *The revolution was televised*, *op. cit.*, p. 22.

conséquences sur le long terme. Nous sommes en 1994 et chacun des grands réseaux jalouse NBC.

D'ailleurs, NBC ne s'arrête pas là en lançant le 22 septembre 1994 un autre mastodonte de la série télévisée, *Friends*, la *sitcom* créée par Marta Kauffman et David Crane inaugurant les tribulations d'un groupe d'amis new-yorkais au succès critique et public constant pendant 10 saisons (1994-2004)[755]. Chaque épisode de la série est suivi en moyenne par 26 millions de téléspectateurs. Le *series finale* de *Friends* est suivi par 52 millions de téléspectateurs le 6 mai 2004[756]. Ces deux exemples prennent racine au cœur des années 1990 mais leur achèvement s'inscrit dans les années 2000. Ainsi les transformations autour de la télévision vont se répercuter sur ces modèles.

À partir de 1994, les séries télévisées vont connaître plusieurs événements majeurs. Tout d'abord, chaque chaîne du câble va amorcer une politique de création de séries donnant ainsi la chance à de nombreux auteurs de porter des projets originaux. HBO sera le déclencheur de cela. D'autre part, cette concurrence pousse les grands réseaux à tenter de répondre plus ou moins maladroitement à cette diversification. La créativité devient progressivement le seul moyen pour limiter l'érosion de l'audience. Les cinq dernières années du XXe siècle sont une véritable passerelle entre deux mondes : celui du XXe siècle, régi par la rediffusion, une concurrence limitée et des expérimentations fictionnelles qui ne sont pas la norme et le XXIe siècle où ce modèle est renversé. La concurrence explose, internet bouleverse la production, la créativité et l'originalité deviennent une nécessité, le monde de la post-diffusion connaît une diversification médiatique importante (DVD, VOD, Streaming, téléchargement, etc.) Nous allons nous pencher sur cette transition qui influe directement et massivement sur la production.

5.2 HBO provoque la révolution

HBO commence à proposer des programmes sériels dès la fin des années 1980 avec l'anthologie *Tales from the Crypt*[757] *(Les Contes de la crypte),* mais aussi des *sitcom* comme *Dream On* ou encore *The Larry Sanders Show*[758]. Pourtant la production de séries

[755] BLUM Charlotte, *Séries une addiction planétaire*, *op. cit.*, p. 108-113.

[756] Anonyme : http://www.spin off.fr/episode18 2201 06052004 saison10 Friends.html, (consulté l e 10 janvier 2014)

[757] Créée par William Gaines, 1989-1996, HBO.

[758] Créée par Dennis Klein et Garry Shandling, 1992-1998, HBO.

télévisées va connaître une progression radicale à la fin des années 1990 sous l'impulsion de Chris Albrecht, le nouveau responsable des programmes de la chaîne depuis 1995 (et qui travaille sur la chaîne depuis 1985). Dès son arrivée, il organise une réunion avec son équipe et pose la question suivante : « "Est-ce que les gens payent pour ce qu'on leur a promis ?" La réponse est un grand silence. »[759] Ils travaillent alors à bâtir une politique de création originale pour répondre aux attentes suscitées par la chaîne. Tom Fontana est le premier créateur de séries à obtenir autant de pouvoir pour faire une série : il fera *Oz* (1997-2003) : « *Les Sopranos* était le premier succès commercial de la révolution, mais ce n'était pas le premier drame du câble révolutionnaire de cette période. »[760] Ainsi de 1996 à 2001, le nombre de programmes originaux a augmenté de 25 % à 40 %[761].

Oz est l'acte fondateur qui va donner naissance à tout ce qui va suivre pour le câble. Fontana explique cette nouvelle vision des choses: « Chris m'a dit: "Je me fiche que les personnages soient sympathiques tant qu'ils sont intéressants, raconte Fontana." Et il m'a demandé : "Qu'est-ce que tu as toujours voulu faire dans un pilote de télévision qu'on ne t'a jamais autorisé à faire ?" Et j'ai dit : "tuer le rôle principal." Et il m'a répondu : "J'adore ça ! Fais-le !" ».[762] Comme nous l'évoquions pour *ER*, le héros sympathique n'est plus nécessaire, la transformation des séries télévisées passe par l'éviction de ce type de personnage au profit du personnage « complexe » (qui se définit par son ambiguïté morale). *Oz* présente des personnages incarcérés pour meurtre, viol, etc. Pourtant, ces derniers sont profondément intéressants en raison de la complexité qui les caractérise. Brett Martin écrit un livre sur ce type de personnage qu'il regroupe sous l'appellation *Difficult Men* (qui se concentre à la fois sur les personnages de série et sur ceux qui les fabriquent). En détruisant des stéréotypes, Fontana donne le tempo d'une nouvelle conception du personnage de série amorcé dans les années 1980 et définitivement incorporé dans l'imaginaire collectif.

---

[759] EDGERTON Gary R., *The Columbia History of American Television, op. cit.,* p. 365.

[760] SEPINWALL Alan, *The revolution was televised*, *op. cit.*, p. 19. Citation en anglais : « *The Sopranos* was the first commercial success of the revolution, but it wasn't the first revolutionnary cable drama of the period. »

[761] EDGERTON Gary R., *The Columbia History of American Television, op. cit.,* p. 367.

[762] SEPINWALL Alan, *The revolution was televised*, *op. cit.*, p. 21. Citation en anglais : « Chris said to me, "I don't care if the characters are likable as long as they're interesting", » says Fontana. "And he asked me, « What's the one thing you've always wanted to do in the pilot of a broadcast television show that you've never been allowed to do ?" And I said, "Kill the leading man". And he said, "I love that ! Do that !" »

La voie est ouverte, le câble se met à produire des œuvres majeures et ce que fait HBO influence l'ensemble des autres chaînes câblées. En produisant des séries à niches qui ne visent pas tous les publics, le câble répond à une demande forte. De plus, elles se donnent les moyens d'atteindre leurs ambitions en instituant un système en rupture avec l'habituel système de production : on produit moins d'épisodes (12-13 par saison au lieu des 22/24 épisodes des grands réseaux), mais avec autant d'argent et autant de temps consacré que sur les grands réseaux, et on tourne l'ensemble d'une saison en une fois en assurant ainsi au téléspectateur qu'il n'y aura pas d'annulation en cours de saison, qu'il peut regarder son programme en toute « sécurité »[763]. De plus, Albrecht donne les pleins pouvoirs créatifs aux auteurs afin de « faire du bruit » comme le remarque Fontanta : « Il voulait juste faire du bruit ».[764] C'est-à-dire faire parler de la chaîne par ses programmes de fictions sériels.

D'une certaine manière, HBO reprend la politique de la MTM dans un autre contexte historique. HBO lance alors coup sur coup *The Sopranos* créée par David Chase (1999-2007), *Sex and the City* créée par Darren Star (1998-2004), *Six Feet Under* créée par Alan Ball (2001-2005) et *The Wire* créée par David Simon (2002-2008). Ces séries sont des succès critiques et publics, elles changent la perception internationale de la série télévisée américaine. Albrecht fait plus que du bruit, il encourage un changement du temps de la production sérielle autour duquel il paraît difficile de revenir en arrière. Gary R. Edgerton et Jeffrey J. Jones parlent d'un "*aftereffect*" durable qui va provoquer une hausse de la qualité et une recherche de l'originalité durable[765].

5.3 Les *networks* tentent de suivre

Le succès de la Fox crée une émulation qui donne naissance à deux nouveaux grands réseaux, qui viennent ajouter un supplément de concurrence, United Paramount Network (UPN) et The Warner Bros (The WB) en 1995. Entre les deux petits nouveaux, c'est The WB qui tire son épingle du jeu en diffusant des séries télévisées pour les jeunes

[763] VÉRAT Eric, « États-Unis : le règne des saisons et la galaxie des auteurs », dans *Médiamorphoses Hors-série/*sous la direction de Eric Maigret et Guillaume Soulez*,* Janvier 2007, Édition Armand Colin, p. 18-23.

[764] SEPINWALL Alan, *The revolution was televised*, *op. cit.,* p.28. Citation en anglais : « He wanted just to make noise. »

[765] EDGERTON Gary R. et JONES Jeffrey P., *The Essential HBO Reader*, Lexington, The University Press of Kentucky, 2008, p. 320.

comme *Charmed*[766], *Felicity*[767], *Dawson's Creek* ou encore *Buffy the Vampire Slayer*[768]. Les deux chaînes tentent de produire des fictions sérielles qui visent une audience relativement jeune (18-34 ans). L'échec relatif des deux réseaux entraînera une fusion annoncée le 24 janvier 2006 qui donnera naissance à The CW Television Network (The CW), le cinquième grand réseau à émettre sur le territoire américain. De son côté, la Fox continue à produire des fictions ambitieuses comme *X-Files* créée par Chris Carter (1993-2002) qui explore le principe, repris par la suite par J.J. Abrams et popularisé par *Lost*, de la constitution d'une mythologie dans une série télévisée.

Pour les trois grands réseaux, la fin des années 1990 est marquée par quelques expérimentations et par la domination des séries de David E. Kelley. Cet ancien avocat formé par Steven Bochco[769], producteur de séries, lance ainsi tour à tour *Chicago Hope* sur CBS (1994-2000), *The Practice* sur ABC (1997-2004) et *Ally Mcbeal* sur la Fox (1997-2002). Formé par Steven Bochco sur la série judiciaire *L.A Law*, Kelley est une figure importante des années 1990, ce dernier devient très rapidement un des auteurs les plus prolifiques de la télévision. De plus, il apparaît comme une anomalie dans la production sérielle puisqu'il est le scénariste d'une très grande majorité des scripts de ses séries. Il délègue rarement l'écriture des épisodes même quand il a deux, voire trois *shows* à l'antenne. Il est donc capable de produire une cinquantaine de scénarios par saison télévisuelle. C'est tout simplement exceptionnel d'autant plus quand la qualité des intrigues est reconnue par la critique. Bien entendu, Kelley est une exception dans le paysage télévisuel américain qui confirme la règle majoritaire de l'écriture collaborative. Néanmoins, jamais le sens du mot « auteur » n'aura eu autant de force pour la série télévisée qu'avec David E. Kelley, puisqu'il est littéralement l'auteur d'une majorité de *scripts* de ses séries télévisées, par exemple sur la série *Picket Fences*[770] *(Un drôle de shériff)* : « David était impliqué dans la série comme il l'avait voulu, et écrivait ou

[766] Créée par Constance M. Burge, 1998-2006, The WB.

[767] Créée par J.J. Abrams et Matt Reeves, 1998-2002, The WB.

[768] Créée par Joss Whedon, 1997-2001 sur The WB puis sur UPN entre 2001-2003. La série relève de la métaphore du passage de l'adolescence à l'âge adulte, elle intégre donc parfaitement la programmation de ces grands réseaux : JANDROK Thierry, « *Buffy*, une relecture de la mythologie adolescente », dans *Philoséries Buffy Tueuse de vampires*/ sous la direction de Sylvie Allouche et Sandra Laugier, Paris, Bragelonne, 2014, p. 187-203. GARCIA Tristan, "*Buffy* : un fait adolescent total", dans *Philoséries Buffy Tueuse de vampires*/ sous la direction de Sylvie Allouche et Sandra Laugier, Paris, Bragelonne, 2014, p. 59-77.

[769] Notamment sur la série *L.A Law* (*La Loi de Los Angeles*), créée par Steven Bochco et Terry Louise Fisher, 1986- 1994, NBC.

[770] Créée par David E. Kelley, 1992-1996, CBS.

participait à l'écriture de presque tous les épisodes des trois premières années. »[771] Il est même considéré par certains de ses collègues comme l'un des seuls à produire des premières versions définitives : « Le premier scénariste de télévision qui fait des premiers jets parfaits s'appelle David E. Kelley, le créateur d'*Ally McBeal, Boston Justice, La Loi selon Harry*, et une grande quantité d'autres séries télévisées. »[772]

De plus, ce dernier « aime jouer avec le statut de la fiction »[773], il poursuit le cheminement entrepris par *Moonlighting* (*Clair de Lune*) en jouant avec le statut de la série. Dans *Ally McBeal,* nous assistons à la matérialisation des pensées d'Ally. En figurant les pensées du personnage, le téléspectateur perçoit une forme d'ironie de l'auteur sur son œuvre qui induit une complicité avec le téléspectateur, seul destinataire de ces moments rêvés. Dans *Boston Legal*[774] (*Boston Justice*), les personnages semblent avoir conscience d'être dans une fiction sérielle à l'instar de David Haddison et Maddie Hayes. Il n'est pas rare que les personnages se croisent pour commenter leur situation dans l'épisode ou pour déplorer de ne pas avoir pu se voir davantage ou même menacer de « passer au câble ». Kelley aime jouer avec sa série et entretient l'héritage de la *Quality Television*, il explore les possibilités mémorielles de la série à l'instar de *St. Elsewhere* dans le formidable épisode *Son of the Defender* (S3E18)[775] : « Un homme entre dans le cabinet armé et menace Dennis, coupable selon lui d'avoir fait innocenter à tort le meurtrier de son père. L'affaire s'est déroulée quarante ans auparavant dans une autre série jouée par Shatner, *The Defenders*. *Boston Legal* fait sien le contexte narratif de l'épisode de *The Defenders* et lui ajoute une suite narrative tardive, mais passionnante. »[776] Plusieurs extraits de la série *The Defenders*[777] (*Les Accusés*) assoient le lien avec l'épisode de *Boston Legal*. Dans cette expérimentation du temps sériel et spectatoriel, la série

---

[771] LEVINE Josh, *David E. Kelley the man behind Ally McBeal*, Toronto, ECW Press, 1999, p. 31. Citation en anglais : « David was involved in the show as he expected, writing or co-writing almost every episode of the first three years. »

[772] WITTEN Matt, "Revising One-Hour Drama Specs and Pilots", in *Inside The Room,* VENIS Linda (edited by), New York, Penguin Group, 2013, p. 74-93. Citation en anglais : « The only TV writer who does perfect first drafts is David E.Kelley, who created *Ally McBeal, Boston Legal, Harry's Law* and a zillion other TV shows. »

[773] ESQUENAZI Jean-Pierre, « David Kelley et la politique de la complicité », *Mise au point* [En ligne], 3 | 2011, mis en ligne le 1er avril 2011, consulté le 13 mars 2014.

[774] Créée par David D. Kelley, 2004-2008, ABC.

[775] Épisode disponible via ce lien : https://www.youtube.com/watch?v=9C_XSFaVsEo, (consulté le 1er octobre 2014.)

[776] ESQUENAZI Jean-Pierre, « David Kelley et la politique de la complicité », *art. cit.*

[777] Créée par Reginald Rose, 1961-1965, CBS.

assume son statut et explore sa mémoire.[778] Le travail de Kelley est celui d'un passionné qui explore les possibilités des fictions sérielles en jouant avec le statut de ces dernières tout en restant fidèle au principe de la série télévisée.

6 La transformation du marché

6.1 Internet bouleverse le temps spectatoriel

Les années 1990 sont traversées par des changements profonds qui touchent différents aspects de la société américaine. L'innovation majeure est celle de l'accès à Internet pour le grand public : « Internet, dernier-né des médias, est souvent présenté comme le média de la vitesse, "disponible 24 heures sur 24, sans frontières géographiques [qui] offre la possibilité de faire le tour de la planète en quelques secondes et de l'utiliser sans autres limites que celle de notre imagination"). »[779]Après avoir connu différentes mutations depuis les années 1960, le web devient accessible au grand public dès le milieu des années 1990. Les transformations engendrées par Internet pourraient faire l'objet de plusieurs thèses, aussi nous nous en tiendrons à celles liées à la production télévisuelle sérielle.

Internet va directement jouer un rôle dans la configuration du temps spectatoriel. En effet, l'une des spécificités d'Internet est la mise en commun de manière instantanée de données, d'informations et la numérisation de contenus : « La numérisation des données a permis d'étendre les pratiques de partage, en les affranchissant des contraintes matérielles : on peut désormais partager textes, sons et vidéos sans support physique. »[780] Internet instaure une nouvelle forme de communication clairement expliquée par Luc Quoniam et Charles Victor-Boutet dans leur article consacré à la question : « En ce sens, le *writable web* induit une diffusion dite many-to-many. Contrairement à la relation one-to-one (ftp, mail, sms) l'information est diffusée publiquement grâce à des *podcasts, wikis*,

[778] Par ailleurs, *The Practice*, la série à l'origine de *Boston Legal* est souvent comparée à *The Defenders* comme « fiction progressiste et contestatrice », la boucle est bouclée. PERREUR Nathalie, *The Practice : La justice à la barre*, Paris, Presses Universitaires de France, 2012, p. 131.

[779] SEPULCHRE Sarah, « Susan Boyle, la fabuleuse histoire de la Télévision et d'Internet. », Dans *Recherches en communication*, n° 31, 2009, p. 93-103. Citation de Ch. DELEU, "Médias et nouvelles technologies : le journaliste pressé", Les Cahiers du journalisme, n° 5, décembre 1998, p. 213.

[780] WINCKLER Martin, *Petit éloge des séries télé*, *op. cit.,* p. 82.

logiciels de *microblogging,* etc. via un circuit parallèle à celui des diffuseurs de type *one-to-many* (médias institutionnels, firmes, sites web 1.0, etc.). »[781] De cette capacité se détache le moyen de faire converger des communautés de fans à travers l'Internet pour les regrouper numériquement autour de forums, d'encyclopédies numériques, etc. Ainsi, Internet donne un moyen d'expression à n'importe quel internaute et ces derniers ne se privent pas pour commenter, analyser, critiquer, partager leurs idées sur les fictions sérielles. Le temps spectatoriel est prolongé par cette possibilité d'accéder à un espace numérique où l'on partage le temps vécu devant son téléviseur. Jusqu'à maintenant, les téléspectateurs partageaient un segment de temps façonné par les grilles de programmation. L'ordinateur qui s'installe dans les foyers permet de prolonger l'expérience fictionnelle et d'être reconnu comme un membre d'une communauté certes numérique mais malgré tout bien réelle. Les téléspectateurs ont enfin le moyen de se retrouver au-delà de l'écran de télévision et ce quelque soit leur nationalité à partir du moment où ils peuvent se connecter.

Cette nouvelle situation provoque des répercussions concrètes sur la production sérielle. En effet, si les téléspectateurs peuvent commenter, débattre et analyser l'évolution d'une fiction sérielle en même temps que sa diffusion. Cela ne marque pas le début d'une interaction entre téléspectateurs et auteurs (les lettres, les conventions étaient un moyen de créer un lien), mais Internet accélère le mouvement. Plus précis qu'un sondage, Internet permet aux auteurs de connaître les pensées précises d'une partie des téléspectateurs qui regardent leur *show*. Chris Carter et Joss Whedon sont les premiers à reconnaître ce nouveau rapport et à l'utiliser. Whedon l'exprime clairement: « Une des clés pour faire durer une série, c'est d'écouter et respecter ses fans. Je fréquente les chats et les sites Internet depuis la première saison de *Buffy contre les Vampires*. »[782] Cela leur permet d'entretenir un rapport nouveau avec les téléspectateurs, une nouvelle forme de proximité et de complicité s'établit entre le téléspectateur et les auteurs. De plus, cette relation du *many-to-many* (une relation qui va dans les deux sens) permet aux auteurs de proposer des extensions de l'univers fictionnel des séries. C'est l'émergence des *podcasts* où les auteurs commentent les épisodes de leur fiction, mais aussi les blogs permettant d'entretenir un

[781] QUONIAM Luc et BOUTET Charles-Victor, « Web 2.0, la révolution connectique », Document numérique, 2008/1 Vol. 11, p. 133-143.

[782] PRIGGE Steven, *Created By…Inside the Minds of Tv's Show Creators*, Los Angeles, Sliman-James Press, 2005, p. 149. Citation en anglais : « One of the keys to keeping a show on the air is to listen to your fans and respect them. I have been going into chat rooms and on websites since the first season of *Buffy*. »

lien avec les téléspectateurs. Dans cette perspective, les *webizodes* permettent de prolonger l'expérience fictionnelle puisque ce sont des épisodes spécialement créés pour le web (dans un format court). Ainsi, Internet est indissociable de l'idée d'interaction, ce qui permet aux auteurs et aux téléspectateurs d'entretenir une relation de partage.

Le prolongement de cette idée se concrétise par la production de séries, spécialement conçues pour le *web*. Les webséries permettent de diffuser une fiction sérielle sans passer par la télévision. De nombreux amateurs y voient un moyen de diffusion pour faire connaître leurs œuvres et des auteurs reconnus en profitent pour expérimenter ce nouveau support de diffusion. C'est le cas de Joss Whedon avec sa websérie *Dr. Horrible's Sing-Along Blog* en trois épisodes de 15 minutes, tournés en mars 2008. Cela permet à Whedon de ne pas passer par le circuit habituel et de proposer une fiction sérielle loin des contraintes habituelles du petit écran. Ainsi, Internet propose aussi un nouveau support de diffusion qui ne répond pas à une grille de programmation. En effet, le *streaming* est un flux vidéo ou audio (ou les deux) accessible directement sur Internet. À l'inverse du téléchargement, il ne s'agit pas de récolter des données pour visionner une vidéo, mais de regarder son programme directement sur Internet. Cela permet aussi aux chaînes de télévision d'être diffusées en direct via le *streaming*. C'est sur ce principe que repose la « Vidéo à la demande ».

Nous avons explicité comment à travers les courriers, les téléspectateurs ont pu influencer certaines décisions des grands réseaux. Internet va permettre aussi de poursuivre ce travail. Les communautés de fans se regroupent pour tenter de faire entendre leur voie comme c'est le cas pour la série *Jericho*[783] : « Par exemple, sans Internet, il n'y aurait pas eu de deuxième saison de *Jéricho* et donc aucune fin à la série. Les fans se sont retrouvés sur Internet, ont lancé un mouvement et ont fait que la série revienne ».[784]

Internet devient donc l'outil d'un nouveau temps de la diffusion mais aussi un moyen d'expression qui permet de partager son temps spectatoriel hors des habituelles relations familiales. Le web permet aussi de donner la parole aux téléspectateurs qui se mettent à écrire des *fanfictions*, des épisodes de série disponibles sur la toile qui prolongent, modifient les œuvres sérielles. Internet n'invente pas ce rapport, mais il lui

[783] Créée par Stephen Chbosky et John Turteltaub, 2006-2008, CBS.

[784] BOURDAA Mélanie, « "*Taking a break from all your worries*" : *Battlestar Galatica* et les nouvelles pratiques télévisuelles des fans », *Questions de communication*, 22 | 2012, 235-250. Dans cet article, Mélanie Bourdaa recueille les témoignages des membres du forum officiel de *Battlestar Galactica* sur des questions liées à l'activité spectatorielle.

donne une nouvelle portée. Les fanzines existent depuis des décennies : « Leur fascination pour les univers de fiction inspire souvent de nouvelles formes de production culturelle, allant du costume au fanzine et, aujourd'hui, au film numérique. »[785] La publication de fanzine et les studios, détenteurs des droits ont toujours eu des relations plus ou moins compliquées. Lucasfilm a, par exemple, suivi avec attention toute utilisation par les fans de l'univers de *Star Wars* : « En 1981, Lucasfilm a mis en garde les fans qui publiaient des fanzines contenant du contenu sexuel explicite, tout en donnant implicitement l'autorisation de publier des histoires non pornographiques en utilisant les personnages de Star Wars – à condition que les œuvres ne soient pas réalisées dans un but lucratif ».[786] Cela n'est donc pas nouveau sauf qu'Internet renverse le rapport de force, il devient difficile pour les studios de contrôler tout ce qui s'écrit sur un univers fictionnel.

Ce nouveau rapport auteur/téléspectateur reste en constante évolution et les années 2000 vont permettre à ce rapport de s'intensifier et de se développer (grâce notamment aux réseaux sociaux). Comme le remarque J.J. Abrams : « Internet a profondément modifié la manière dont nous regardons la télévision. Instantanément, des milliers de personnes réagissent et il se dégage très vite un consensus sur ce qu'ils aiment et n'aiment pas. Un examen attentif de ces réactions est très éclairant, et il faudrait être fou pour ne pas écouter l'avis des fans. »[787] Les auteurs sont donc à l'écoute de ces réactions afin de répondre aux attentes des téléspectateurs et d'assurer la pérennité de leur *show*.

6.2 Le rôle du prime-time

Comme évoqué par John Wells, les années 1980-1990 sont l'époque du zapping. Le téléspectateur a devant lui des dizaines de possibilités et il a maintenant l'outil pour changer de chaîne sans se déplacer, la télécommande : « Il n'y a aucun doute que c'est la télécommande qui a révolutionné notre façon de regarder la télévision dans les années 1980. »[788] Aussi, il devient capital de trouver des solutions pour empêcher le téléspectateur de « zapper ». La grille de programmation est en cela une réponse

[785] JENKINS Henry, *La culture de la convergence, op. cit.*, p. 166.

[786] *Ibid.,* p. 184.

[787] BUXTON David, *Les séries télévisées : forme, idéologie et mode de production*, *op. cit.*, p. 148.

[788] EDGERTON Gary R., *The Columbia History of American Television, op. cit.,* p. 314. Citation en anglais : « There's no doubt that the remote control which revolutionized the way we watched TV in the '80 s. »

parfaitement modulée autour de cette problématique. En effet, chaque chaîne de télévision suit une grille de programmation historiquement calibrée depuis les années 1950. Ce modèle dicte la loi du *prime-time* aux États-Unis, moment de la journée où le coût de la publicité est au plus haut et où les audiences peuvent être les plus fortes. Le *prime-time* commence à 20 h pour s'achever à 23 h tous les soirs de la semaine à l'exception du dimanche qui commence une heure plus tôt, à 19 h[789].

Chaque série débute à des heures stratégiques. Les *drama* durent une heure et les *sitcoms* une demi-heure. Ainsi sur les grands réseaux, on peut difficilement trouver une autre série au moment de la publicité puisque toutes les chaînes tendent à suivre le même modèle avec des coupures calibrées à des intervalles similaires. De plus les *sitcoms* débutent au début d'une heure et s'achèvent après une demi-heure découpant l'heure de programmation en deux parties. C'est la raison pour laquelle, deux *sitcoms* sont souvent diffusées à la suite. Il reste aussi la possibilité de zapper sur un programme d'une heure et de suivre la deuxième moitié. Néanmoins, une sorte d'accord tacite entre les chaînes vise à limiter au maximum les départs en cours de programme. Ce modèle théorique est plus compliqué en réalité, d'abord parce que le câble *premium* n'est plus contraint par les coupures publicitaires. De plus, l'ensemble des programmes n'est pas calibré de la même manière. Les coupures publicitaires ne sont pas systématiquement au même moment dans la fiction même si leur nombre reste généralement identique comme nous avons pu le voir pour les pilotes de *Lost, Battlestar Galactica* et *Scrubs*. Le système télévisuel américain limite la dispersion de l'audience une fois le programme lancé, mais il apparaît comme un garde fou qui a des limites ne pouvant résister aux évolutions de la télévision et à des modes de programmation qui diffèrent sur le câble.

6.3 Diversification des supports

Enfin, le successeur de la VHS (*Video Home System*, 1976) et du VCR (*Video Cassette Recorder*) ouvre un nouveau marché pour les séries télévisées[790]. Le DVD (*Digital Verstile Disc*) est lancé en 1995 et il devient rapidement un nouveau moyen de diffusion des œuvres sérielles. Il apparaît que ce type de support, léger et à la capacité de stockage supérieure à la VHS, ouvre de nouvelles perspectives. On peut désormais

[789] DEL VALLE Robert, *The One-Hour Drama Series Producing Episode Television*, *op. cit.*, p. 322.

[790] C. AHL Nils et FRAU Benjamin (dir.), *Dictionnaire des séries télévisées, op. cit.*, p. 36.

envisager d'éditer des saisons entières et des intégrales de séries sur ce type de support. La VHS avait rendu cela possible, le DVD s'apprête à le rendre systématique. Ainsi, une série télévisée devient un objet médiatique pouvant connaître plusieurs vies parmi lesquelles la *syndication* et les éditions de DVD. La grande différence avec le DVD, c'est qu'il permet à son propriétaire de posséder l'œuvre. Elle fait du téléspectateur le décisionnaire du temps de diffusion. La série télévisée échappe pour la première fois à ses conditions historiques de diffusion. Le temps spectatoriel peut être réinvesti et on peut prêter l'œuvre en question. Ainsi le DVD devient un outil économique, mais aussi un outil pour faire connaître l'œuvre. Nous passons progressivement d'un temps qui impose une programmation à un temps où le téléspectateur reprogramme la fiction sérielle, transformant ainsi les conditions historiques de création de la série télévisée.

Le développement du câble oblige aussi les nouvelles chaînes à se procurer des programmes existants. C'est ainsi l'expansion massive de la *syndication* qui existe depuis les années 1950 et qui permet à bon nombre de séries de prolonger leur existence par la rediffusion. En effet, la *syndication* désigne un marché où les séries ayant atteint les 100 épisodes sont louées à des chaînes locales qui les rediffusent sur la station en journée à raison de plusieurs épisodes par jour : « Le marché de la première diffusion et celui de la syndication ont considérablement changé depuis. Désormais, le point de repère des cents épisodes n'est plus aussi significatif ni précis, quatre-vingt-huit est le "nombre magique" qu'on entend le plus fréquemment aujourd'hui. »[791] La *syndication* désigne aussi une coproduction entre plusieurs stations locales qui investissent dans la production d'une fiction destinée uniquement à ces chaînes. Des séries comme *Xena : Warrior Princess*[792], *Hercule*[793] ou encore *Highlander*[794] reposent sur ce type de production.

Les années 1990 sont charnières parce qu'elles reconfigurent un marché existant en y ajoutant une demande plus conséquente (expansion du nombre de chaînes) et en bouleversant les codes qui la régissent. Le DVD et Internet contribuent à une internationalisation du marché qui existe certes depuis les années 1950 mais qui prend une autre dimension par cette révolution numérique. Non seulement le téléspectateur a de plus

---

[791] MANNING Richard, "Writing the One-Hour Drama Pilot", *art. cit.,* p. 50-73. Citation en anglais : « The first-run and syndication markets have changed drastically since then, so the hundred-episode benchmark is now neither as significant not as accurate, eighty-eight is a more frequently heard "magic number" today. »

[792] Créée par Robert Tapert et John Schulian, 1995-2001, diffusion en syndication.

[793] Créée par Christian Williams, 1995-1999, diffusion en syndication.

[794] Créée par Gregory Widen, 1992-1998, diffusion en syndication.

en plus de choix possibles mais il peut aussi devenir programmateur (par les DVD ou la VOD, « vidéo à la demande »). Ce dernier système permet de voir un épisode manqué, après sa diffusion. Il se décline en deux offres : une offre payante qui permet de « tester » une série sans avoir besoin d'acheter un coffret DVD, mais aussi un accès via Internet des programmes dans leur diffusion originelle gratuite, dans les mêmes conditions que leur diffusion (soit avec la publicité). Progressivement, tout est fait pour pouvoir accéder au contenu sériel en dehors de ses conditions historiques de diffusion. Il devient possible de suivre des séries, même si l'on rate quelques épisodes en rattrapant son retard. Cela va favoriser, au carrefour des années 2000, le développement des séries à dominances évolutives. De plus, l'émergence des enregistreurs numériques à disque dur comme TiVo (1999) aux États-Unis confirme cette tendance. Le téléspectateur peut enregistrer des programmes facilement et les regarder au moment de son choix: « Les téléspectateurs peuvent même entrer des mots-clés dans TiVo pour qu'ils cherchent des programmes susceptibles de les intéresser. TiVo peut créer un profil de téléspectateur et enregistrer des programmes sélectionnés selon les préférences préétablies par l'utilisateur. . »[795] Le contenu sériel devient accessible de plus en plus facilement au-delà de sa première diffusion et cela va de pair avec des enjeux économiques nouveaux. Tous ces nouveaux services sont payants (à l'exception du téléchargement illégal, nous y reviendrons) et ils permettent d'envisager des bénéfices conséquents au-delà de la première diffusion télévisuelle.

Il est inenvisageable de penser que cette transformation n'entraîne pas des conséquences sur la manière de penser la série télévisée même si la forme même ne change pas puisqu'elle est indépendante du contexte historique. L'une de ces conséquences est celle que nous avons évoquée dans notre première partie, la nécessité d'une œuvre complète avec une fin. Ainsi, il est plus rentable de vendre une série avec une fin. La diversification des séries entraîne un tri plus implacable du téléspectateur qui choisit les œuvres aussi en fonction de leur unité. La fin devient donc le point de passage entre deux mondes : ce que nous avons appelé le monde de la première diffusion et le monde de la réappropriation multi-médiatique. Finalement, il aura fallu que des considérations économiques importantes entrent en compte pour que la fin se justifie pour

[795] DEL VALLE Robert, *The One-Hour Drama Series Producing Episode Television*, *op. cit.,* p. 349. Citation en anglais : « Viewers can even program key words into TiVo to have it search for shows that my be of interest. TiVo can create a profile of the viewers and record shows based upon that viewers's previously established preferences. »

une série. Il ne s'agit pas de dire que dès la fin des années 1990, l'ensemble des séries aura une fin anticipée mais on va tendre vers un renversement du modèle préétabli depuis 50 ans. Les fins ne deviennent plus des exceptions, elles deviennent un enjeu narratif, économique et temporel. Les exceptions analysées des années 1980 vont devenir progressivement une généralité par nécessité.

Les évolutions techniques engagent une réflexion nouvelle, leur potentiel s'élargit d'un point de vue économique. Elles deviennent des œuvres dont le potentiel de rentabilité va justifier une hausse des coûts de production et un nivellement par le haut autour de la créativité comme moyen de lutter contre les autres chaînes. De plus, l'éclatement médiatique permet à la série de se décliner en livres, en *comics*, en jeux vidéo, en différentes déclinaisons liées au *merchandising*. En se prolongeant au-delà de la diffusion, l'univers fictionnel prend une nouvelle place dans le temps spectatoriel. Il existait déjà du *merchandising* avant les années 1990 mais c'est réellement à partir de ces années-là que ce dernier va s'intensifier. Cela est lié à d'autres évolutions techniques comme la place grandissante des jeux vidéo dans les foyers américains. Les années 1990 mettent en place les moyens de se réapproprier l'univers fictionnel et de partager son temps spectatoriel d'une manière inédite. Internet permet une nouvelle accessibilité aux épisodes sériels.

6.4 La révolution connectique

L'un des éléments nouveaux est bien entendu le piratage qui permet d'accéder à un contenu sériel vide de publicités et cela gratuitement. Le piratage est surtout un outil puissant pour accéder au contenu sériel que l'on soit américain ou non. Cet outil souvent décrié nous semble au contraire un outil qui a servi la production américaine plutôt qu'elle ne l'a desservi, du moins à l'étranger. Les grands perdants sont les chaînes étrangères qui achètent des contenus déjà visionnés pour une partie de l'audience visée. Néanmoins, le développement du *peer-to-peer* (le partage de fichier entre internautes) fonctionne comme un robinet qui va déverser le flot ininterrompu de la production américaine : « L'individu devient alors capable d'émission en plus de la réception, d'interaction avec n'importe quel autre utilisateur : c'est la relation de *peer-to-peer* qui constitue l'aboutissement de la

révolution connectique. »[796] Sans aucune restriction ou aucun quota, l'ensemble de la production sérielle américaine devient accessible gratuitement. Il y a alors un manque à gagner pour les studios et les auteurs, mais cette perte est peut-être compensée par les conséquences du téléchargement.

Les séries américaines entrent dans les foyers là où la télévision publique ou privée nationale pouvait sélectionner et limiter les contenus diffusés. Plusieurs exemples viennent appuyer ce constat comme l'exemple de *The Wire,* qui a connu une diffusion chaotique en France[797]. La série n'aurait sûrement jamais pu se vendre si le bouche à oreille n'avait pas fonctionné par l'intermédiaire du téléchargement illégal, assurant ainsi à l'œuvre une légitimité qualitative[798]. L'exemple de *Battlestar Galactica* est intéressant : « Le *peer-to-peer* entendu au sens commun, représenté par les logiciels susmentionnés a étonnamment contribué au succès de produits numériques, faisant de *Battlestar Galactica* la série de science-fiction la plus populaire aux États-Unis, conférant à CBC 35 % des parts de marché lors de la diffusion de la série *Doctor Who* du fait du *sampling* ».[799] Le *sampling* étant l'échantillonnage dans ce cas précis, le fait de proposer un échantillon d'un œuvre. En se procurant les épisodes avant leur diffusion, les utilisateurs ont fait monter un *buzz* autour de la fiction, court-circuitant le processus habituel d'exclusivité de la télévision, mais assurant un succès à la série[800].

Bien sûr, le piratage est une vaste question et il ne s'agit pas d'en faire l'éloge ici, mais de relativiser son impact et de comprendre qu'il n'est pas uniquement négatif pour l'industrie des séries télévisées. Le piratage a ouvert les vannes de la production américaine sur le monde. Il n'est pas certain que les studios et les auteurs soient uniquement perdants dans cette affaire. Dans un monde globalisé par Internet, des séries comme *Breaking Bad* ou *The Wire* font office de symboles. Dans les années 1990 et avant

---

[796] QUONIAM Luc et BOUTET Charles-Victor, « Web 2.0, la révolution connectique », *art. cit.,* p. 133-143.

[797] La série fut diffusée sur Canal Jimmy puis sur France 0 vers 23 h. AHL Nils et FRAU Benjamin (dir.), *Dictionnaire des séries télévisées, op. cti.*, p. 848. HANSEN-LOVE Igor, « David Simon : "The Wire est une série exigeante, il faut s'accrocher" », 20/10/2012.

URL : http://www.lexpress.fr/culture/tele/david-simon-the-wire-est-une-serie-exigeante-il-faut-s-accrocher_1176800.html, (consulté le 1er décembre 2014).

[798] QUONIAM Luc et BOUTET Charles-Victor, « Web 2.0, la révolution connectique », *art. cit.,* p. 133-143.

[799] *Ibid.*

[800] On peut parfois parler de *sampling* involontaire comme lorsque un pilote de série se retrouve sur le net avant sa diffusion. Ce fut par exemple le cas pour la série *Fringe*, le pilote ayant fuité dès le mois de juin 2008 sur la toile avant une diffusion télévisuelle en septembre 2008.

l'avènement d'Internet, ces séries auraient été accessibles dans des conditions extrêmement cadrées qui auraient limité leur popularité. Les chaînes de télévision françaises ont diffusé et continuent de diffuser les séries étrangères sans respecter l'ordre de programmation originelle et parfois en retouchant le montage de la fiction[801]. Avec Internet, les forces intermédiaires (comme la censure, les chaînes de télévision) n'ont plus de prise sur la diffusion du contenu sériel. Internet devient le nouvel intermédiaire entre le contenu et le spectateur.

Les premières séries d'HBO ouvrent la voie à un nouveau genre de héros, l'antihéros. Le succès de *Oz* ou des *Sopranos* pousse les autres chaînes à se mettre en quête de figures principales ambigües pour leurs propres fictions. Ajouté au contexte post-11 septembre, les personnages capables de protéger leur communauté à n'importe quel prix fleurissent à la télévision (Jack Bauer, Vic Mackey, Dexter Morgan, etc.). Le nouveau rapport d'accessibilité aux œuvres sérielles contribue à l'émergence de ces antihéros qui vont peupler les fictions sérielles des années 2000. En facilitant l'accès au contenu sériel au niveau mondial, Internet favorise l'exportation des séries télévisées qui n'ont plus besoin de passer par des intermédiaires autres que le web. C'est l'ensemble du modèle de production et de diffusion qui doit alors s'adapter : « La programmation et le visionnage sont en train de subir une évolution technologique importante, avec la vidéo à la demande (VOD), l'enregistrement numérique (DVR), et la possibilité de télécharger des programmes sur ordinateurs, iPods, et téléphones portables, qui rend possible le visionnage d'une série entière à leur convenance plutôt que selon le calendrier imposé par la chaîne. »[802]

---

[801] WINCKLER Martin, *Petit éloge des séries télé*, *op. cit.*, p. 72-77. L'auteur consacre plusieurs pages aux exemples de retouche au montage des séries télévisées américaine par les chaînes françaises notamment celles de la franchise *Law & Order*.

[802] DEL VALLE Robert, *The One-Hour Drama Series Producing Episode Television*, *op. cit.*, p. 348. Citation en anglais : « Television programming and viewing are currently undergoing a dramatic technological change, with video-on-demand (VOD), digital video recorders (DVRs), and the ability to download programs onto computers, video iPods, and cell phones allowing viewers to watch show entirely at their convenience rather than as the networks' schedules dictate. »

7 Les années 2000 : L'aboutissement d'un modèle qui atteint sa maturité

7.1 L'antihéros

Au début du XXIe siècle, les chaînes du câble ont un nouveau modèle à suivre, un exemple, celui d'HBO. De l'autre côté, les grands réseaux ont conscience des défis qui les attendent aussi chacun va répondre avec ses armes et la créativité devient le seul moyen de sortir du lot.

HBO lance les hostilités en proposant des séries politiquement incorrectes, qui parlent de sujets tabous ou/et difficiles, comme la prison, la sexualité féminine, la mort ou encore l'état de la société américaine par une étude sociologique et « anthropologique » de Baltimore. HBO montre qu'il est possible de faire de l'ombre aux grands réseaux et cela suscite d'importantes vocations chez les chaînes *premium* et chez celles du câble basique. Showtime lance dès 2004 *The L World* créée par Ilen Chaiken puis en 2005, *Weeds* créée par Jenji Kohan et en 2006, *Dexter* créée par James Manors Jr. Des chaînes du câble basique comme FX lancent *The Shield*[803] en 2002 créée par Shaw Ryan puis *Nip/Tuck* en 2003 créée par Ryan Murphy tandis que Sci-Fi lance *Battlestar Galactica* en 2003. Chacune de ces séries s'inscrit dans le tournant des années 2000, marquées par la politique artistique de HBO. Elles sont à la fois transgressives, elles proposent des mélanges génériques inhabituels, elles sont formellement innovantes et possèdent toute une véritable fin. Un *series finale* anticipé qui garantit ainsi une structure unifiée en un tout constitutif.

Showtime et FX sont les premiers à suivre HBO sur ce terrain. Elles proposent ainsi des sujets politiquement incorrects et le traitement suit une ligne d'édition inenvisageable sur les grands réseaux en raison de la censure (via la FCC). *Nip/Tuck* relate les aventures de deux chirurgiens esthétiques de Miami : l'une des récurrences de la série est constituée par les scènes d'opérations réalistes qui confrontent le téléspectateur aux détails des procédés opératoires. Ce genre de scène est complètement infaisable en prime-time sur les grands réseaux. Le FCC ne pourrait tolérer un programme contenant de la

[803] « Le score d'audience du premier épisode a surpris tout le monde : 4,8 millions de téléspectateurs : le record pour une série écrite de toute l'histoire du câble. » SEPINWALL Alan, *The revolution was televised*, *op. cit.*, p. 142. Citation en anglais : « The premiere's rating were bigger than anyone had expected: 4.8 million viewvers, the most for a scripted show in the history of basic cable. »

violence, du sexe ou des images choquantes puisque le prime-time doit être accessible à toute la famille, petits et grands. Dans un second temps, c'est aussi un moyen de donner une visibilité à des communautés marginalisées comme celles des lesbiennes dans *The L World*[804]. Enfin, c'est le début des antihéros dont *Dexter* le « gentil » tueur en série reste le symbole. Il est pourtant précédé par Vic Mackey *(*Michael Chiklis dans *The Shield)*, le policier qui ne respecte pas la loi et Nancy Botwin *(*Mary-Louise Parker dans *Weeds)* voir Jim Profit (Adrian Pasdar dans *Profit*[805]). Nancy Botwin est une mère au foyer qui vend du cannabis à ses voisins pour garder sa maison après le décès de son mari : « L'antihéros trouve son identité dans la crise. Que celle-ci soit économique, morale, existentielle ou mentale. L'effondrement des marchés financiers en 2008, provoqué par la spéculation boursière et des pratiques bancaires répréhensibles, a instauré un climat propice à l'éclosion de nouveaux projets. »[806]

Ces personnages, encore majoritairement masculins, suivent la voie tracée par HBO. Le mafieux Tony Soprano des *Sopranos* repousse les limites de l'antihéros en présentant un personnage violent, à la tête d'une famille de mafieux mais dépressif. D'autres personnages d'antihéros ont parsemé l'histoire de la série télévisée américaine dont le personnage d'Andy Sipowicz (Dennis Franz) dans *NYPD Blue* : « Refusant les personnalités monolithiques, il ressuscite "le salaud sympathique" inventé par Welles dans *La Soif du Mal*. Lequel salaud, déjà interprété dans *Furillo* par Dennis Franz est plus lucide, plus désespéré dans *New York Police Blues*. » [807] Néanmoins, aucun n'a synthétisé en lui autant de défauts que Tony Soprano, Sipowicz reste malgré son caractère, un policier, un représentant de la loi. Soprano est un hors la loi, il est aussi un meurtrier, violent et colérique. Il rejoint la liste de ce que Albrecht décrivait à Fontana comme « des bons personnages ». Tony Soprano n'est pas sympathique, mais il devient intéressant lorsqu'il se rend chez une psychologue défiant ainsi le stéréotype de la brute épaisse. Tony ouvre la voie à une sorte de fascination du mal, le « méchant » devient le personnage principal, il défie les stéréotypes en se révélant extrêmement complexe. Le choix du mal semble surpasser l'intérêt pour les personnages positifs. Le câble dans son ensemble ouvre la voie à ces nouveaux personnages qui vont peupler les fictions sérielles des

---

[804] Créée par Ilen Chaiken, 2004-2009, Showtime.

[805] Créé par John McNamara et David Greenwalt, 1996, Fox.

[806] SERISIER Pierre, « L'antihéros, le triomphe d'une espèce dérapante », *art.cit.*, p. 42-45.

[807] SKORECKI Louis, *Sur la télévision : De Chapeau melon et bottes de cuir à Mad Men*, Mercuès, Édition Capricci, 2011, p. 139.

années 2000 : « Là où le héros a tendance à simplifier les problèmes pour les résoudre, l'antihéros efface l'illusion de la perfection et de la toute-puissance. Il rétablit une forme de réalité. Dans une histoire divertissante, il introduit une complexité salutaire. Si sa situation paraît tragique, elle demeure porteuse d'espoir. L'antihéros est un personnage adapté au réel, "un humain trop humain". L'expression aboutie d'un modèle de survie de l'espèce. »[808]

De plus, le câble dans son ensemble profite d'une programmation estivale pour contrer les networks :

> En général, l'audience de la télévision baisse en été de 8 à 10 pour cent, mais les grandes chaînes ont perdu 30 pour cent de leur marché durant l'été 2002. Les chaînes du câble comme Showtime ou HBO utilisent les mois d'été pour lancer de nouveaux épisodes de sitcoms osés (comme *Sex and the City*, 1998) ou dramatiques (*Six Feet Under*, 2001), qui se trouvent en concurrence avec les rediffusions des chaînes hertziennes. Les téléspectateurs tendent à rester fidèles au câble quand commence la saison d'automne.[809]

De cette manière, les chaînes étendent le calendrier de programmation en profitant de l'été comme d'une nouvelle plate forme de lancement pour proposer des séries originales. Les séries du câble utilisent une stratégie similaire à celle qui a fait le succès d'un des premiers blockbusters du nouvel Hollywood, *Jaws (Les Dents de la mer)* de Steven Spielberg (1975)[810].

Tout cela est rendu possible par un changement de politique initié par Albrecht qui donne une liberté inédite à un auteur (le premier est Fontana) et qui, en raison des conditions de production différentes sur le câble, offre une alternative à même d'attirer de grands auteurs. Lorsqu'on se penche sur l'histoire de la production d'une série comme *The Sopranos*, on découvre que l'histoire est un peu plus compliquée. Albrecht a parfois eu de sérieux doutes et a tenté de remettre en cause certaines décisions de David Chase (notamment le fait que ce dernier réalise le pilote de la série et qu'il montre un meurtre commis par Tony dès le quatrième épisode)[811]. Pourtant, à chaque fois, le point de vue de l'auteur s'est imposé. En cela, Albrecht a été suffisamment intelligent, malgré ses craintes, pour aller au bout de son idée. Il a essayé, mais il n'a jamais bloqué le processus de

---

[808] SERISIER Pierre, « L'antihéros, le triomphe d'une espèce dérapante », *art. cit.*, p. 42-45.
[809] JENKINS Henry, *La culture de la convergence*, *op. cit.*, p. 81.
[810] BISKIND Peter, *Le Nouvel Hollywood*, *op. cit.*, p. 273-308.
[811] SEPINWALL Alan, *The revolution was televised*, *op. cit.*, p. 41.

création comme ce fut souvent le cas sur les grands réseaux. Caroline Strauss explique simplement la position d'Albrecht : « Strauss déclare au sujet de son ancien patron : "La philosophie de Chris a toujours été de dire : Je vais vous donner mon opinion, mais je ne vous forcerai jamais à faire quelque chose." ».[812]

L'auteur, le scénariste et le *showrunner* sont célébrés pour leur inventivité et on leur donne les moyens de s'émanciper de la tutelle des grands réseaux et de pouvoir exercer leur art dans des conditions nouvelles. Kurt Sutter (créateur et *showrunner* de *Sons of Anarchy*[813]) témoigne de cette période: « "*Les Soprano*, ou *The Shield* ou *Sur Écoute* n'ont pas changé la télévision à eux seuls. La transformation est venue d'un effort collectif de ce qui commençait à arriver : des créateurs qui apportaient des idées plus grandes, plus intelligentes et plus profondes au câble, parce que les chaînes les refusaient et que les films mettaient une éternité à être produits." »[814] Le câble succède à la MTM et fonctionne comme une « école » autour de laquelle de nombreux auteurs vont faire leurs armes avant de créer leurs propres fictions. Le câble tourne alors à plein régime, « It's not TV, it's HBO », le slogan de la chaîne prend tout son sens et semble refléter l'évolution du câble : « It's not TV, it's cable ». Martin Winckler a perçu ce phénomène : « Les chaînes du câble produisent moins de séries que les *networks* (c'est en voie de changement), mais ces conditions de production plus favorables permettent aux scénaristes, en travaillant sur une série du câble, de concevoir leurs saisons sous la forme d'une narration d'un seul tenant, soigneusement écrite à l'avance, et pour cela, dotée d'une grande cohérence ».[815]

7.2 La réponse des *networks*

En innovant, le câble s'est attiré un grand nombre de téléspectateurs : les networks se doivent de réagir afin de limiter l'hémorragie de l'audience engendrée par ces nouvelles séries. Dans cette optique, les networks vont lancer une nouvelle vague de séries au début des années 2000, qui vont leur permettre de proposer quelque chose de nouveau à la télévision. En augmentant les budgets de production (augmentation rendue possible

[812] *Ibid.,* p. 41. CItaton en anglais : « Strauss says of her former boss, "Chris's philosophy has always been, I'm going to give my opinion, but I'm never going to make you do something." »

[813] Créée par Kurt Sutter, 2008-2014, FX.

[814] SEPINWALL Alan, *The revolution was televised*, *op. cit.*, p. 376. Citation en anglais : « "*The Sopranos* or *The Shield* or *The Wire* alone did not change TV. What did was the collective effort of what began to happen : creatives, taking bigger, smarter, deeper ideas to cable because broadcast said no and features took forever." »

[815] WINCKLER Martin, *Petit éloge des séries télé*, *op. cit.*, p. 40

aussi par l'« explosion »[816] des ventes à l'international et des DVD), en donnant leur chance à de jeunes créateurs tout en continuant à faire confiance à des créateurs confirmés, la télévision des grands réseaux propose des séries passionnantes, qui mélangent les genres avec une pertinence admirable et qui prennent des risques considérables. De nouvelles séries font alors leur apparition, elles répondent à cette nécessité de proposer un contenu similaire à celui du câble avec ce quelque chose en plus. L'une des premières réponses passe par une configuration temporelle inédite qui vise à générer une intensité jamais vue sur le petit écran.

La Fox lance *24* (*24 h chrono*) dès novembre 2001 créée par Joel Surnow et Robert Cochran. C'est un programme qui fait du temps une composante essentielle en visant à « présentifier », confondre le temps fictionnel et le temps réel. Le temps de la fiction et le temps spectatoriel tendent ainsi à être confondus (dans les faits, ce n'est pas le cas puisqu'il y a une part de publicités sur un épisode d'une heure). Pourtant, la publicité est prise en compte dans le défilement de l'horloge aussi, chaque retour à la fiction prend en compte le temps de « pause » publicitaire (une horloge vient nous rappeler le temps écoulé). *24* vise à présentifier l'illusion du temps réel, chaque épisode d'une heure étant censé représenter une heure de fiction et les 24 épisodes, une journée entière de fiction. Dans cette série, le temps est compté, ce qui est rappellé de manière récurrente par l'horloge numérique. Cet effet anxiogène est doublé par le pitch du *show* qui raconte les aventures mouvementées d'un agent antiterroriste américain, Jack Bauer interprété par Kiefer Sutherland (à noter que l'idée de départ de Surnow était de situer l'action pendant un mariage avant de changer son fusil d'épaule[817]). Jack a donc 24 heures pour sauver tour à tour ses proches, Los Angeles, le président, l'Amérique et parfois le monde ou presque. Les enjeux sont conséquents et ajoutent à l'aspect anxiogène du *show*.

---

[816] Les ventes de séries américaines à l'étranger existent depuis les années 1950 mais l'offre est en perpétuelle expansion entrainant avec elle une augmentation des ventes de séries américaines à travers le monde. David Buxton revient sur ces recettes étrangères en progressive expansion : « Le tarif des séries américaines sur le marché européen ont augmenté de 50 % à 75 % entre 2003-2006 (après une augmentation comparable dans la décennie 1980-1990). » BUXTON David, *Les séries télévisées : forme, idéologie et mode de production*, *op. cit.*, p. 40. Chiffres de CHAN-OLMESTED Sylvia, « An examination of the host country factors affecting the export of U.S video media googls », in *Journal of Media Economics*, 21, 2008, p. 191-216. Volume des ventes des programmes à l'étranger : 75 millions de $ en 1971 (347 millions de dollars constants) et de 110 millions de $ en 1975 (390 millions de $) à 500 millions de $ en 1983 (1030 millions de $). Si on compile, télévision, films, jeux vidéo, les recettes montent en 2003 à 10,1 milliards de dollars. Sylvia Chan-Omsted, *art. cit*.

[817] JEANGENE Jean-Baptiste, *24 h Chrono Le choix du mal,* Paris, Presses Universitaires de France, 2012, p. 12.

En construisant le *show* autour de la pression du temps, ce dernier devient oppressant parce que limité, addictif parce que vecteur de rebondissements en pagaille. *24* impose une nouvelle forme de série : celle que vous ne regardez pas uniquement par plaisir, mais celle dont vous êtes dépendant, *addict*. C'est l'une des premières séries à avoir été comparée à une sorte de drogue, à : « neuf lignes de cocaïne rincées par une douzaine de Red Bulls ».[818] De plus, *24* marque le triomphe du feuilleton, encadré, certes, par une formule précise, mais qui nécessite de regarder l'ensemble des épisodes d'une saison pour comprendre la fiction. *24* se constitue comme un tout dont les épisodes sont interdépendants les unes des autres[819]. L'autre grande révolution formelle de la série est la présence du *splitscreen* qui permet une multiplication des images au sein d'un même écran et qui permet de « présentifier » plusieurs subjectivités en un même cadre : c'est l'illusion de l'omniscience. Ces passages restent ponctuels dans le *show,* mais ils tendent à faire vivre brièvement le temps dans sa simultanéité. Chaque personnage vit son temps narratif et *24* fonctionne comme une plaque tournante qui zoome sur la vie de ces protagonistes. En cela, *24* est vraiment une série en phase avec son temps. Elle anticipe la multiplication des écrans dans notre société (portable, tablette, ordinateur, etc.) en l'intégrant d'un point de vue formel. Le zapping des années 1990 et le développement d'Internet transforment le téléspectateur et ses attentes. Si *ER* est la série la plus en phase avec les évolutions sociétales et techniques des années 1990 alors *24* l'est à son tour pour le début des années 2000. Le téléphone portable est omniprésent dans la fiction, allant dans la direction d'une accélération des communications rendue possible par internet.

La production de *24* commence quelques mois avant le 11 septembre 2001 si bien que le début de la série est reporté à novembre 2001. Son succès est concomitant du contexte historique. Il est souvent dit que *24* est une série pro-Bush ; cela reste contestable et la vérité est bien plus complexe[820]. La naissance même de la série n'est pas liée au 11 septembre 2001 mais son contexte de réception, si. Sans rentrer dans le débat de la

[818] *Ibid.*, p. 15.

[819] Didier Liardet établit un intéressant parallélisme entre *24* et le *serial* : « Les références aux *serials* concernent la présence d'arcs narratifs étroitement liés à l'intrigue principale et qui s'inscrivent dans des cycles correspondant à la durée de chaque long-métrage (constitué, généralement, de treize à quinze chapitre). » La récurrence des cliffhangers entre chaque épisode tend effectivement à réutiliser les codes du *serial*. LIARDET Didier, *24 heures chrono : la spirale du temps*, Marseille, Édition Yaris, 2007, p. 193.

[820] JEANGENE Jean-Baptiste, *24 h chrono : Le choix du mal, op. cit.*, p. 144-153. L'auteur revient sur le débat qui agite *24* autour de son message politique. Il montre que la série se révèle plus ambigüe qu'il n'y paraît : « 24 n'est pas une série apolitique, mais elle est politiquement plus équilibrée qu'on ne le dit, et certainement pas pro-Bush ».

dimension politique de *24*, c'est certainement une série en phase avec son temps qui a su s'inscrire dans un contexte historique nouveau. Elle a fait l'objet de nombreux débats dont l'article de Slavoj Žižek révèle le clivage autour de la lecture de la fiction. Le journalise écrit un virulent article dans *The Guardian* comparant Jack Bauer à Henrich Himmler[821]. Un peu comme *Dallas* en son temps, *24* a fait l'objet d'une interprétation assez maladroite et révélant la méconnaissance de la fiction. La diffusion de la série sur la chaîne républicaine Fox a contribué à cette appréhension de la fiction : « Il est intéressant de noter que *24* fut diffusé dans son intégralité et avec une régularité de métronome sur la très républicaine chaîne Fox, dont les bulletins d'informations soutenaient par ailleurs sans réserve la guerre en Irak, la série prenant en revanche clairement position contre celle-ci. »[822]

Avec beaucoup d'intelligence et une remarquable structure, *24* répond à la concurrence du câble en se servant du temps comme d'un élément structurel et en l'affirmant pleinement. Une série est limitée dans le temps et *24* bâtit sa formule sur ce constat. La série propose alors une expérience inédite qui a fait son succès. Regarder un épisode de *24*, c'est éprouvant et terriblement addictif pour qui se laisse prendre dans les pérégrinations de Jack Bauer. C'est l'invention d'une nouvelle formule qui prend en compte l'évolution même de la société américaine.

D'autres séries entreprennent des évolutions formelles tout aussi surprenantes. *CSI (Les Experts)* et ses nombreuses déclinaisons permettent de faire du *cop-show* traditionnel, un mélange hybride avec le *medical show*, une sorte de Sherlock Holmes des temps modernes où ce ne sont pas les témoins qui désignent le coupable mais les détails, les preuves et la science. Les networks rivalisent d'idées pour proposer des mélanges différents et parfois surprenants comme c'est le cas avec *CSI*. D'autres mélanges génériques suivent dont notamment *Cold Case*[823] et *House.* Ainsi les séries télévisées avec les meilleures audiences moyennes de la saison 2001-2002 aux États-Unis sont *Friends* (24.5 millions de téléspectateurs chaque semaine), *CSI* (23.7/épisode) et *ER*

---

[821] ZIZEK Slavoj : « The depraved heroes of 24 are the Himmlers of Hollywood », 2006 : http://www.theguardian.com/media/2006/jan/10/usnews.comment, (consulté le 1er octobre 2014).

[822] COREL Denys, « 24 », dans *Les miroirs obscurs : Grandes séries américaines d'aujourd'hui*, Paris, Editions Au diable vauvert, 2005, p. 347-357.

[823] Marjolaine Boutet revient sur l'originalité de *Cold Case*, l'une des raisons qui ont permis à cette série de trouver son public : « sous couvert d'un *procedural* classique, elle offre une plongée inédite, historiquement renseignée et visuellement innovante dans l'Amérique du XXe et du début du XXIe ». BOUTET Marjolaine, *Cold Case : La mélodie du passé*, Paris, Presses Universitaire de France, p. 137.

(22.1/épisode)[824]. La genèse de *CSI* témoigne de la part d'imprévisibilité propre à l'industrie télévisée américaine. Généralement, une série qui rencontre un succès important n'est pas destinée à un tel destin : « *Les Experts* a été développée par ABC Studios, puis refusée par la chaîne ABC, et enfin vendue à CBS. Des milliards de dollars plus tard, tout le monde avait appris la dure leçon : les déchets d'une grande chaîne peuvent faire le bonheur d'un autre grande chaîne. »[825]

7.2.1 L'alliance de la jeunesse et de la maturité

Les *Networks* prennent des risques et font confiance à de jeunes créateurs. Cela semble même relever de paris complètement insensés qui vont se révéler des prises de risques brillantes. C'est le cas de *Lost,* bâti par deux jeunes loups en devenir, J.J. Abrams et Damon Lindelof puis encadré par la suite par un producteur confirmé, Carlton Cuse. En effet, le pilote de *Lost* est l'un des plus chers de l'histoire de la télévision, plus de 10 millions de dollars.[826] Malgré ce coût, le budget est confié à deux jeunes créateurs. La prise de risques est maximum pour les grands réseaux mais c'est ce genre de pari qui se révèle être la clé du succès des *networks*. C'est la nouvelle politique des grands réseaux qui prennent des risques importants pour maximiser les chances de trouver la perle rare amenée à fédérer les téléspectateurs. *Lost* est une de ces improbables réussites à l'instar de *Desperate Housewives*. Ainsi en septembre 2004, ABC lance deux succès importants avec *Lost* et *Desperate Housewives*. Un phénomène inédit depuis 1994 et le lancement de *ER* et *Friends* sur NBC : « La campagne promotionnelle intensive a fonctionné. La première de *Desperative Housewives* a été visionnée par 21 millions de téléspectateurs, et la première de *Lost* (22 septembre 2005) par 18,6 millions. »[827]

Nous avons déjà abordé la structure et la formule de la série, nous reviendrons juste sur sa spécificité. *Lost* est pensé comme une série pour le marché international. Les

---

[824] EDGERTON Gary R., *The Columbia History of American Television, op. cit.,* p. 368.

[825] HATEM Richard, "The TV Year", in *Inside The Room,* VENIS Linda (edited by) New York, Penguin Group, 2013, p. 217-243. Citation en anglais : « *CSI* was developed by ABC Studios, rejected by the ABC network, and subsequently sold to CBS. Several billion dollars later, everyone learned a stark lesson: One network's garbage is another network's gold. »

[826] BUXTON David, *Les séries télévisées : forme, idéologie et mode de production*, *op. cit.*, p. 48.

[827] SEPINWALL Alan, *The revolution was televised*, *op. cit.*, p. 165. Citation en anglais : « The promotional blitzkrieg worked. *Desperate Housewives* opened to more than 21 million viewers, and *Lost* (on September 22,2004) to 18.6 million. »

survivants sont de différentes nationalités et de presque tous les continents. Il y a même des dialogues dans des langues autres que l'anglais (le coréen, le français, l'espagnol, etc.), ce qui est relativement rare sur une chaîne comme ABC : « Rien d'étonnant, par exemple, à ce que *Lost* ait rencontré un succès international : avec "ses disparus" venus du monde entier échoués sur une île mystérieuse dont on ne connaîtra jamais la localisation précise, la série s'est extraite du contexte spécifiquement nord-américain pour viser d'emblée un public cosmopolite. »[828] Ainsi, la série s'inscrit dans cette internationalisation des séries télévisées américaines et cherche aussi à en profiter en constituant un large casting hétéroclite. Ce n'est donc pas étonnant que ce soit l'une des séries les plus regardées à l'étranger, dans 220 pays[829]. La série répond à une stratégie de programmation parfaitement pensée, elle est diffusée le jeudi soir sur ABC pour que les téléspectateurs puissent en discuter le lendemain au travail : « Si la série passe à l'antenne le vendredi ou le samedi soir, le public ne pourra pas en débattre avec ses camarades de classe ou collègues le lendemain. »[830] Le succès de la fiction est tel que le président des États-Unis renonce à un discours prévu le même soir que le lancement de la sixième saison de la fiction : « Impuissant devant la ferveur des *lostiens*, le président Barak Obama consent même à déplacer son discours annuel sur l'état de l'Union, devant le Congrès américain, qui était prévu ce jour-là. »[831]

Lost est aussi l'une des séries les plus discutées sur Internet. On échafaude des théories sur l'île, on discute de tous les éléments de la série. De plus, le contenu fictionnel étant désormais assujetti à toutes les manipulations possibles (arrêt sur image, ralenti, retour en arrière, remontage de l'épisode, etc.), de nombreux passionnés tentent de déchiffrer le *show* image par image. Lindelof et Cuse ont d'ailleurs reconnu avoir souvent consulté les sites de passionnés pour connaître les hypothèses et les avis des fans de la série. D'une certaine manière, *Lost* est en parfaite harmonie avec la *convergence* selon Henry Jenkins : « Les forums, les encyclopédies en ligne et l'étude minutieuse des captures d'écran font intégralement partie de l'expérience. *Lost* est un récit qui fonctionne alors main dans la main avec des jeux sur Internet, produits par la chaîne en intelligence

---

[828] BATAILLE Sylvaine, HATCHUEL Sarah, HUDELET Ariane, « Série et sociétés : un miroir mondialisé », *art. cit.*, p. 39-41.

[829] MACABIES Laurent : http://www.bakchich.info/medias/2010/05/25/perdre-la-serie-lost-et-rester-sur-sa-fin-57802, (consutlé le 20 mars 2014).

[830] BLUM Charlotte, *Séries une addiction planétaire*, *op. cit.*, p. 13.

[831] *Ibid.,* p. 242.

avec le travail des scénaristes. »[832] Pendant l'été 2006, un jeu est mise en ligne pour les internautres intitués *The Lost Experience* afin de faire patienter les nombeux fans en attente de la nouvelle saison[833]. Un dialogue s'établit donc entre les téléspectateurs et les auteurs grâce à la toile numérique. De plus, l'univers fictionnel de *Lost* est recensé dans une encyclopédie en ligne (Lostpedia ou Lost Wiki). Ces encyclopédies en ligne mettent en exergue les moindres détails du *show* faisant du téléspectateur le gardien attentif du temple de la cohérence de l'univers fictionnel : « Les séries donnent lieu à un autre travail collaboratif, la collecte d'informations sur le modèle Wikipédia. Tels Fringepedia ou Lostpedia, ce dernier riche de 3158 pages et 2,5 millions de contributeurs. »[834]

Cela permet aussi de relever la mythologie du *show*, une idée reprise par Abrams dans ses séries. *Lost* est donc traversé par ce nouveau dialogue intermédiatique et son univers fictionnel est le lieu de nombreuses interprétations, recherches qui transforment le statut de la série télévisée. Le temps spectatoriel est complété par ces communautés qui deviennent une nouvelle donne du temps sériel dont on ne peut plus se passer et qu'il faut prendre en compte. *Lost* s'est construit autour de ses mystères, ces derniers ont donné une aura à la série extrêmement puissante et l'investissement pour les décoder dépasse tout ce qui a pu exister avant dans l'univers des séries. Jamais une œuvre sérielle n'a été autant scrutée que *Lost*.

La série télévisée est alors configurée par des forces extérieures au médium. Comme le remarque Bill Lawrence, il faut accepter de ne pas avoir le contrôle une fois la série à l'antenne: « Je crois que la chose la plus difficile dans la création d'une série télévisée, c'est d'accepter combien cela échappe à votre contrôle. »[835] D'une certaine manière, c'est effectivement une création qui échappe à son auteur, c'est d'autant plus vrai dans les années 2000. La présence d'Internet a de réelles répercussions sur le processus de création mais aussi sur le temps spectatoriel. La série est en pleine mutation.

---

[832] THIELLEMENT Pacôme, *Les mêmes yeux que Lost*, *op. cit.*, p. 54.

[833] JOHNSON Derek, "The Fictional Institutions of Lost : World Buildind, Realitu and the Economic Possibilities of Narrative Divergence", in *Reading Lost*, Roberta Pearson (edited by), New York, I.B Tauris, 2009, p. 27-49.

[834] SÉRY Macha, « Bienvenue dans la communauté des sériephiles 2.0 », *art. cit.*, p. 80-82.

[835] PRIGGE Steven, *Created By…Inside the Minds of Tv's Show Creators*, *op. cit.*, p. 151. Citation en anglais : « I think the hardest thing about creating a TV show is accepting initially how much is actually out of your control. »

7.2.2 La norme par la qualité

Cette évolution façonnée par une concurrence accrue crée les conditions d'une nouvelle époque riche en fictions de qualité. Là où les années 1980 avaient amorcé une nouvelle voie, les années 2000 tracent une autoroute où vont se succéder chaque saison des nouveautés qui repoussent les expérimentations sérielles, génériques et thématiques. Ainsi, chaque série laisse une place feuilletonesque à sa structure créant ainsi les conditions et la nécessité de prendre la série comme un ensemble homogène interdépendant. *The West Wing (À la Maison-Blanche)*, créée par Aaron Sorkin, de 1999 à 2006 dévoile les coulisses de la Maison-Blanche en se centrant sur les collaborateurs du président. Multirécompensée, cette série aux dialogues incisifs tend à dépeindre les difficultés d'exercer le pouvoir. Elle aborde une multitude de sujets politiques (aussi bien de politique intérieure qu'internationale). L'exercice du pouvoir devient le point d'entrée d'une remarquable étude.

Prison Break marche dans les pas de *24* en proposant une fiction sérielle extrêmement dynamique, façonnée de *cliffhanger* et de *twist* en tout genre. C'est le règne du feuilleton. Michael Schofield, ingénieur surdoué tente de libérer son frère injustement condamné à mort. Pour cela, il se fait emprisonner après avoir préparé un plan d'évasion méticuleux. Véritable succès pendant ses deux premières saisons, *Prison Break* marque à la fois la richesse et les limites d'un concept. Néanmoins, son incroyable ingéniosité et le rythme effréné du *show* ont considérablement marqué les téléspectateurs. La quête fraternelle de Michael Schofield (Wentworth Miller) reste un surprenant mélange qui s'inspire autant du cinéma (*The Great Escape* de John Sturges, 1963) que de séries (*The Fugitive*).

Les *Sitcoms* ne sont pas en reste avec le succès de *Malcolm*[836], *Scrubs*, le lancement de *How I Met Your Mother*[837] et de *The Big Bang Theory*[838]. Néanmoins, la *sitcom* connaît des innovations plus ponctuelles. Les deux dernières séries citées s'inscrivent dans un modèle similaire à celui d'*I Love Lucy* et puisent dans les poncifs de *Friends* pour proposer des récits autour d'une intrigue relativement simple qui conserve

[836] Créée par Linwood Boomer, 2000-2006, Fox

[837] Créée par Carter Bays et Craig Thomas, 2005-2014, CBS.

[838] Créée par Chuck Lorre et Bill Prady, 2007- en production, CBS.

une dominance immobile. Ce qui n'empêche pas un succès d'audience important pour ces fictions[839].

En cela, la concurrence provoque une course poursuite intraitable à la série à succès qui est souvent de corrélation avec sa qualité. De cette manière, les séries gagnent en qualité parce que c'est une nécessité économique et stratégique. Cette concurrence accrue transforme alors les politiques de création et permet à plusieurs créateurs de porter à l'écran des projets inespérés.

7.3 Les séries télévisées ou l'art de s'actualiser

L'une des grandes qualités qui ressort du rapport du temps de la production et de la diffusion est sa capacité de réactivité vis-à-vis de l'actualité. En effet, la production étant coexistante de la diffusion, la série continue de se tourner en même temps qu'elle se diffuse. Ainsi, selon les événements, l'écriture peut prendre en compte des événements politiques, économiques, historiques ou encore médiatiques pour lui donner une place dans la fiction sérielle. Cette réactivité est perceptible depuis plusieurs dizaines d'années par l'assimilation des repères calendaires dans le temps de la diffusion. *Halloween*, *Thanksgiving*, le *Superbowl*[840], les élections américaines ou encore Noël sont l'occasion d'épisodes spéciaux qui intègrent ces événements dans la narration sérielle. Dans *Friends*, chaque saison est l'occasion d'un épisode « spécial *Thanksgiving* » ou le personnage de Monica cuisine et reçoit ses amis. Dans *Boston Legal*, l'élection américaine de 2008 est l'occasion de débats au sein de la série. De cette manière, le temps de la narration et le temps calendaire se rejoignent lors de la diffusion de ces épisodes.

Les années 2000 développent cela d'une manière tout à fait inédite en proposant une réactivité surprenante et particulièrement intéressante. L'exemple du 11 septembre est

[839] Par exemple, le succès de *The Big Bang Theory* est tel qu'en mars 2014, CBS annonce le renouvellement de la série pour trois années supplémentaires. Ce genre d'annonce est très rare et cela donne une idée sur la place de cette série pour CBS. TURCAN Marie, « *The Big Bang Theory* l'équation d'un succès », dans *Soap : The Big Bang Theory Geek Supreme*, 2014, n°1, p. 21-29.

[840] Le *Superbowl* est la finale du championnat de football américain. C'est l'événement sportif le plus regardé aux États-Unis. C'est devenu un enjeu publicitaire important pour les studios de cinéma et pour les chaînes. Chaque année, des bandes-annonces de films et de séries sont diffusées à l'occasion de la mi-temps du *Superbowl* profitant ainsi de l'énorme audience générée par cet événement. Depuis 2010, l'audience n'est jamais descendue en dessous de 106, 5 millions de télés pectateurs.SANDOMIRRichard : http://www.nytimes.com/2014/02/04/sports/football/super-bowl-again-proves-bigger-than-the-game itself.html?_r=0, (consulté le 10 octobre 2014).

symptomatique de cette réactualisation permanente. L'Histoire s'est faite en direct avec le 11 septembre, les reportages de cette journée et les images restent dans les mémoires de cette date charnière pour l'histoire des États-Unis. Les répercussions d'un tel événement sont nombreuses et touchent aussi les séries télévisées. Le 26 septembre soit 15 jours seulement après les événements, le lancement de la nouvelle saison de *Law & Order* (*New York, police judiciaire*) débute par une voix-off :

> Le 11 septembre 2001, New York a été impitoyablement et criminellement attaquée. Bien qu'aucun hommage ne puisse panser les plaies de ce jour, les producteurs de New York, Police judiciaire dédient cette saison aux victimes et à leurs familles, aux policiers et aux pompiers, qui nous rappellent, au moyen de leur vie et de leur courage, ce que signifie vraiment être Américain.[841]

Le 3 octobre 2001, l'épisode *Isaac and Ishmael* (S3E01) de la série *The West Wing* est diffusé. En réaction aux événements, cet épisode discute ouvertement du terrorisme et prône une réflexion autour de ce sujet. Le 27 septembre 2001, la série *The Agency*[842] (Espions d'État), une fiction sur la CIA traite de la menace de l'anthrax. Le lancement de *24* est reporté à novembre avec la suppression d'une scène révélant les plans pour faire exploser un avion en vol. En mai 2002, *Law & Order* propose un épisode intitulé *Patriot* (S12E24) ou un soldat américain a assassiné un homme arabe soupçonné de terrorisme. Il ne s'agit que de la première phase, puisque par la suite de nombreuses séries vont traiter du terrorisme et des conséquences du 11 septembre. Cela donne même naissance à ce qu'on appelle les séries « post-11 septembre »[843], *Battlestar Galactica* étant justement l'un de ces exemples. Cette tendance se poursuit jusque dans la deuxième décennie des années 2000 avec *Homeland*[844] ou encore *Person of Interest*[845].

Philippe Vasset remarque que certaines séries réagissent à l'actualité politique en proposant une réponse à la politique conduite par une administration. Par exemple, les

---

[841] EDGERTON Gary R., *The Columbia History of American Television, op. cit.,* p. 381. Citation en anglais : On September 11th 2001, New York City was ruthlessly and criminally attacked. While no tribute can ever heal the pain of that day, the producers of Law & Order dedicate this season to the victims and their families, and to the firefighters and police offers, who remind us with their lives and courage what it truly means to be an American. »

[842] Créée par Michael Frost Beckner, 2001-2003, CBS.

[843] À noter que cette réactivité marque une différence avec le cinéma. En effet, le premier film à prendre en compte le 11 septembre dans un film est La *25ème Heure* de Spike Lee (2002). SEPINWALL Alan, *The Revolution was televised, op. cit.,* p. 226.

[844] Créée par Alex Gansa et Howard Gordon, 2011- en production, Showtime.

[845] Créée par Jonathan Nolan, 2011- en production, CBS.

deux mandats de Geroges W. Bush portés par une politique à droite ont vu des réponses fictionnelles de gauche avec *The West Wing* ou *The Wire*. Vasset perçoit une série comme *Breaking Bad* comme une réponse fictionnelle de droite aux choix de l'administration Obama.[846] La fiction s'actualise aussi en proposant des discours alternatifs à ceux du gouvernement en place.

Les séries à dominances immobiles comme celle produite par Dick Wolf permettent de faire du *cop-show* un outil d'actualisation des événements judiciaires. Par exemple, l'affaire Dominique Strauss-Kahn de mai 2011 a donné lieu à un épisode spécial de *Law & Order : special victims unit*[847] *(New York, unité spéciale*) consacré à cet événement, diffusé en septembre 2011 sur NBC pour le lancement de la saison 13. Soit une réactivité de quatre mois due au déroulement de l'événement à la fin de la production saisonnière télévisuelle précédente. De plus, cette remarquable capacité d'assimiler l'actualité pour l'intégrer à la fiction marque aussi une forme de quintessence intertextuelle entre les fictions sérielles dans le cadre de cette série. En effet, l'un des personnages de *Law & Oder : special victims* est l'une des figures majeures de l'intertextualité entre les séries elles-mêmes. Il s'agit du personnage du détective John Munch (interprété par Richard Belzer). Le personnage de Munch et son visage inimitable ont littéralement habité une dizaine de séries différentes. Le personnage apparaît ainsi dans des fictions diverses comme *X-Files, The Wire, Arrested Development*[848]*, Homicide : Life on the Street*[849] (*Homicide*) ou encore *Law & Order*. Conservant dans chaque épisode le même caractère et la même identité, John Munch est le symbole de ce réseau intertextuel qui habite les séries télévisées contemporaines initiées dans les années 1980 par la *Quality TV*. Il semble qu'il s'agisse d'un autre élément plaidant pour la maturité des fictions télévisées.

[846] VASSET Philippe, « Deal & Co », dans *Breaking Bad Série Blanche*/sous la direction de Emmanuel Bourdeau, Paris, Les Praires ordinaires, 2014, p. 65-83.

[847] Créée par Dick Wolf, 1999- en production, NBC.

[848] Créée par Mitchell Hurwitz, 2003-2006 sur la Fox et 2013 sur Netflix.

[849] Créée par Paul Attanasio, 1993-1999, NBC.

Figure 49 : John Munch, le personnage qui voyage entre les séries.

Cette capacité de réaction de la série télévisée lui permet de créer une complicité avec le temps spectatoriel. En effet, la série établit une forme de connivence avec le téléspectateur en faisant sienne l'actualité à la fois historique et calendaire. De cette manière, le temps de la diffusion vise à se rapprocher du temps vécu par le téléspectateur. C'est ce rapport entre le temps de la production et celui de la diffusion qui permet cela. À la fois proches et distinctes, les deux temporalités ouvrent des perspectives fascinantes pour le temps spectatoriel.

7.4 La grève des scénaristes[850] : symbole de la transformation du système de production et de la domination de l'auteur

Cette situation réaffirme la place du scénariste dans le processus de création comme figure dominante, mais elle marque aussi la reconnaissance des évolutions médiatiques qui transforment les contenus sériels. Cette grève est due à un désaccord entre la WGA (*Writers Guild Of America*) et l'AMPTP (*Alliance of Motion Picture and Television Producers*). Les auteurs de séries demandent une renégociation des droits d'auteur pour les nouvelles plateformes de diffusion (Internet, portables, vente de DVD,

[850] « Vingt ans avant la grève de 2008, les scénaristes américains avaient déjà arrêté de travailler pendant vingt-deux semaines (la grève la plus longue de l'histoire), pour réclamer d'être rémunérés sur les ventes de VHS et de produits dérivés des séries. » BOUTET Marjolaine, *Les séries télé pour les* nuls, Paris, Éditions First, 2009, p. 69.

VOD, etc.), en vain dans un premier temps. Devant l'entêtement de l'AMPTP, une très grande majorité de scénaristes entame une grève qui va considérablement perturber la production entre le 5 novembre 2007 et le 3 février 2008. Pendant ce laps de temps, les auteurs, soutenus par un grand nombre d'acteurs arrêtent de travailler perturbant ainsi les saisons d'un nombre conséquent de séries. Plus de 12 000 scénaristes se lancent dans cette grève qui ébranle Hollywood.

Les conséquences sont nombreuses, certaines séries voient leur nombre d'épisodes fortement réduit (*Lost, Scrubs, NCIS, Heroes),* d'autres sont interrompues (*Battlestar Galactica, Desperate Housewives, CSI, Docteur House,* etc.). Enfin, la septième saison de *24* est repoussée d'un an. Les *networks* paniquent, effrayés à l'idée de voir les audiences chuter drastiquement sans leurs programmes phares. L'incertitude règne pendant cette période de vingt-deux semaines de grève. Durant ce laps de temps, la grève provoque un manque à gagner de 1,5 milliard à l'économie du comté de Los Angeles[851]. Les soutiens aux scénaristes sont nombreux. Jay Leno du *Tonight Show*[852] déclare à l'antenne : « Sans ces gens avec qui je travaille depuis vingt ans, je ne suis pas drôle, je suis un homme mort. »[853]

Finalement, la fin de cette grève aboutit sur une victoire des scénaristes qui obtiennent gain de cause. L'accord en question « comprend le doublement des droits dérivés des films et séries vendus en ligne et assure la juridiction du syndicat sur les contenus créés spécialement pour le Web au-delà d'un certain budget. Comme les réalisateurs, qui viennent eux-mêmes de signer un nouveau contrat avec l'AMPTP ».[854] De plus, les scénaristes obtiennent une augmentation de 3,5 % de leur rémunération.

Cette période de grève relève d'un symbole, celui de la prise de conscience des enjeux économiques à venir et de la nécessité pour les scénaristes de s'assurer une place dans la diversification des possibilités de diffusion. Il est donc établi que la vie d'une œuvre sérielle américaine s'étend bien au-delà de sa première diffusion. La grève est un repère historique qui reconnaît les évolutions du médium et les conséquences de la

---

[851] VINCENT Armelle: http://www.lefigaro.fr/cinema/2008/02/11/03002 20080211ARTFIG00332 greve a hollyoood-les-scenaristes-ont-gagne-.php, (consulté le 12 mars 2014).

[852] Émission américaine de type *late-night show* diffusée en troisième partie de soirée sur NBC.

[853] LOUCHART Aurélie : http://evene.lefigaro.fr/cinema/actualite/greve scenaristes hollywood de sperate housewives-golden-globes-1122.php, (consulté le 13 mars 2014).

[854] VINCENT Armelle : http://www.lefigaro.fr/cinema/2008/02/11/03002 20080211ARTFIG0033 2 greve a hollywood-les-scenaristes-ont-gagne-.php, (consulté le 12 mars 2014).

diversification des supports de diffusion. À partir de cela, la série télévisée va tendre vers de nouveaux modèles maintenant que l'industrie reconnaît pleinement ses transformations.

Les années 2000 ressemblent à un match de boxe où les adversaires se rendent coup sur coup, ponctuées en coulisse par la grève des scénaristes qui reconnaissent les évolutions autour de la série télévisée. Alors que l'on pouvait craindre que la grève ait durablement ralenti la production sérielle, il n'en est rien. *Breaking Bad* créée par Vince Gilligan fait son apparition sur AMC quelques jours avant la fin de la grève, le 20 janvier 2008. Remarquable fiction à l'ascension fulgurante, *Breaking Bad* est lui aussi victime de la grève (avec une première saison limitée à sept épisodes). Ces limites ont eu tendance à aider certains *shows* à se développer ou même à revitaliser certaines séries en perte de souffle. La quatrième saison de *Lost*, limitée à 14 épisodes surprend par sa qualité et évite les écueils des saisons précédentes (les saisons suivantes comporteront d'ailleurs seulement 17 et 18 épisodes au lieu des 24 épisodes standards). Quelques mois avant la grève, la série à succès *Mad Men* débute, créée par Matthew Weiner et lancé le 19 juillet 2007 sur AMC.

Les conséquences de la grève reposent dans la victoire obtenue par les scénaristes qui ont pleinement conscience que les conditions historiques du temps de diffusion sont en train de changer par la multiplication des supports (Internet, le DVD, la VOD, etc.). Les auteurs ont pleinement conscience que le futur de la fiction sérielle ne passe plus exclusivement par la télévision.

7.5 La transformation du temps de la production et de la diffusion

Le système mis en place depuis les années 1950 n'est pas en voie d'extinction, il évolue et il connaît des variations induites par le contexte économique. La série n'est pas prête à quitter la télévision. Néanmoins, on observe de nouvelles expérimentations de production à succès qui laissent entrevoir une véritable diversification dans la création de séries télévisées. Le temps de la production est repensé en fonction de ces variantes et les contraintes liées à la télévision sont dépassées. Deux exemples nous permettent d'entrevoir ces transformations : il s'agit d'abord de la plate-forme internet Netflix. Cette entreprise américaine est lancée en 1998 et propose depuis 1999 un service de location de DVD, accessible par un abonnement mensuel. L'entreprise connaît un succès conséquent

qui la pousse à diversifier son modèle. À partir de 2012, Netflix commence à produire des séries et à les proposer à ses abonnés (ce qui représente en janvier 2012, 26,2 millions d'abonnés, dans 47 pays[855]). La différence majeure est que Netflix produit des séries en tournant l'intégralité d'une saison avant la diffusion et en mettant en ligne la totalité d'une saison au même moment[856]. Ainsi, les abonnés peuvent accéder au contenu sériel de l'ensemble d'une saison. Ils peuvent ainsi regarder la saison au rythme de leurs envies dès la première diffusion. Netflix propose aussi des fictions sérielles sans publicité puisque ce sont les abonnés qui, sur un modèle similaire au câble *premium,* financent la série en question. Netflix propose donc une saison sans publicité, accessible d'un seul coup : c'est du jamais vu.

Cela influe sur la production de la série et sur son écriture débarrassée des contraintes inhérentes au modèle de base (pas de publicité, un temps de production recentré qui ne cohabite pas avec un temps de la diffusion). La série porte-étendard de ce modèle est *House of Cards* (créée par Beau Williom en 2013). Cette fiction synthétise à la fois le nouveau modèle choisi par Netflix mais aussi les exigences associées à la production de séries. *House of Cards* est produite avec un casting reconnu (Kevin Spacey, Robin Wright), plusieurs épisodes sont tournés par David Fincher et les saisons comportent 13 épisodes. Netflix fait la synthèse des qualités du câble en lui associant un nouveau modèle qu'il considère comme l'avenir. L'idée est que les téléspectateurs ont de plus en plus l'habitude de pouvoir accéder à une saison entière par l'intermédiaire des DVD, d'Internet, etc. Alors, pourquoi ne pas leur donner cette possibilité dès l'origine de la diffusion ? C'est d'une certaine manière le moyen d'anticiper les évolutions des supports de diffusion. Kevin Spacey le remarque judicieusement :

> Le succès du modèle de Netflix, qui a mis en ligne toute la première saison d'un coup, prouve une chose : le public veut avoir le contrôle, il veut la liberté [...]. À travers cette nouvelle forme de distribution, nous avons prouvé que nous avons compris les leçons que l'industrie de la musique n'avait pas comprises : donnons aux gens ce qu'ils veulent, quand ils le veulent, sous la forme qu'ils veulent, à un

[855] LECHEVALLIER Pascal, « NEFLIX franchit le cap de 26 millions d'abonnés », 25/01/12, URL : http://www.zdnet.fr/actualites/netflix-franchit-le-cap-de-26-millions-d-abonnes-39767865.htm, (consulté le 12 mars 2014).

[856] La deuxième saison de *House of Cards* fut mise en ligne le vendredi 14 février 2014. Un choix clair, juste avant le week-end pour favoriser le visionnage immédiat. JOYARD Olivier : « "House of Cards": les Underwood, plus grande réussite de la saison 2 », dans *Les Inrocks*, 13/03/14, http://www.lesinrocks.com/2014/03/13/cinema/house-cards-les-underwood-plus-grande-reussite-de-la-saison-2-11487459/ (consulté le 1er octobre 2014).

prix raisonnable. Et alors ils seront prêts à payer pour ces contenus plutôt qu'à les voler.[857]

De plus, *House of Cards* est une série qui synthétise là aussi différents acquis de la *Quality Television* pour assurer sa reconnaissance critique. L'histoire est celle de Frank Underwood, un membre du Congrès américain en quête de pouvoir. Dans son ascension, Frank brise régulièrement ce que l'on appelle au théâtre « le quatrième mur ». Il s'adresse au téléspectateur pour discuter, faire des apartés ou commenter ce qui lui arrive. On retrouve l'idée rendue célèbre par *Moonlighting (Clair de Lune)* mais utilisée avec beaucoup plus de cynisme. *House of Cards* ne se construit pas sur des *cliffhangers* puisque ces derniers ne sont pas nécessaires, l'écriture sérielle en est alors profondément transformée. Netflix propose donc des fictions basées sur un nouveau modèle de production qui emprunte différents éléments au câble, aux grands réseaux et qui brisent des règles liées à la naissance de la série télévisée.

L'autre exemple qui tend à imiter en partie Netflix est Amazon Studios. En effet, le géant Amazon a lancé un pôle de fictions originales dans le but de produire des séries. Pour cela, Amazon a proposé une sorte de grand concours où tous les projets de séries pouvaient être soumis. Après un tri massif, 14 pilotes sont présentés en avril 2013 aux internautes. Ces 14 pilotes sont accessibles gratuitement en ligne, le but étant de faire des utilisateurs les décisionnaires des séries à développer. De cette manière, c'est la phase de sélection des pilotes des séries qui, pour la première fois, n'est pas entre les mains des directeurs de chaîne. L'internaute devient partie intégrante du processus de production. Une fois leur avis pris en compte, Amazon lance la ou les séries ayant obtenu le plus de succès pour une saison. C'est le cas d'*Alpha House*[858] qui comporte 11 épisodes pour la première saison. En 2013, cinq séries sur 14 ont eu le droit à une saison entière : deux comédies, *Alpha House, Betas*[859] et trois séries pour enfants *Annebots*[860], *Creative Galaxy*[861] *et Tumble Leaf*[862].

---

[857] CROCI BOSSI Sébastien, « Kevin Spacey lance un pavé dans la marre », dans *Le Journal International*, 04/09/13, URL : http://www.lejournalinternational.fr/Kevin-Spacey-lance-un-pave-dans-la-mare_a1217.html, (consulté le 14 mars 2014).

[858] Créée par Gary Trudeau, 2013- en cours, Amazon Instant Video.

[859] Créée par Evan Endicott et Josh Stoddard, 2013-2014, Amazon Instant Video.

[860] Créée par J.J. Johnson, 2013- en cours, Amazon Instant Video.

[861] Créée par Angela Santomero, 2013- en cours, Amazon Instant Video.

[862] Créée par Drew Hodges, 2013- en cours, Amazon Instant Video.

Le système d'abonnement est similaire à celui de Netflix. On paye un compte *premium* pour accéder au contenu (79 $ par an) avec une légère différence puisque les trois premiers épisodes sont accessibles gratuitement (y compris le pilote). Ce nouveau modèle tend à donner une place encore plus importante à l'internaute en le plaçant comme partie intégrante de la production d'un *show*. De la même manière que Netflix, le contenu de la saison est accessible en une fois sans publicité. Une nouvelle forme de production à la fois participative et émancipée des contraintes historiques de production apparaît.

Ces deux modèles sont donc des alternatives qui prennent leur essor dans les évolutions des modes de consommations. La multiplication des modes de regards sur l'objet sériel favorise l'émergence de nouvelle plate-forme qui propose un nouveau mode de regard. C'est un nouveau moyen pour se démarquer de la concurrence. Il est impossible de savoir si cette norme va se généraliser ou au contraire rester une alternative exceptionnelle. Ce qui est certain, c'est que cette évolution s'inscrit dans une logique historique : nous sommes d'abord passé par le câble, puis le câble *premium* puis par ces systèmes de production et de visionnage d'un nouveau genre. Il y a une forme de continuité indéniable. Les deux sphères que sont le temps de la production/diffusion et le temps spectatoriel semblent plus que jamais intimement liées. Ce lien est de plus en plus renforcé, Netflix utilise son système d'abonnement pour produire des séries, ainsi le téléspectateur finance indirectement le contenu de la plate-forme. Amazon Studio propose de donner une vraie place dans la sélection des nouveautés de la plate-forme.

La configuration de la série télévisée est un enjeu en perpétuelle actualisation. La production ne cesse de trouver des moyens de configurer le temps de la diffusion et de la production pour se rapprocher d'une forme de synergie. Il y a là une nouvelle étape dans l'histoire de la série télévisée, plusieurs chemins qui continuent d'exister en parallèle. Chacune de ces possibilités est configurée par un temps précis. C'est en se démarquant les unes des autres que chaque modèle tente de s'imposer.

7.5.1 Vers de nouveaux modèles

La première décennie des années 2000 est probablement l'une des plus riches de l'histoire de la télévision. Non seulement parce que l'offre n'a jamais été aussi conséquente et qu'elle est le fruit d'une concurrence où le seul moyen de sortir de la masse passe par la créativité, la qualité et l'originalité. La réussite du modèle américain est aussi la mise en place d'un système qui tolère l'échec comme le rappelle Jean-Pierre

Jeunet : « Même si aux États-Unis, ils produisent beaucoup de daubes, il y a une autre qualité aussi. Mais c'est parce qu'ils développent beaucoup de projets ! Pour une série vraiment réussie et durable, combien de séries arrêtées au bout d'une saison, combien de pilotes laissés sur le carreau ? »[863] Ce modèle est plus que jamais d'actualité depuis le durcissement de la concurrence.

Cette décennie est donc une période d'expérimentation en tout genre qui donne lieu à des mélanges génériques et formels qui complexifient encore les séries télévisées. Nous avons abordé le problème de la taxinomie des séries télévisées. Cette difficulté est en grande partie due aux années 2000. Il devient de plus en plus compliqué de séparer sérialité et feuilleton, dominances immobiles et évolutives. De plus, les innovations technologiques ainsi que la multiplicité des écrans transforment en profondeur les possibilités sérielles. Les ordinateurs, les tablettes, téléphones portables et Internet créent de nouveaux moyens pour accéder aux contenus des séries télévisées. Ainsi, la production de séries est à un moment charnière de son histoire entre la nécessité de faire évoluer un modèle de production sexagénaire et la création de nouveaux modèles[864].

Nous sommes dans une période de transition mais nous ne pouvons pas dire quel sera le résultat de cette situation. Nous pouvons constater les transformations et les tentatives de bouleversement des codes du système américain. De ces tentatives, il ressort que la série reste avant tout une histoire de temps. Dans ce modèle, le temps de la production et de la diffusion sont séparés tout en cherchant à inclure le temps spectatoriel dans ces deux pôles. Les modèles alternatifs des grands réseaux comme Netflix et Amazon ne concilient plus temps de la diffusion et temps de la production mais ils instaurent un rapport de succession l'un par rapport à l'autre. De cette distinction, il semble que le temps de la diffusion et le temps spectatoriel établissent des relations de dominance de

[863] MILLELIRI Carole, « Jean-Pierre Jeunet : Le monde des séries, un nouveau défi », dans *Clap !*, Janvier/Mars 2015, n°3, p. 40-41.

[864] Comme le note Marta Boni : « les acteurs industriels font directement appel à l'attachement des fans en amont du processus de production. En mars 2013, le scénariste Rob Thomas lance un appel à contribution pour financer le film issu de la série *Veronica Mars* (UPN, 2004–06 ; The CW, 2006–07), annulée en 2007, à travers le site de production participative Kickstarter. À la fin de la campagne, le site avait reçu plus de 5 millions de dollars de la part de plus de 50 000 fans. » BONI Marta, « Mondes sériels et complexité », dans *Écrans* n° 4, 2015. Les fans peuvent devenir les producteurs de leurs propres œuvres. Il est intéressant de noter que deux films ont été produits selon la méthode du *crowdfounding* (financement participatif) ces dernières années avec un certain succès. *Veronica Mars* de Rob Thomas (2014) et *Wish I Was Her* de Zach Braff (2014). Braff est l'interprète principal de *Scrubs*. À se demander si le lien particulier entre une série, son interprète et les téléspectateurs ne favorisent pas un lien affectif fort qui a probablement aidé à la démarche de ces projets.

plus en plus inversées. Les nouvelles formes d'accès aux épisodes favorisent un mode de regard qui rapproche le téléspectateur de l'idée de « maître du temps de la diffusion » (du moins en partie, ce dernier ne décidant pas encore du moment de la mise en ligne de son programme). Qualitativement, il est encore trop tôt pour dire si les séries bénéficient de cela mais on peut imaginer que libérées de certaines contraintes, les fictions gagnent encore davantage en liberté. Devant cette nouvelle concurrence, les grands réseaux et le câble se doivent de réagir et ces réactions seront scrutées dans le futur. La question des configurations temporelles est plus que jamais d'actualité.

À travers cette enquête sélective, nous avons parcouru les différentes évolutions du temps de la production, de la diffusion et du temps spectatoriel. Il semble que ces évolutions furent accélérées par les innovations techniques et médiatiques dès les années 1990. Ce qui est certain, c'est que la concurrence a engendré une grande diversification d'expérimentations sérielles aussi bien dans le contenu, la forme que dans la production ou la diffusion. La série télévisée est traversée par les forces temporelles de la production/diffusion, de la narration et du mode de regard spectatotriel. En se croisant, en se confrontant et en se confondant, les configurations temporelles ont démontré que la série repose sur une structure complexe qui ne peut se soustraire aux affaires du temps.

8 Le temps de la production

8.1 Le système de production d'un grand réseau

La raison pour laquelle les grands *networks* peuvent produire autant de séries à l'année et répéter ce processus chaque nouvelle saison se trouve dans la stabilité du système de production. Ce dernier est le même depuis les années 1950 malgré quelques variations sur lesquelles nous reviendrons. Grâce à ce système quasi immuable, la production de séries repose sur une base stable à partir de laquelle il devient possible de produire des fictions sérielles à intervalles réguliers. C'est une forme d'industrialisation des séries télévisées. Ainsi, ce modèle partagé par les différents grands *networks* permet l'instauration d'un calendrier minutieusement configuré autour de la production sérielle. Produire une série, c'est passer par des étapes précises à laquelle aucune œuvre ne peut se soustraire. Nous allons proposer un schéma que nous commenterons et qui permet d'avoir

une vue d'ensemble de ce système. Nous nous concentrons essentiellement sur la production d'un *one-hour drama* pour une raison simple : le système de production des *sitcoms* est relativement similaire et seule la préparation des épisodes et le tournage diffèrent du reste de la production. De cette vue d'ensemble, nous reviendrons sur les nombreuses étapes en les explicitant. Le schéma ci-dessus est repris du travail d'Éric Vérat[865]. Il s'agit du modèle de production d'un grand réseau américain. Les chaînes du câble se basent sur ce système, mais elles le remodèlent.

Figure 50 : Calendrier de production d'une série télévisée selon Éric Vérat.

Toute série commence par un pilote. Un épisode dont la mission est d'aiguiller la direction et le sens d'une fiction sérielle en installant de solides bases et en lançant une machine à récits. Ce que l'on appelle *Pilot Season* (saison des pilotes) marque l'origine de chaque série. Il s'agit d'une période de cinq à six mois (Novembre-Avril) pendant laquelle les auteurs qui peuvent être sous contrat avec les studios ou en *free-lance* préparent et proposent des idées de séries sous la forme de pitch. Cela doit être une idée et un concept de série. Les studios retiennent les meilleures propositions puis lancent la production du premier épisode. Le pilote est tourné, monté pour être ensuite proposé lors des *Upfronts* en mai. Les chaînes profitent de la période avant les *Upfronts* pour tester les pilotes auprès du

[865] VÉRAT Eric, « États-Unis : le règne des saisons et la galaxie des auteurs », *art. cit.*, p. 18-23.

public. Cela a souvent lieu à Las Vegas pour une raison simple : « Parce que des gens de tout le pays prennent leurs vacances à Las Vegas, et constituent ainsi un échantillon considérable du public américain ».[866]

Les *Upfronts* sont une période pendant laquelle les grands réseaux présentent leurs grilles de rentrée aux annonceurs. Cette grille est constituée en majorité de fictions (à 70 %)[867]. Chaque chaîne fait un bilan de son année et commente ses résultats, ce qui donne lieu à des annulations de séries ainsi qu'à des renouvellements. En fonction des places disponibles, chaque chaîne annonce ses nouveautés pour la prochaine saison. Les annonceurs analysent à leur tour les résultats et le potentiel des nouvelles fictions sérielles et des *returning show*. Ils achètent alors des lots d'écrans pour la saison[868]. Ce marché est fondamental pour comprendre la configuration des grands réseaux qui reposent sur une étroite relation entre annonceurs et chaînes de télévision. La période des *Upfronts* configure en grande partie la grille de programmation. Le prix des encarts publicitaires est décidé en fonction des audiences de la saison passée ou des estimations des audiences potentielles d'une nouvelle série. C'est un délicat exercice puisque les audiences sont un phénomène instable. En cas de différence entre les prévisions et la réalité, les chaînes doivent selon les conditions dédommager les annonceurs ou rehausser leurs prix.

Les nouveaux pilotes choisis par les chaînes sont lancés pour une saison (théoriquement puisqu'en réalité, les chaînes sont plus méfiantes et commandent d'abord quelques épisodes avant de commander une saison si l'audience est conforme aux attentes) : « Chaque année une centaine de pilotes sont tournés, à peine un tiers trouvera une place dans une grille, 15 % de ce contingent réussira à s'imposer pour plusieurs saisons et donc devenir un produit rentable pour le studio qui l'a initié et a décidé de le produire à l'issue d'une sélection drastique. »[869] Une série télévisée n'est jamais en sécurité et elle doit se battre à chaque instant de son existence pour gagner le droit de se poursuivre. Robert Del Valle donne quelques chiffres parlant sur la période des pilotes actuelles. Sur 101 pilotes tournés pour un *network*, 30 seulement sont retenus pour la saison et 15 sont gardés pour la mi-saison, ce qui représentent 45 nouveautés. Cela veut

---

[866] HATEM Richard, "The TV Year", *art. cit.*, p. 217-243. Citation en anglais : « Because people from all over the country vacation in Las Vegas, making it a great cross-section of the American viewing public. »

[867] VERAT Eric, « États-Unis : le règne des saisons et la galaxie des auteurs », *art. cit.*, p. 18-23.

[868] SEPULCHRE Sarah (dir.), *Décoder les séries télévisées, op. cti.*, p. 220.

[869] VERAT Eric, « États-Unis : le règne des saisons et la galaxie des auteurs », *art. cit.*, p.18-23.

dire que 56 pilotes sont tournés mais non retenus. Soit des dizaines de millions de dollars de perte[870].

Une fois que la série est commandée pour la saison prochaine, le *showrunner* doit se mettre au travail. Dès juin, la pré-production se met en marche : écriture, casting, construction des décors, choix du ou des réalisateurs, etc. Le *showrunner* est aux commandes d'une machine lancée à pleine vitesse vers la diffusion, son travail consiste à être le garant de l'univers de la série : « Un *showrunner* coordonne les équipes de scénaristes, valide les scénarios, travaille avec les réalisateurs, a un œil sur les équipes de décorateurs et d'ensembliers, etc. pour que la série garde son unité et sa cohérence. »[871] Ainsi, il travaille en étroite collaboration avec chaque responsable, chaque département, il est le sommet de la pyramide, celui qui dirige le *show*. Les premiers épisodes sont écrits sous la forme de script. À ne pas confondre avec le scénario, le script contient à la fois l'histoire, le découpage et les dialogues, mais aussi les indications nécessaires pour le tournage comme les décors, lieux, acteurs, accessoires, etc. L'ensemble de ces détails est alors disséqué autour d'une grande réunion où chaque département est présent. Le réalisateur prend ensuite la main sous la supervision plus ou moins lointaine, selon les méthodes, du *showrunner*.

Ainsi dès juillet, le tournage commence en parallèle de la préparation. C'est ainsi que pour le reste de la saison, le temps de la production et de la diffusion cohabitent, suivant deux trajectoires temporelles intimement connectées. Un épisode d'un grand réseau se prépare en moyenne sur huit jours pour un tournage équivalent en matière de temps. Les huit jours de préparation se répartissent par un déblayage de tous les problèmes envisageables et par la résolution de tous les besoins requis par l'épisode. Robert Del Valle donne un exemple de cette répartition qui permet de comprendre la quantité impressionnante de travail à effectuer lors de cette préparation[872] :

- Le premier jour, le premier assistant décortique le script ainsi que tous les autres départements pour répertorier tous les besoins de l'épisode. Les *producers*

[870] DEL VALLE Robert, *The One-Hour Drama Series Producing Episode Television*, *op. cit.*, p. 18. L'auteur aborde la saison actuelle soit 2006-2007. Quelques chiffres en plus pour la saison 2014, 213 pilotes développés sur les grands réseaux, 90 pilotes retenus (dont 70 comédies), 54 séries lancées par les *networks*. SIMKOVITCH Yaële, « Il était une fois un pilote », dans *Soap : The Big Bang Theory Geek Supreme*, 2014, n°1, p. 112-117.

[871] BARTHES Séverine, « Production et programmation des séries télévisées », *op. cit.*, p. 47-73.

[872] DEL VALLE Robert, *The One-Hour Drama Series Producing Episode Television*, *op. cit.*, p. 139-140.

et le *showrunner* discutent avec tous les départements du script.

- Le deuxième jour est le jour officiel où le réalisateur commence à préparer le tournage. Il participe à trois types de réunions qui vont définir de nombreux aspects du tournage. Ce qu'on appelle le *Tone meeting* (pour établir une vision créative de l'épisode en accord avec l'ensemble des responsables), le *Concept meeting* (réunion avec tous les départements et décorticage du script et de ses besoins) et enfin le *Location scouting* (ordre de tournage des scènes et les besoins en termes de décor).
- Du troisième jour au cinquième, le réalisateur travaille avec tous les départements pour faire évoluer chaque aspect de l'épisode dans sa préparation et notamment le *Casting*, chaque épisode ayant généralement besoin de seconds rôles.
- Le sixième jour est généralement celui du *Tech scout*, cela concerne les lieux de tournage et tous les besoins nécessaires qui en découlent (pouvoir installer toute l'équipe si une scène se tourne à l'extérieur par exemple, etc.).
- Le septième jour permet le *Production meeting* où chaque département est représenté pour parcourir le script à nouveau et vérifier que tous les problèmes sont réglés et que le tournage peut débuter.
- Enfin, le huitième jour, le casting de l'épisode se réunit pour une lecture en présence du réalisateur, du *showrunner*, des *producers* et éventuellement du représentant du network et du studio. Le budget de l'épisode est soumis à la validation du studio. Le tournage commence le lendemain en même temps que la préparation de l'épisode suivant.

Les équipes travaillent du lundi au vendredi soir voire le samedi matin. Aussi les huits jours s'étalent sur une semaine et trois jours. Cet aperçu de la semaine de préparation se répète pour chaque épisode. Quand le premier épisode est en tournage, le second est en préparation. Les semaines sont donc excessivement chargées pour les *showrunners* et c'est une des raisons pour laquelle il est nécessaire de changer de réalisateur à chaque épisode. Il est quasi impossible de préparer un épisode et d'en tourner un autre en même temps. Cette présentation reste non-exhaustive, elle permet d'avoir une vue d'ensemble de la précision et de la minutie avec laquelle chaque épisode est préparé selon un calendrier immuable.

Le tournage d'un épisode dure en moyenne huit jours qui s'étale sur deux semaines. L'été est donc consacré à la mise en boîte de plusieurs épisodes avant le début de la diffusion, en septembre/octobre. Si bien que, lorsqu'une nouvelle saison débute à l'antenne, cinq à six épisodes sont déjà prêts. Avec cette méthode, la série garde une avance relative qui lui permet de continuer à fournir de nouveaux épisodes tout en suivant le rythme hebdomadaire de diffusion.

Un troisième moment capital de la production fonctionne en parallèle avec la préparation et le tournage : c'est la post-production. Le monteur, le mixeur son et le compositeur travaillent en étroite collaboration sous la supervision du réalisateur ou/et du *showrunner* pour assembler l'épisode et lui donner son aspect final. Il faut alors compter une ou deux semaines avant de pouvoir livrer le produit fini à la chaîne. Ce travail de titan représente par épisode trois à quatre semaines pour livrer un épisode entier depuis sa préparation à sa mise à disposition auprès de la chaîne. Ce délai incroyablement court pour produire des épisodes de 41 minutes à 45 minutes de fiction n'est rendu possible que par un système de production extrêmement précis. Pour les épisodes du câble « basique » et *premium*, les délais ne sont pas les mêmes. De plus, les chaînes interfèrent moins sur le câble que sur les *networks*. Ainsi chacun a un travail spécifique et les seuls comptes à rendre sont au *showrunner* et aux *producers*. Ils sont les décisionnaires et les gestionnaires de cette imposante machine. Nous avons utilisé le terme « machine à récits » pour définir une série télévisée, il semble que le terme « machine » ne soit pas galvaudé. Produire 22 à 24 épisodes par saison requiert une véritable industrialisation de la production. À noter que les saisons comptaient 40 épisodes dans les années 1950 mais ce rythme insoutenable n'a pas perduré. Néanmoins, il est l'une des raisons pour lesquelles l'écriture collaborative s'est généralisée pour les séries télévisées.

La période des *Seasons Premier* s'étend de septembre à novembre permettant ainsi le lancement de nouvelles saisons et de nouvelles séries (dans ce cas, on parle de *Series Premier*). À partir d'octobre, les premières annulations de séries peuvent tomber (si les audiences sont catastrophiques). En novembre, c'est la première période des *Sweeps* (novembre, février, mai et juillet). Ce sont des périodes de l'année où l'Institut Nielsen affine ses mesures d'audience. De cette manière, les données collectées réactualisent les audiences des chaînes et ont un impact sur le prix des spots publicitaires[873]. Les chaînes ont tout intérêt à faire d'excellentes audiences pendant ces périodes. C'est généralement

[873] SEPULCHRE Sarah (dir.), *Décoder les séries télévisées*, *op. cit.,* p. 220.

dans ces moments qu'ont été recensés le plus de *cross-over* (croisement entre deux séries) ou même d'apparitions en *guest-star* (avec par exemple la présence d'acteurs de cinéma célèbres) afin de faire de ces épisodes un événement pouvant susciter de hautes audiences : « Les épisodes diffusés pendant la période des *sweeps* auront également tendance à être plus importants que la normale. »[874]

Le mois de décembre marque la première pause dans la production appelée *hiatus*. Cette pause est relative puisqu'elle ne concerne pas nécessairement toute la production mais pendant les fêtes de fin d'année, les tournages sont en pause. La post-production et la préparation d'un épisode peuvent se poursuivre. Jusqu'aux années 2000, les *hiatus* étaient précisément situés. De nos jours, on voit apparaître des pauses dans la diffusion de plus en plus fréquente (en plus de celle de décembre), des *hiatus* occasionnels qui permettent de marquer une pause autour de février/mars pour certaines séries : « Une fois la production d'une série d'une heure a commencé, le tournage est rarement interrompu (sauf pour les vacances) jusqu'à la fin de la saison. »[875]

La production de la série se poursuit jusqu'en avril où les derniers épisodes sont mis en boîte pour être diffusés en mai. C'est la fin de la saison qui est marquée par le renouvellement ou non de la série. Cette décision intervient après que les chaînes aient pu discuter des audiences du *show.* Les *upfronts* sont généralement l'occasion d'officialiser la reconduction d'une série ou d'annoncer son annulation. Ce modèle n'est pas inaltérable, des séries sont parfois renouvelées ou annulées bien avant la fin de la saison. Sur les grands réseaux, les saisons de 22 à 24 épisodes sont lancées dès septembre/octobre, mais il existe un autre moment pour lancer une série, c'est à la mi-saison en janvier. À cette période, on peut voir des séries entre 12 et 18 épisodes être diffusées[876]. On peut donc établir un tableau informatif de la diffusion d'une saison de série : « La saison a au moins cinq segments définissables : les *premières* d'automne (septembre à octobre), les *sweeps* d'automne (novembre), une période de rediffusions pendant les vacances (décembre à

[874] DEL VALLE Robert, *The One-Hour Drama Series Producing Episode Television*, *op. cit.*, p. 229. Citation en anglais : « Episodes that air during sweeps will also have a tendency to be larger than normal. »

[875] *Ibid.,* p. 2. Citation en anglais : « Once production has commenced on a one-hour drama series, filming is rarely interrupted (other than for holidays) until the end of the season. »

[876] DEL VALLE Robert, *The One-Hour Drama Series Producing Episode Television*, *op. cit.*, p. 316.

janvier), les *sweeps* d'hiver (février), une autre période de rediffusion (mars, avril), et les *sweeps* de printemps/et les *finales* (mai). »[877]

Ainsi, une série est généralement en production neuf mois par an. Le mois de mai permet à l'équipe de se reposer avant de réattaquer la préparation de la saison suivante en juin. Ce qui ressort de ce schéma, c'est la minutie avec laquelle chaque série est produite selon un système de production qui connaît des variables, mais qui reste fondamentalement immuable. De plus, un tel système repose sur la division des tâches sous la domination de l'auteur, garant de l'âme de la série. La production d'un *one-hour drama* est donc, sur les grands réseaux, dépositaires d'un certain mode de pensée la production qui repose sur une corrélation du temps de la production et celui de la diffusion. Cela permet une grande réactivité vis-à-vis de l'audience, mais aussi de l'actualité. Une série peut très vite absorber l'actualité dans son propos comme nous avons pu le remarquer dans la partie consacrée à cette question. Cette assimilation de l'actualité, du temps calendaire dans la série permet d'asseoir au moment de la diffusion une complicité avec le temps spectatoriel. L'immuabilité de ce système lui offre une assurance sur laquelle la production se repose mais comme nous allons le voir, des variantes de ce système tendent à se développer.

8.2 L'exception des *sitcoms*

Dans le cadre des *sitcoms*, il faut séparer celles tournées à plusieurs caméras en présence d'un public de celles tournées à l'aide d'une seule caméra à l'instar de *Scrubs*. Dans ce dernier cas, la préparation et le tournage sont sensiblement similaires au modèle décrit ci-dessus : « La *sitcom* d'une demi-heure tournée à une seule caméra […] diffère des autres *sitcoms* sur le fait qu'elle est tournée avec les mêmes styles et techniques de production basiques que le drame d'une heure, et peut être tournée sur une période plus longue que cinq jours. »[878] Dans le cadre des *sitcoms* traditionnelles, la production et la

[877] NEWMAN Michael Z., « From Beats to Arcs: Toward a Poetics of Television Narrative », in The *Velvet Light Trap*, Number 58, Fall 2006, p. 16-28. Citation en anglais : « The season has at least five definable segments: fall premieres (September–October), fall sweeps (November), a holiday rerun period (December–January), winter sweeps (February), another rerun period (March–April), and spring sweeps/ season finales (May). »

[878] DEL VALLE Robert, *The One-Hour Drama Series Producing Episode Television*, *op. cit.*, p. 3. Citation en anglais : « The single-camera half-hour comedy(…) differs in that it is shot using the same basic production styles and techniques as a one-hour drama, and may shoot over a five-day period. »

préparation d'un épisode sont concentrées sur un temps réduit. En cinq jours, l'épisode est préparé, le script corrigé et le tournage bouclé : « Le premier jour comprend la réunion de production, la lecture, et une courte période de répétitions, suivies par deux jours de préparation supplémentaires, un jour de générale pour la technique CAMERA BLOCKING (mettre en place les caméras en fonction du jeu des acteurs), et enfin, une journée de tournage (habituellement un jeudi ou un vendredi). »[879]

Évidemment, les besoins de préparation sont relativement simples, les décors sont déjà installés et le placement des caméras est relativement similaire selon les épisodes, il nécessite juste quelques ajustements. Le jour du tournage est divisé en plusieurs enregistrements. L'épisode est tourné deux fois avant l'arrivé du public, c'est ce qu'on appelle, le *dress show* et le *air show*[880]. Cela permet de faire des répétitions techniques, de jeu, mais aussi d'avoir des images de secours en cas de problème sur le tournage avec le public.

Par la suite, on utilise plusieurs publics pour refaire une scène afin de préserver la fraîcheur du public. Si une scène pose problème, on peut être amené à la refaire une fois le public parti. Ce genre de semaine se répète généralement trois fois avant que la production prenne une pause pendant une semaine avant de reprendre le travail. Le montage de chaque épisode peut mélanger différentes prises selon la qualité de celles-ci lors du tournage. Ce qui ne change pas, quel que soit le type de *sitcom* concerne l'écriture de ce genre de format qui repose sur une structure en deux actes et un prologue en forme de *teaser*.

[879] *Ibid.,* p. 3. Citation en anglais : « The first day consists of the production meeting, read-thru, and short rehearsal period, followed by two more rehearsal days, one *camera blocking* (setting camera positions relative to the performers' staging) day, and, finally, one shoot day (traditionally either a Tuesday or a Friday). »

[880] *Ibid.,* p. 3.

Figure 51 : Schéma du studio pour le tournage de *Friends* pour la première saison autour de huit lieux récurrents[881].

8.3 La production sur le câble

Par essence, le câble a toujours voulu se démarquer des grands réseaux en proposant un système de production qui convenait mieux à la fois aux auteurs et aux téléspectateurs. Plusieurs éléments sont à prendre en compte, la production d'un *one-hour drama* sur le câble reprend des éléments de la production saisonnière sur les grands réseaux. Chaque série est diffusée en saisons, la production repose sur la même segmentation du travail avec comme pierre angulaire, le *showrunner*. Pourtant, il y a d'énormes différences. Tout d'abord, une saison sur le câble *premium* comporte entre 10 et 13 épisodes en moyenne (c'est aussi le cas sur le câble basique, mais il existe des exceptions[882]). Le câble *premium* n'est pas soumis au contrôle de la FCC et donc, il peut proposer en *prime-time* des sujets sensibles et politiquement incorrects. De plus, le temps de la production et celui de la diffusion ne se mélangent que très rarement. On produit d'abord l'intégralité de la série puis on la diffuse. C'est le cas sur le câble *premium* mais sur les autres chaînes du câble, on peut assister à des séries produites et diffusées dans le même temps. La dernière distinction majeure est l'argent mis dans le programme. Généralement, des chaînes comme HBO ou Showtime investissent : « et vont jusqu'à

[881] GREENSTEIN Jeff (producteur exectuitf/scénariste) : http://www.friends-tv.org/faq.html, (consulté le 5 avril 2014).

[882] Par exemple, *The Walking Dead* a connu des saisons de plus en plus longues (Saison 1 : 6 épisodes, Saison 2 : 13 épisodes, Saison 3 et 4 : 16 épisodes).

allouer la même somme pour produire 12 épisodes qu'un grand réseau pourrait octroyer pour 22 épisodes. »[883]

Pour *Six Feet Under*, la série est d'abord tournée puis diffusée. Le montage des derniers épisodes se fait parfois pendant la période de diffusion. *Game of Thrones* créée par David Benioff et D. B. Weiss (2011-en cours) est tourné entre juillet et octobre/novembre (136 jours pour la quatrième saison[884]). C'est ensuite la phase de post-production puis la diffusion. De cette manière, les téléspectateurs ont l'assurance d'avoir accès à une saison entière sans que la menace de l'annulation ne se fasse sentir en cours de diffusion. Les chaînes payantes comme HBO et Showtime ont tendance à annoncer très rapidement le renouvellement ou non d'une série, permettant aux auteurs d'anticiper les fins de séries. *Six Feet Under* fut renouvelé pour une seconde saison après la diffusion du pilote de la série sur HBO.

Enfin, les épisodes ne sont pas coupés par la publicité sur les chaînes payantes transformant ainsi les contraintes d'écriture mais aussi la longueur des épisodes (entre 50 et 55 minutes en moyenne pour le câble payant). La production s'étale sur un temps de plus en plus conséquent pour la préparation et le tournage ainsi que le montage, soit 10-13 jours de tournage par épisode et l'équivalent en post-production. De cette manière, les auteurs disposent d'un temps plus conséquent pour produire une série. Cela offre de meilleures conditions de travail à l'ensemble des acteurs de la production sérielle et une meilleure visibilité sur l'avenir de la fiction. Une série peut être lancée à différents moments sur les chaînes payantes, il n'y a pas vraiment de règles. *Game Of Thrones* est lancé sur HBO autour de mars/avril chaque année depuis 2011, la cinquième saison de *Six Feet Under* fut lancée en juin 2005 sur HBO (alors que les saisons deux et trois furent lancées en mars 2002 et 2003). Les séries peuvent prendre place à n'importe quel moment de la saison sur le câble (on retrouve des lancements l'été par exemple). Néanmoins, en raison d'un nombre d'épisodes réduit par saison, il faut plusieurs fictions sérielles par saison pour remplir la grille de programmes.

L'idée forte qui a fait d'HBO un modèle à suivre, c'est sa capacité à transgresser les règles, à repousser les sujets abordables et la forme sérielle. Cela est rendu possible par

---

[883] DEL VALLE Robert, *The One-Hour Drama Series Producing Episode Television*, *op. cit.,* p. 317. Citation en anglais: « possibly assigning the same amount of money to produce 12 episodes that a broadcast network might use to create 22. »

[884] Site officiel français : https://www.gameof-thrones.fr/game-of-thrones-saison-4-le-tournage-est-fini/, (consulté le 10 mars 2014).

la liberté de création accordée aux auteurs, ce qui permet de cultiver une réputation auprès des auteurs d'îlot de la créativité. De plus, le câble vise à la diversité en proposant des séries extrêmement différentes pour tous les goûts (*Six Feet Under, The Sopranos, Sex and the City* ou *The Wire* ont cohabité ensemble sur HBO, chacune de ces séries abordant une thématique très différente).

D'une certaine manière, on conserve le système de production des grands réseaux en prélevant les avantages tout en essayant de gommer les inconvénients. Pour cela, on réorganise le temps de la production et de la diffusion. La dominance « évolutive » des séries est l'une des constances du câble comme HBO. Avec l'assurance d'une saison entière, elle pouvait proposer des intrigues sur le long terme. Ces séries sont destinées à une partie de la population jugée « éduquée » et pouvant s'offrir un abonnement. Cette cible permet de mettre en place des séries qui demandent une meilleure mémoire que pour d'autres fictions. À noter que sur HBO, certaines séries ne proposent pas un « résumé de l'épisode précédent » avant le visionnage des nouveaux épisodes, faisant ainsi confiance aux souvenirs du téléspectateur.

Enfin les budgets investis dans les fictions du câble *premium* sont conséquents (100 millions de dollars pour la première saison de Rome en coproduction avec la BBC et officiellement 60 millions pour *Game of Thrones* par la première saison[885]). De cette manière, le câble met en place un système fondamentalement lié au modèle historique mais qui recompose son propre temps de production.

Comme nous avons pu l'évoquer, il existe deux types de câbles, celui dit *premium* (donc payant) et celui dit basique. Chaque version du câble a donc un système de production différent. Le câble « basique » comme AMC, Syfy ou encore FX proposent un modèle de production à la jonction des deux grands systèmes présentés. D'une certaine manière, le câble traditionnel ambitionne de se rapprocher le plus possible du modèle « HBO ». En effet, le câble basique repose généralement sur un modèle qui dissocie le temps de la production et celui de la diffusion. Le tournage de la première saison de *Battlestar Galactica* a eu lieu avant sa diffusion. De plus, chacune de ces chaînes entend se démarquer de la concurrence en abordant des sujets complexes et sensibles. La FCC n'a aucun droit de regard sur le contenu du câble *premium*. Par contre, les chaînes du câble « basique » ont un rapport à la publicité proche des grands réseaux. Cela fait partie des

[885]JURGENSEN John, " A Bigger, Pricier Game of Thrones", in *The Wall Street Journal*, 29/03/12, URL : http ://www.wsj.com/news/articles/SB10001424052702303404704577309432008018946, (consulté le 7 mars 2014).

sources de financements des chaînes ainsi chaque épisode est pensé selon une écriture qui prend en compte ces coupures publicitaires. En réalité, seules les chaînes du câble *premium* échappent à la publicité pendant les programmes et à la censure de la FCC.

Les chaînes du câble basique sont donc dans un entre-deux qui est symbolisé par le rapport qu'entretiennent ces chaînes avec le générique de leur fiction. Depuis les années 2000, les grands réseaux proposent des séries dont le générique est progressivement écourté. Au milieu de cette première décennie, on découvre des fictions qui proposent un générique d'à peine quelques secondes (*Lost, 24, Prison Break,* etc.) Le but est de gagner du temps de récit. De l'autre côté, les chaînes payantes comme HBO ou Showtime proposent des fictions avec des génériques façonnés comme des prolongements de l'œuvre fictionnelle particulièrement longs (*Dexter, Six Feet Under, The Wire, True Blood*[886], *Treme*[887], etc.). L'autre nouveauté est la récurrence de séquence pré-générique pouvant s'étendre jusqu'à sept minutes or historiquement, le générique occupait la première place dans le format de la fiction. C'est en train de changer.

Le générique de *Dexter* s'étend sur presque deux minutes[888]. C'est une manière pour le câble *premium* d'affirmer sa différence et de faire du générique un enjeu nouveau, à la fois artistique et ritualisant le visionnage spectatoriel. Au carrefour de ces deux modèles, on retrouve le câble basique qui propose des génériques entre les deux modèles. *Battlestar Galactica* propose un générique complexe, façonné par une présentation ritualisant les enjeux de la fiction puis d'un générique musical accompagné d'un montage très dynamique présentant des extraits de l'épisode à venir[889]. L'intégralité de cette présentation dure un peu plus d'une minute et trente secondes. Le générique de *The Walking Dead*[890] dure un peu plus de quarante secondes, celui de *Justified*[891] dure vingt-cinq secondes. Le câble basique essaye de copier les génériques de qualités des chaînes

---

[886] Créée par Alan Ball, 2008-2014, HBO.

[887] Créée par David Simon et Eric Overmeyer, 2010-2013, HBO.

[888] Générique disponible via ce lien : https://www.youtube.com/watch?v=ej8-Rqo-VT4, (consulté le 27 septembre 2014).

[889] C'est une reprise de la précédente série qui utilisait ce procédé : « Chaque épisode du *Galactica* originel de Glen Larson commençait par une séquence rassemblant des scènes que le téléspectateur allait voir. » RUDITIS Paul, *Battlestar Galactica : les origines, les coulisses*, *la Mythologie*, *op. cit.*, p. 119.

[890] Créée par Frank Darabont, 2010-en production, AMC. Générique disponible via ce lien : https://www.youtube.com/watch?v=CUvNR6E4K5s, (consulté le 15 septembre 2014).

[891] Créée par Graham Yost, 2010-2015, FX. Générique disponible via ce lien : https://www.youtube.com/watch?v=7Smke3BCvOc, (consulté le 15 septembre 2014).

premium mais en étant aussi plus limité, cela à cause de la publicité présente pendant les programmes. Les séries du câble basique sont souvent produites à moindre coût en comparaison des séries du câble payant. En cause, la différence de financement importante entre les deux types de chaînes du câble. Les génériques du câble basique sont donc souvent plus longs que ceux des *networks* mais plus court que les chaînes payantes. Elles sont confiées à des entrepries reconnues comme Digital Kitchen ou Yu+co[892].

Si le câble « basique » essaye néanmoins de se démarquer, sa position reste cependant celle d'un entre-deux. En effet, les chaînes du câble basique peuvent aussi être plus restrictives sur la liberté accordée aux auteurs comme l'explique Matthew Weiner à propos d'AMC pour *Mad Men* : « C'est une chaîne où, contrairement à HBO, la publicité est présente. Je n'ai donc pas de scènes de nu. Je ne peux pas montrer une photo de femme nue ni employer un langage grossier. En revanche, je peux montrer des gens en train de fumer, ce qui serait impossible sur un Network (ABC). »[893] L'image est parlante, sur un *network*, on ne peut pas montrer de nu ou des personnages qui fument. Sur une chaîne du câble basique, on peut montrer des personnages qui fument, mais pas de nu. Sur une chaîne *premium*, on peut montrer du nu et des personnages qui fument.

Analyser ces différents modèles de production, c'est comprendre que chaque modèle est à nuancer et qu'il existe des déclinaisons nombreuses du modèle historique. De plus, l'apparition de séries produites par Netflix ou Amazon convoque un autre temps de la production et de la diffusion. En effet, ces *shows* ne sont pas soumis à la censure ou à la publicité et le terme « diffusion » perd de son sens puisqu'il s'agit désormais de pouvoir accéder à un contenu en ligne. Néanmoins, on retrouve de nombreuses propriétés reprises du câble *premium* (sujets complexes, innovations formelles, des génériques longs ou encore une écriture qui ne systématise pas le *cliffhanger*). L'innovation majeure reste la transformation du temps de la diffusion détachée d'une grille de programmation, mais toujours soustraite à la première forme de diffusion.

D'un temps de la production uniforme, nous sommes lentement passés vers un temps de la production pluriforme qui entretient des liens avec le modèle originel tout en

---

[892] Site des entreprises avec des images de leur travail : « http://thisisdk.com/work/all#/all » ; « http://www.yuco.com/work/broadcast ». Eric Vérat mène une interview auprès de Chris Billig (*Executive Producer* chez TCG, une entreprise qui façonne des génériques). Ce dernier reconnaît qu'il existe entre « cinq et sept firmes très légitimes sur ce marché. Prologue, Imaginary Forces, yU+co, Picture Mill, Digital Kitchen, PIC et TCG Studio. » VÉRAT Eric, *Génériques ! Les séries américaines décryptées, op. cit.*, p. 105.

[893] SERY Macha, « Quand les séries battent en brèche l'"American way of life" », dans *Le Monde hors-série la vie en série*, Avril/Juin 2013, hors-série, p. 52-54.

s'émancipant de certaines propriétés. Les contraintes de production et de création diffèrent et influent donc sur le contenu des œuvres sérielles. On remarque une diversification contemporaine des temps de production et de diffusion concomitante des innovations techniques et de la place d'Internet dans notre société.

Les conséquences de cette diversification semblent avoir eu un effet positif sur le contenu des créations. Les séries télévisées sont dans l'obligation de se démarquer, la créativité devient une nécessité économique indispensable. De plus, la multiplication des supports de diffusion affranchit la série télévisée de ces contraintes historiques comme la publicité. Enfin, il semble que les contraintes économiques résultant de ces nouveaux modèles et l'affirmation d'un second mode d'existence multimédiatique poussent les auteurs et les responsables de chaînes à chercher la complétude d'une œuvre. Il ne s'agit plus de durer dans sa diffusion première, mais de perdurer au-delà de la première diffusion (on trouve de moins en moins de séries franchissant les 10 saisons même pour les *sitcoms*). La vie des séries ne repose plus sur une longévité primaire mais sur une forme de pluriexistences dans le cadre de la première diffusion. Il ne s'agit plus de chercher la longévité à tout prix, mais davantage la complétude de l'œuvre. De cette manière, une série de cinq saisons peut être plus rentable sur le long terme qu'une fiction de 15 saisons sans fin et aux possibilités de post-diffusion très limitées : « Cette tendance est flagrante sur les *networks* qui considèrent à présent les séries davantage comme un produit au court terme, épisode après épisode, par souci d'obtenir un succès immédiat. »[894]

Les grands réseaux se retrouvent dans une situation où il faut évoluer. L'une des dernières idées est de proposer deux saisons en une (de septembre à décembre et de février à mai) afin de faire une seule coupure et de proposer deux saisons construites chacune sur un arc narratif (on rejoindrait alors des saisons de 10-12 épisodes par tranche de 4 mois)[895]. L'immobilisme reste la pire des défenses et aucune des chaînes ne choisit cela préférant tenter d'évoluer. La concurrence américaine reste incroyablement dense et aucun des différents acteurs n'a dit son dernier mot. Les chaînes sont dans l'obligation de prendre des risques pour se distinguer de la concurrence. Le temps de la production et de la diffusion reste l'un des enjeux majeurs qui conditionne cette hypertrophie de la

[894] PICHARD Alexis, « Patty, Vic, Jack et les autres : antihéros moderne et postmoderne dans les séries américaines contemporaines. », dans *TV/Series* #1, juin 2012 : http://tvseries.univ-lehavre.fr

[895] Fabien, « deux saisons en une, la nouvelle recette ABC qui pourrait tout ruiner ou non », 09/12/13.

URL : http://www.critictoo.com/the-writers-room/deux-saisons-en-une-la-nouvelle-recette-abc-qui-pourrait-tout-ruiner-ou-non/, (consulté le 16 mars 2014).

concurrence. Le temps de la diffusion prend différentes formes. L'émergence d'Internet a donné naissance à un prolongement de la diffusion sous la forme de *webisodes* ou de *podcasting* afin de poursuivre l'expérience fictionnelle sur d'autres supports. Les *webisodes* peuvent être même la source d'une fiction sérielle comme ce fut le cas pour la série de science-fiction *Sanctuary*[896] : « Néanmoins, créer une websérie et la mettre en ligne est une entreprise créative et viable pour qui veut faire son entrée à la télévision. *Sanctuary*, une série de science-fiction d'une heure a commencé en tant que websérie de six parties ».[897] Il est difficile d'établir avec exactitude l'avenir de ces différents modèles, mais il est certain que c'est en transformant le modèle de production et de diffusion des années 1950 que les séries réussissent à se détacher de la concurrence. Chacune de ces évolutions offre de nouvelles possibilités de création et d'écriture qu'il est nécessaire de comprendre pour dégager les configurations temporelles du temps de la narration, indiscutablement liées à celle de la production et de la diffusion.

9 Les praticiens de séries

9.1 Le médium de l'écrivain

L'histoire des séries télévisées est celle d'un système et de ses influences, des évolutions techniques à ses contraintes économiques, elle reste avant tout l'histoire des hommes qui ont façonné la télévision. En d'autres termes, il s'agit de l'histoire des auteurs. La télévision est le médium de l'écrivain. C'est le consensus qui se dégage autour de la création sérielle télévisuelle, Steven Bochco le rappelle : « La télévision est le médium de l'écrivain, c'est pour cela que les auteurs deviennent des producteurs. »[898] La spécificité de la production de séries télévisées se fonde sur ce constat. L'ensemble des professionnels de la télévision a parfaitement assimilé cela. C'est aussi le cas de la communauté scientifique internationale. Les auteurs comme Robert J. Thompson, Alain

[896] Créée par Damian Kindler, 2008-2011, Syfy.

[897] BINGEMAN Alison Lea, "Lauching and Sustaining a Television Writing Career", in *Inside The Room,* VENIS Linda (edited by), New York, Penguin Group, 2013, p. 195-216. Citation en anglais : « Nonetheless, creating webisodes and posting them online is a viable, creative entreprise for someone who wants to break into television. *Sanctuary*, a science fiction one-hour show, started as a six-part webisodes series. »

[898] LEVINSON Richard et LINK William, *Off Camera: Conversations with the makers of prime-time television,* New York, Plume Books, 1986, p. 25. Citation en anglais: « Television is a writer's medium, which is why writers become producers. »

Speniwall, Richard Levinson, William Link, Brett Martin aux États-Unis ou Alain Carrazé, Martin Winckler, François Jost, Jean-Pierre Esquenazi voire les critiques des éditions huitième art (Jacques Baudou, Jean-Jacques Schleret et Christophe Petit) pour la France affirment clairement la dominance de l'écrivain.

Cette différence fondamentale avec le cinéma est explicitée par J.J. Abrams : « Le scénariste d'un film n'est pas vu de la même manière qu'un scénariste de télévision, parce qu'une fois le tournage commencé, le scénariste n'est plus vraiment indispensable. »[899] Nous expliciterons les raisons de cette certitude. Dans notre enquête, nous avons pu entrevoir l'ensemble des contraintes qui conditionnent le temps de la création. De l'exigence des studios et des chaînes en passant par la censure ou encore le calendrier oppressant de la production et de la diffusion sans oublier les évolutions techniques et numériques : créer ne se fait pas en toute liberté. La création est encadrée par des contraintes plus ou moins lourdes selon les chaînes, les studios ou encore les genres de fictions. Aussi nous allons nous intéresser aux méthodes des praticiens de séries. Comment les auteurs travaillent-ils sous cette pression écrasante ? Comment réussissent-ils à construire leurs ensembles sériels ? De cette manière, nous allons amorcer le lien qui unit le temps de la production/diffusion et le temps de la narration. Notre souhait est de créer un pont analytique nous permetantt de saisir la manière dont les auteurs subissent ou utilisent les contraintes pour créer des œuvres. Il semble que si nous réussissons dans notre entreprise, nous comprendrons que le fonctionnement des interrelations qui traversent la série télévisée permettant ainsi de saisir le fonctionnement interne de ces dernières.

La série télévisée est donc le repère des écrivains qui sont aux commandes du processus de production. Dans un premier temps, nous allons nous pencher sur la taxinomie des postes à responsabilités pour comprendre le fonctionnement interne et hiérarchique du système de production. Par la suite, nous utiliserons le corpus pour aller à la rencontre d'auteurs aux méthodes très différentes, d'Alan Ball, à Ronald D. Moore en passant par Bill Lawrence ou encore J.J. Abrams, Damon Lindelof et Carlton Cuse. En utilisant leur travail et en analysant leurs méthodes, nous essaierons de saisir comment les séries télévisées contemporaines se configurent face aux nombreuses contraintes qui régulent leurs existences. Ce corpus nous permet de nous intéresser à des séries diffusées

[899] PRIGGE Steven, *Created By…Inside the Minds of Tv's Show Creators*, *op. cit.,* p. 167. Citation en anglais : « The writer on a film is not regarded the same way as a writer on a television show, because once the film is being made, they don't really need the writer anymore. »

sur les trois types de chaînes existantes aux États-Unis, les grands réseaux, le câble basique et le câble *premium*. Nous décèlerons ainsi les différences existantes dans la production d'une fiction selon son support de diffusion.

Pour approfondir notre travail, nous utiliserons deux documents capitaux dans la production d'une série télévisée rédigée par les auteurs : deux bibles de série. Nous reviendrons sur le sens de ce type de document. Nous désacraliserons l'existence de ces mystérieuses encyclopédies évoquant l'Ancien Testament en dissipant l'épais brouillard qui entoure leur contenu. En effet, dans le cadre de nos recherches, nous nous sommes heurtés à un étrange paradoxe, il nous a été impossible de trouver des analyses de bible de série alors qu'il s'agit d'une source d'informations primordiale pour comprendre le fonctionnement d'une série télévisée.

C'est un long processus qui nous attend dont l'objectif est la compréhension des relations entre le temps de la production/diffusion et celui de la narration. Les méthodes des praticiens ne se veulent pas exhaustives, il existe de très grandes différences entre les auteurs mais l'éclectisme des fictions choisies nous donne une vue d'ensemble qui intègre la diversité des chaînes de télévision américaine et donc des modes de production. Nous souhaitons comprendre le processus de création des séries télévisées de notre corpus. Les fictions sérielles sont donc des machines à récits sous la coupe d'un ou plusieurs auteurs. De quel pouvoir disposent réellement ces auteurs ? Comment réussissent-ils à faire évoluer un médium aussi contraint et conditionné ? Quelles sont les ressources de ces derniers pour lutter face à un temps chronophage ? Qu'est-ce que la bible d'une série ? De ces réponses dépendront notre compréhension des logiques qui traversent la série télévisée et celle du temps de la narration.

9.1.1 Taxinomie des actants

L'une des difficultés premières lorsque l'on aborde les responsables qui façonnent les séries télévisées, c'est la multiplication des postes et le flou qui peut émerger de ce constat. Dans un premier temps, il faut absolument simplifier et clarifier le lexique qui gravite autour de ce modèle et qui peut entrainer des amalgames et des ambiguïtés. Le premier élément à appréhender est la diversité sémantique que possèdent certains termes. En effet, certains mots s'utilisent de manière presque compulsive pour définir tout et son contraire, c'est le cas du terme *producer* (producteur). Il faut tout de suite différencier le sens qu'il possède en France et aux États-Unis. En effet, le terme *producer* peut être une

sorte de passe partout pour les Américains qui lui donnent des connotations extrêmement variées. Nous allons essayer de démêler cela.

Aux États-Unis, le terme de *producer* a une longue histoire. Éléments essentiels de la production, le poste a connu de nombreuses modifications dont l'une des plus importantes reste liée à une décision judiciaire. Le film *A Burlesque on Carmen (Chaplin joue Carmen,* 1916) réalisé par Charlie Chaplin marque une étape des plus importantes dans l'évolution du producteur. Chaplin interprète, réalise et procède au montage du film (en 2 bobines) pour le studio l'Essanay. Alors que Chaplin quitte le studio pour la Mutual, l'Essanay modifie le montage (en réinsérant des scènes rejetées par Chaplin), allonge la durée du film en tournant des scènes additionnelles : « Après mon départ, ils rajoutèrent tout ce que j'avais supprimé au montage pour en faire un film de quatre bobines, ce qui me consterna et me rendit malade deux jours. »[900] La version du studio est de quatre bobines soit le double du montage initial[901]. Chaplin intente un procès envers le studio avec comme question transversal, le *final cut*[902], c'est-à-dire l'autorité qui décide du montage final du film : « Chaplin saisit les tribunaux pour empêcher la distribution de *A Burlesque on Carmen*, arguant du fait qu'il n'avait pas donné son accord pour l'histoire ; que ses droits avaient été bafoués ; qu'il s'agissait d'une imposture envers le public ; que son rôle avait été dénaturé ; et qu'il entendait obtenir des dommages de la production. »[903] L'enjeu du procès est donc : producteur ou réalisateur, qui est le propriétaire du *final cut* ? Le 24 juin 1916, Chaplin perd son procès en appel[904] et celui-ci fait jurisprudence. La justice consacre ainsi le statut du producteur comme décisionnaire du *final cut*. Dans le cadre des séries télévisées, l'utilisation de ce terme pour désigner les auteurs permet de donner les pleins pouvoirs aux écrivains en leur adjugeant un titre investi historiquement d'un fort pouvoir décisionnaire (et notamment le *final cut*).

Le producteur executif est donc un terme qui n'est pas choisi au hasard. C'est le haut de la pyramide de la création sérielle. C'est le décisionnaire final. Pourtant, l'élaboration de la fiction repose justement sur une méthode collective. Le terme producteur vient donc donner le pouvoir sur l'œuvre mais la création est une expérience

---

[900] CHAPLIN Charles, *Ma Vie*, Paris, Éditions Robert Lafont, 1964, p. 211.

[901] MITRY Jean, *Tout Chaplin,* Paris, Éditions Seghers, 1972, p. 111.

[902] L'œil sur l'écran : http://films.blog.lemonde.fr/category/films-1910-1919/, (consulté le 10 avril 2014)

[903] ROBINSON David, *Chaplin*, Paris, Éditions Ramsay, 2002, p. 111.

[904] *Ibid.,* p.111-112.

qui repose sur la collaboration. La dualité de la série semble être donc dans cette apparence toute puissance du producteur exécutif qui n'est pourtant rien sans ses collaborateurs. À l'exception de David. E. Kelley, la quasi-totalité de la production américaine repose sur une écriture collaborative entre plusieurs auteurs et même Kelley a dû parfois délaisser l'écriture à des collègues tout en supervisant le résultat final. La production d'une série est au diapason de ce constat, c'est une expérience collective hiérarchisée. Nous allons alors partir du sommet de la pyramide.

Une série est dirigée par un ou plusieurs auteurs, ces personnes possèdent une ou plusieurs casquettes. D'abord, il y a le fameux *showrunner* qui est une désignation officieuse du plus haut poste hiérarchique d'une fiction sérielle. Le terme n'est pas attribué aux auteurs par la Guilde des écrivains américains (*The Writers Guild Of America*), il est donc impossible de retrouver ce terme aux génériques des séries télévisées. La Guilde des écrivains américains utilise néanmoins le terme dans ses programmes de formation professionnelle mais il est important de comprendre que ce n'est pas un titre officiel. Même s'il est officieux, le terme de *showrunner* est devenu un emblème de la production sérielle, il désigne le chef d'orchestre d'une série télévisée : « En grand manitou, le *showrunner* est le chef d'une série dont il supervise tous les aspects, du casting à la musique en passant par l'écriture, le tournage et le management, tout comme de l'aspect créatif. »[905] Il est le garant de la continuité artistique de la série et pour cela il doit pouvoir superviser tous les éléments qui composent les épisodes de la série. Comme Charlotte Blum le rappelle, il est un superviseur général. En cela il n'est pas omnipotent dans le domaine artistique, il mène sa barque, il ne la construit pas pièce par pièce. Le second titre majeur est *Executive Producer* (producteur exécutif). Cette fois-ci, il s'agit d'un titre officiel présent dans chaque générique de fiction sérielle et qui désigne sensiblement la même chose que le *showrunner* : « Le producteur exécutif, parfois appelé familièrement le *showrunner*, est souvent le scénariste/créateur de la série et une personne avec qui la chaîne peut avoir une relation préexistante. Cet individu aura participé à la présentation du pitch de la série, de son concept, de son format et de ses personnages à la chaîne et est souvent l'auteur de son pilote. »[906] En réalité, l'un des producteurs exécutifs est officieusement le *showrunner* de la série, il porte alors la double casquette.

---

[905] BLUM Charlotte, *Séries une addiction planétaire*, *op. cit.*, p. 285.

[906] DEL VALLE Robert, *The One-Hour Drama Series Producing Episode Television*, *op. cit.*, 2008, p. 35. Citation en anglais : « The *Executive Producer,* sometimes informally referred to as the "showrunner", is frequently the writer/creator of a series and someone with whom the network may have a prior relationship. This individual will have been involved in pitching a show's

Il nous faut insister sur la nuance de la définition, un producteur exécutif n'a pas nécessairement écrit le pilote de la série (dans notre corpus, Carlton Cuse n'a pas officiellement participé au pilote). De plus, ce n'est pas obligatoirement le créateur de la série. Néanmoins, il est le guide créatif de la fiction et le responsable du bon fonctionnement de l'ensemble du processus de production. À noter que dans un générique, le dernier producteur exécutif cité avant le scénariste de l'épisode[907] est officieusement le *showrunner* de la série. C'est-à-dire le responsable principal de la fiction. Bien sûr, le terme *showrunner* n'est jamais présent directement au générique d'une série.

La série fonctionne sur une hiérarchisation des responsabilités qui permet de contrôler la création. La fiction sérielle doit avoir une identité reconnaissable et continue dont le ou les garants sont les producteurs exécutifs. En effet, une série peut être dirigée par plusieurs auteurs comme c'est le cas pour *Lost*. Enfin, le troisième statut est celui de créateur. Cette notion est beaucoup plus simple que les précédentes, elle se rapporte à celui qui a initié l'avènement de la série. Il est à l'origine de l'idée même de l'existence du *show*, c'est lui qui a proposé la série à la chaîne et il est généralement le rédacteur de la bible de la série.

Ces trois statuts sont possiblement cumulables. C'est le cas de Ronald D. Moore, Alan Ball ou encore Bill Lawrence qui sont à la fois les producteurs exécutifs, *showrunners* et les créateurs de leurs séries. À l'inverse, Carlton Cuse est producteur exécutif de *Lost*, il a rejoint la direction du *show* après le pilote de la série et le départ de J.J. Abrams pour réaliser *Mission Impossible III*. L'un des producteurs exécutifs est le *showrunner* de la série. Le créateur, quant à lui, est l'initiateur du projet. Cela reste un statut à part, immuable à l'inverse des autres postes qui peuvent changer au fil de la production de la série. Par exemple, Bill Lawrence est le créateur et le producteur exécutif/*Showrunner* de *Scrubs*. J.J. Abrams est le créateur de *Lost*, il conserve par ailleurs un statut de producteur même s'il n'a jamais dirigé la série en tant que *showrunner*.

Le titre de producteur exécutif est systématiquement donné à des scénaristes : la télé affirme la suprématie de l'auteur, une véritable rupture avec le cinéma. De plus, le producteur est un titre associé à différents départements lors du processus de production. C'est l'élément manquant qu'il faut absolument maîtriser pour comprendre les nombreuses déclinaisons qui égayent le terme. Chaque producteur à un domaine de

---

concept, format, and characters to the studio and/or network and most likely is the person who wrote the pilot script. »

[907] WINCKLER Martin, *Petit éloge des séries télé*, *op. cit.*, p. 34.

compétences qui est de sa responsabilité et l'on ne mélange pas les tâches : la création aux artistes, l'approche financière aux responsables compétents. C'était d'ailleurs l'idée matrice du fonctionnement de la MTM par Grant Tinker[908]. À partir de cette division des tâches, nous pouvons alors mieux saisir la pyramide des responsabilités d'un *show*. Tout en haut de cette pyramide, trois aspects prédominent, celui du financement (*Line Producer*), celui de la création au sens de la pérennité de l'œuvre (*Executive Producer*) et celui de l'aspect technique (*Associate Producer*)[909]. Ainsi le terme de producteur est complété par une haute responsabilité attachée à un département. En effet, aucune série ne peut fonctionner sans ces trois types de producteurs. Le *Line producer* s'occupe des aspects financiers de la production mais il ne croise pas ce travail avec l'écriture, son champ d'expertise est délimité. Alan Caso[910], parle judicieusement du travail d'un *Line producer :* « La différence entre un bon *Line producer* et un mauvais *Line producer* peut avoir un impact majeur sur la réussite du projet. Il n'est pas question de savoir s'il sait QUAND ÉCONOMISER de l'argent, mais s'il sait QUAND LE DÉPENSER. »[911] Certaines fonctions peuvent être cumulées, dans le cadre de *Six Feet Under*, Alan Ball est le *showrunner,* mais il est assisté par Alan Poul qui a cumulé les fonctions d'*executive producer, co-executive producer*[912] et *associate producer*[913] :

> Ma priorité est toujours de calculer la relation entre dépenses et résultats, pour que l'argent soit dépensé intelligemment et contribue à faire un meilleur épisode. Il y a autant d'épisodes qui souffrent d'une surabondance de ressources que d'un sous-financement. Le processus décisionnaire quotidien doit être supervisé par une

[908] THOMPSON J. Robert, *Television's Second Golden Age*, *op. cit.,* p. 47.

[909] VÉRAT Eric, « États-Unis : le règne des saisons et la galaxie des auteurs », *art. cit.,* p. 18-23.

[910] Alan Caso est un directeur de la photographie ayant travaillé sur plusieurs séries télévisées, dont *Six Feet Under.*

[911] DEL VALLE Robert, *The One-Hour Drama Series Producing Episode Television, op. cit.* p. 229. Citation en anglais : *« The difference between a good line producer and a not-so-good line producer can have a huge impact on the success of the project; it is not how well he/she knows* WHEN TO SAVE *the money, but rather how well he/she knows* WHEN TO SPEND *the money*. »

[912] « À noter que le préfixe "co" […] est utilisé pour désigner quelqu'un à qui on confie de nouvelles responsabilités sans l'augmenter. Le "co" signifie donc, mêmes responsabilités, mais pour moins d'argent. » VÉRAT Eric, *Génériques ! Les séries américaines décryptées, op. cit.*, p. 67.

[913] http://www.imdb.com/title/tt0248654/fullcredits?ref_=tt_cl_sm#cast, (consulté le 15 mars 2014).

personne capable de voir comment chaque décision affectera le résultat final, et j'essaye d'être cette personne.[914]

Alan Ball définit le travail de son collègue : « Il s'occupe de tous les aspects techniques de la production, le planning, le budget, toutes les choses qui me paralysent le cerveau. »[915] Ball peut ainsi se focaliser sur l'aspect créatif. La fonction de *co-executive producer* correspond à une forme d'assistance : « Le co-producteur exécutif, qui répond directement au producteur exécutif, est directement responsable des opérations *above* et *below the line*[916] (ce dernier faisant référence aux éléments matériels nécessaires pour filmer un épisode, dont l'équipe technique, la location d'équipement, les décors et le plateau, etc. ».[917]

Le *showrunner/executive producer* apparaît comme la figure visible de la production. Pourtant, ce dernier est entouré de collaborateurs sans lesquels son travail serait impossible. L'une des plus grandes responsabilités du producteur exécutif, en dehors de la pérennité scénaristique de l'œuvre, est le respect des budgets accordés pour les épisodes par la chaîne et le studio. Le processus de production passe par la création mais aussi par l'équilibre entre la dimension artistique et financière qui permet la réalisation des *scripts* : « Au final, il lui incombe de livrer chaque épisode en respectant les contraintes budgétaires et celles du calendrier. »[918]

Nous allons détacher les grands axes hiérarchiques constitutifs du processus d'écriture. Il faut comprendre que dans le cadre de la reconnaissance des nombreuses fonctions entourant l'écriture des épisodes, la PGA (*Producers Guild of America*) a créé

---

[914] DEL VALLE Robert, *op. cit.*, p. 220. Citation en anglais : « *My priority is always to pinpoint the interface between expenditure and result, so that money is spent wisely and contributes to a better film. As many films suffer from a surfeit of resources as from a paucity of resources. The day-to-day decision-making process needs to be driven by someone who can see how each decision will affect the final outcome, and I try to be that person.* »

[915] VOSGIMORUKIAN Virginia et DUBÉ Anthony, « Entretien avec Alan Ball», in *Collection Showrunners*, 2011 : http://www.ocs.fr/les-programmes, (consulté le 17 janvier 2013).

[916] DEL VALLE Robert, *op. cit.*, p. 219, « *Above-the-line* contrains writers, producers, directors, their staffs, cast, and all the expenses attributable to those areas. *Below-the-line* contains all the costs for the technical aspects of shooting, including crew, equipment, sets, props, wardrobe, film, locations, etc. » Il s'agit de la manière dont le budget est coupé entre scénariste, producteurs, réalisateurs, les acteurs d'un côté et l'aspect technique de l'autre.

[917] *Ibid.,* p. 35. Citation en anglais : « The *Co-Executive Producer*, who reports directly to the executive producer, is directly responsible for the above- and below-the-line operation (below-the-line basically refers to the physical elements required to film the episode, including technical crew, equiment rental, sets and stages, etc.) ».

[918] *Ibid.* p. 35. Citation en anglais : « He/she is ultimately responsible for delivering each episode within its budgetary and scheduling confines. »

des titres sensiblement similaires pour différencier des activités au sein de la production parfois tout aussi semblable. Par exemple, le titre de producteur désigne souvent un scénariste ou un réalisateur qui a travaillé sur un certain nombre d'épisodes pendant la saison afin de reconnaître sa contribution. Dans *Justified*[919], l'acteur principal Timothy Olyphant s'est vu accorder le titre de *co-executive producer* et *producer* depuis 2011. Dans ce cas-là, ce titre est souvent une reconnaissance symbolique plutôt qu'un deuxième emploi.

Pour revenir aux postes importants, il faut détacher celui de *Supervising Producer* auquel est attaché un fort pouvoir décisionnaire : « vis-à-vis des contributeurs créatifs principaux de la série, qui, au travers de leurs capacités décisionnaires, remplissent un nombre conséquent des fonctions de production ».[920] Il s'agit souvent d'un membre ancien de la production présent depuis la création du *show*. On retrouve ensuite de nombreux postes tels que *Directing Producer*, *Coordinating Producer, Writer Producer, Post Producer,* etc. Chacun de ces postes est défini selon un département et un champ d'expertise précis, la déclinaison du *producer* touche ainsi les départements de montage, de la réalisation, du son ou encore l'écriture. Le producteur est un titre omniprésent dans la hiérarchie des séries télévisées. Il désigne de nombreux champs d'expertise (financement, gestion des équipes, écriture, logistique, réalisation, etc.). La production est une hydre à plusieurs têtes. Le producteur exécutif est le garant du fonctionnement de la machine à récit, c'est la raison pour laquelle son domaine de compétence est celui de l'écriture et de la cohérence artistique.

[919] Créée par Graham Yost, 2010-2015, FX.

[920] DEL VALLE Robert, *The One-Hour Drama Series Producing Episode Television, op. cit.*, p. 36. Citation en anglais : « to a series' primary creative contributors who, in a decision-making capacity, perform a substantial number of the producing functions ». Ce poste est considéré comme « la dernière marche avant l'Olympe de l'écriture télé ». VERAT Eric, *Génériques ! Les séries américaines décryptées, op. cit.*, p. 68.

Figure 52 : Schéma des postes de production d'une série télévisée.

9.1.2 *Writing Room* : le symbole de l'organisation narrative

Comme le remarquait judicieusement Brandon Tartikoff en 1986 : « Le revers de la médaille est que la télévision est un monstre qui a constamment besoin d'être nourri. Le monstre mange pendant quatorze heures et demie chaque jour de la semaine, et dévore ses petits. En tant que programmateur, il faut tout le temps combler les creux de la grille. On s'inquiète toujours de savoir si un programme arrive ou non en bout de course. »[921] Chaque série dépend avant tout de la capacité des auteurs à fournir des *scripts* dans le temps imparti, et qui s'inscrivent dans la cohérence de la fiction. Cette équipe est généralement constituée par le (ou les) producteur exécutif. Ces derniers sont très souvent présents mais ils peuvent déléguer leurs responsabilités temporairement. On retrouve ainsi une moyenne de sept écrivains sur chaque série[922]. Chaque saison est l'occasion pour le

[921] LEVINSON Richard LINK William, *Off Camera*, *op. cit.,* p. 264. Citation en anglais : « The downside is that television is a monster that constantly has to be fed. The monster eats for fourteen and a half hours every weekday, and it most certainly eats its young. As a programmer, you constantly have to be plugging up the holes in your schedule. You're always worrying about whether or not a show is running out of gas. »

[922] DEL VALLE Robert, *The One-Hour Drama Series Producing Episode Television, op. cit.* p. 42.

groupe d'écriture de se réunir et de discuter de l'orientation du *show* pour l'année à venir dans la *Writer's Room* : « En effet, si la mythologie du cinéma s'est construite pour l'essentiel autour du plateau de tournage, celle des séries télévisées s'est établie, en quelques années, dans les murs de la "salle d'écriture". »[923] Il faut alors définir les grandes lignes de la saison, il s'agit d'établir un plan pour développer les arcs narratifs mais aussi les personnages et leurs relations. Ce travail se compose de longues journées enfermées dans une salle de réunion à discuter et à disséquer les éléments de la série. Cela se fait généralement autour d'un grand tableau où les idées sont répertoriées, modifiées, effacées jusqu'à ce qu'elles soient jugées satisfaisantes. Le processus d'écriture est sensiblement le même selon les séries, seules les méthodes peuvent varier dans le cadre de la préparation. Un des auteurs d'une série télévisée raconte le processus :

> Un scénariste rapporte par exemple que, pour *How to Make it in America* (2010-2011), chaque saison était représentée par un grand tableau dans le pool de six à sept scénaristes, qu'une division en colonnes marquait les épisodes et que les arches narratives avaient une structure commune, prédéfinie en quatre temps : construction d'un personnage, confrontation à une situation critique, climax, dénouement. Une fois les arches positionnées dans le tableau des épisodes, chaque scénariste était chargé d'écrire l'un d'entre eux.[924]

Cette période dure en moyenne entre six et huit semaines. C'est le moment de mettre au point les intrigues qui vont alimenter la machine à récits. Par la suite, l'écriture des *scripts* est confiée aux scénaristes de la série en fonction des décisions du producteur, de leurs envies, mais aussi de leurs disponibilités (il arrive que des scénaristes travaillent sur plusieurs *shows*). Le producteur exécutif lui-même peut s'attribuer des épisodes, c'est même souvent le cas. En nous appuyant sur l'exemple de *ER*, nous avons un exemple d'une méthode d'écriture reprise par la suite par d'autres *medical show*. Dans cette fiction, les auteurs travaillaient d'abord à l'élaboration des arcs narratifs des protagonistes avant d'injecter la partie médicale au *show*. Ainsi, les évolutions personnelles des personnages sont décidées en amont afin que les situations médicales puissent trouver un écho dans ce que traversent les personnages. Pour *ER*, cet exemple est pertinent mais encore une fois, il n'existe pas de méthode type. Chaque fiction a sa propre manière de s'architecturer saison après saison. Une fiction comme *ER* ou *Scrubs* puise dans des situations vécues par le

[923] BLOUIN Patrice, « Les mystères de la Writers' Room », *art. cit.*, p. 29-34.
[924] LAURENT Jean-Pierre, « Nouvelles narrativités télévisuelles », *art. cit.,* p. 10-16.

corps médical pour composer leurs propres intrigues médicales. Les auteurs de *ER* ont ainsi puisé dans les comptes rendus des centres médicaux comme *UCLA* (Université de Californie) ou Le *White Memorial Hospital* sans oublier les nombreuses interviews menées auprès du personnel médical, notamment les infirmières[925]. Sur la série de Bill Lawrence, c'est son ami médecin John Dorris qui lui a donné l'idée de la fiction au détour d'une conversation avant que ce dernier ne devienne consultant sur la série pour la partie médicale. De cette manière, une grande majorité des intrigues provient de l'expérience de médecins, infirmiers, internes, etc.

L'écriture reste un exercice collectif autour d'une *Pool* (une équipe). La quantité d'épisodes à écrire varie de 12 à 24 épisodes saisonniers en moyenne, ce qui induit des besoins différents selon le format de la série. La distribution des épisodes repose généralement sur l'équipe de scénaristes titulaires mais occasionnellement, un *Free-Lance Writer* (un écrivain en *free-lance* donc indépendant de la production) peut être amené à écrire un épisode pour soulager l'équipe ou parce que ce dernier est apprécié par le *showrunner*.

Le processus d'écriture même répond à plusieurs étapes indispensables qui permettent à ce travail collaboratif de proposer une certaine homogénéité. Il faut que l'ensemble des scénaristes propose un scénario qui s'inscrive dans la continuité des autres épisodes. Chaque auteur travaille sur un processus de synopsis, écriture, réécriture. Ce que l'on appelle tour à tour : *a Beat Sheet*, *an Outline* et *First Draft*[926]. J'utiliserai le schéma ci-dessous pour expliciter les termes et mettre en avant la chronologie du processus d'écriture.

Figure 53 : Schéma personnel de l'écriture d'un PTS[927].

[925] POURROY Janine, *Urgences Le guide officiel, op. cit.*, p. 59.

[926] THOMPSON Joel Anderson, « Writing the On-Air One-Hour Drama Spec : The Story and Outline », In *Inside the Room*, Linda VENIS (ed.), New-York, Penguin Group, 2013, p. 3-29.

[927] Un PTS est un script de série télévisée contemporain pour les prime-times. NEWMAN Michael Z., « From Beats to Arcs: Toward a Poetics of Television Narrative », *art. cit.*, p. 16-28.

À Beat Sheet désigne une segmentation synthétique des actions principales de l'épisode (dans l'ouvrage édité par Linda Vernis, l'exemple du pilote de la série *Grimm* est donné, il s'agit d'un résumé en dix actions[928]). Le *beat* correspond au niveau-micro de l'écriture sérielle. Michael Z. Newman explique qu'il s'agit de la plus petite unité de segmentation de l'épisode en dessous de l'acte. C'est un segment de deux minutes en moyenne qui découpe un acte en plusieurs parties. Si bien que selon le nombre d'actes, on peut trouver entre trois et six *beats* par acte[929]. Le *Beat Sheet* est donc la création de l'épisode à son plus petit niveau de découpage : « Quand les scénaristes envisagent la création d'un scénario de série, leur première tâche est de découper l'histoire en segments, selon un *Outline* ou un *Beat Sheet*, une tâche souvent réalisée collectivement par une équipe de scénaristes. »[930]

An Outline désigne la description du contenu de chaque scène de l'épisode. Il s'agit à la fois d'un plan et du carburant de l'unité (quelles sont les oppositions, les forces qui s'affrontent, que font les personnages, etc.). À partir de ces deux modèles, la rédaction de la première version est produite. Le duo *a Beat Sheet/an Outline* permettant au producteur de superviser dès la pré-écriture le plan de rédaction du scénariste et ainsi de s'assurer que l'épisode s'inscrit dans la continuité du *show*. On pourrait penser qu'une fois le scénariste attelé à l'écriture de son script, le travail devient individuel. Il n'en est rien : tout d'abord, l'écriture d'un épisode peut se faire à plusieurs[931]. Ensuite, le processus de

---

[928] THOMPSON Joel Anderson, « Writing the On-Air One-Hour Drama Spec : The Story and Outline », *op. cit*, p. 24.

[929] NEWMAN Michael Z., « From Beats to Arcs: Toward a Poetics of Television Narrative », *art. cit.,* p. 16-28.

[930] *Ibid.* Citation en anglais : « When writers approach the creation of a television script, their first task is to "break" the story into a moment-by-moment outline, or "beat-sheet," a task often done collaboratively by a writing staff. »

[931] Certains auteurs sont spécialisés dans certains types d'intrigues ou spécialistes d'un personnage. Dans *Battlestar Galactica,* Bradley Thompson et David Weddle écrivent quasiment toujours à deux et leur connaissance en histoire militaire en fait des spécialistes lors des épisodes centrés sur des batailles spatiales. SEPINWALL Alan, *The revolution was televised*, *op. cit.*, p. 382. Dans la préface de *Battlestar Galactica and Philosophy*, David Weddle revient sur sa collaboration avec Bradley Thompson. WEDDLE David, "Foreword ", in *Battlestar Galactica and philosophy mission accomplished or mission frakked up ?*, STEIFF Josef, TAMPLIN D. Tristan (ed.), Chicago, Open Court , 2008, p. IX-XI. Pour s'assurer de cela, il suffit de regarder les signatures des *scripts* de Weddle pour apprendre que la signature est double, toujours accompagnée de Bradley Thompson. Sur *NYPD Blue*, David Milch était devenu le réfèrent concernant le personnage principal de Andy Sipowicz. Milch était alcoolique, ce qui lui a permis d'écrire sur ce sujet à travers ce personnage. Par ailleurs, les *showrunners* ont souvent l'habitude d'écrire le premier et le dernier épisode d'une saison. LONGWORTH, JR. James L., *TV Creators conversations with america's top producers of television drama*, New York, Syracuse University Press, 2000, p. 100. Eric Vérat donne aussi l'exemple de David Fury spécialisé dans les intrigues du personnage de John Locke sur *Lost*. VÉRAT Eric, *Génériques ! Les séries américaines décryptées, op. cit.*, p. 64.

réécriture est essentiel pour garder la pleine cohérence du *show*. Le *story editor* supervise les scripts avant de les remettre au *showrunner*. Le *story editor* peut ainsi demander des modifications, retourner le *script* à son auteur pour que ce dernier corrige certains aspects. C'est seulement après que le *showrunner* lit l'épisode et procède, s'il le souhaite, à des modifications pour assurer la cohérence artistique de la série. En parallèle, le *script* est envoyé au Studio qui peut demander des modifications. De cette manière, l'écriture est, de son origine à sa conclusion, un procédé collectif qui passe et repasse entre plusieurs mains et qui permet de fonctionner en plusieurs paliers. Chacun de ces paliers étant une sécurité dans l'écriture permettant ainsi aux *scripts* d'être en phase avec la série.

Le processus d'écriture est un procédé calibré qui exige une certaine rigueur et qui permet de fonder la narration d'une série sur un système cohérent et collectif. Produire 24 épisodes par saison requiert une méthode stable et efficace. Or le système mis en place depuis les années 1950 assure une stabilité à la production de série télévisée. À travers ces deux grandes catégories que sont la production et l'écriture, nous pouvons dégager la logique interne du processus de création, il s'agit de deux forces qui se traversent. L'écriture reste le processus central autour duquel la production s'organise. Cette dernière est au service de la mise en œuvre des *scripts*. L'ensemble de ces actions est supervisé par celui qui est au carrefour de ces deux logiques, le (ou les) producteur exécutif ou plus officieusement, le *showrunner*.

Il manque une pièce du processus importante que nous devons mettre en avant. La série est une « machine à récit » d'une longévité de plusieurs années qui accueille de nombreux scénaristes. Pour que la série garde une cohérence, l'œil avisé du *showrunner* ne suffit pas, il faut une bible. Ce document est l'œuvre du créateur ou du producteur exécutif de la série et il est écrit en amont de la première saison. Le choix du terme « bible » est intéressant, cela nous semble faire directement référence au sens figuratif du nom "*trusted reference*"[932]. L'appellation « bible » tend donc à souligner l'importance de ce document qui agit comme un texte fondateur non pas du christianisme mais de l'univers fictionnel de la série et de ses possibilités narratives. Concrètement, la bible d'une série est un document de plusieurs dizaines de pages où l'auteur de la fiction

[932] Les différents dictionnaires d'Anglais s'accordent sur le sens figuratif du terme bible qui évoque la « vérité de référence ». Deux dictionnaires en ligne et témoigne ; wordreference : http://www.wordreference.com/enfr/bible, (consulté le 1er novembre 2014). Linguee : http://www.linguee.fr/francais-anglais/search?source=anglais&query=bible, (consulté le 1er novembre 2014).

« pense » sa série : « Au début de l'année, les scénaristes déterminent l'histoire et les arcs narratifs des personnages qui vont orienter les scénarios de la série pour la saison. La *bible* de la série, entretenue par l'équipe de scénaristes, est le plan d'ensemble qui détaille tous ces arcs et fils rouges. »[933]

La bible agit comme une sorte de manuel, une forme de matrice originelle textuelle qui recense les caractéristiques du *show*. Ce document est rédigé pour l'ensemble de la série comme une sorte de guide. Il est à la disposition de l'ensemble du staff qui s'y réfère pour de nombreux aspects dont l'écriture. La bible est l'une des résultantes de la pression du temps de la production puisqu'elle est censée établir un cap à respecter, quelles que soient les pressions subies. Ce type de document et son institutionnalisation sont l'une des spécificités propres à la série télévisée. Même dans le cadre de cycle littéraire, on ne retrouve pas le même systématisme qui habite les séries télévisées américaines. En l'occurrence : mettre sur papier les codes de l'univers fictionnel avant d'écrire l'ensemble de la fiction. C'est la raison pour laquelle nous allons nous attarder sur deux bibles de séries que nous avons pu nous procurer, celle de *Lost* et celle de *Battlestar Galactica*[934]. Comme nous l'avons évoqué, la bible est un document rarement analysé pourtant au vu de la place prépondérante que ce document occupe dans la production, il semble qu'elle soit un témoignage de première main pour comprendre comment des *showrunners* délimitent et définissent leurs univers fictionnels respectifs. L'analyse d'un tel document est aussi un moyen de désacraliser les idées reçues à propos de ce type de document (la bible anticiperait l'ensemble de la série, même sa fin, ce serait le texte suprême qui recenserait l'ensemble des détails du *show*, etc.) Nous allons essayer de rendre le contenu de ce type de document concret et d'en retirer la méthodologie propre des auteurs.

---

[933] DEL VALLE Robert, *The One-Hour Drama Series Producing Episode Television*, *op. cit.* p. 50. Citation en anglais : « At the beginning of the year, the writers determine the story and character arcs that will guide the show's scripts for the season. The show's *bible*, maintained by the writing staff, is the outline that details all of these arcs and plotlines. »

[934] Lorsque nous avons commencé ce travail en 2011, nous avons cherché à obtenir les 4 bibles des séries de mon corpus. Plusieurs problèmes se sont posés. Il était difficile de se procurer ces documents. Nous avons donc écrit à la guilde des scénaristes américinais qui possèdent une importante bibliothèque à Los Angeles (*Writers Guild Foundation)* : https://www.wgfoundation.org. Ainsi, nous avons obtenu un lien pour consulter les deux bibles de séries. Nous n'avons pu nous procurer celle d'Alan Ball et de Bill Lawrence. En réalité, Alan Ball explique qu'il n'a pas écrit de bible de série. Bill Lawrence a bien rédigé une bible pour *Scrubs* mais impossible de trouver une copie de ce document. Nous avons pu néanmoins accéder aux bibles de *Lost* et de *Battlestar Galactica* par leur mise en ligne au grand public lors de l'année 2012.

10 Les bibles de série

10.1 *Battlestar Galactica* et *Lost* : L'influence du temps de la production

Les deux exemples analysés ci-dessous répondent à des conditions de rédactions opposées, cela nous permet d'entrevoir les contraintes imposées par le temps de la production dès le début de la fiction. Dans le cadre de la bible de *Battlestar Galactica*[935], le document est composé de 53 pages segmentées en plusieurs catégories, datées du 17 décembre 2003. Ronald D. Moore achève la rédaction de ce document quelques jours seulement après la diffusion du téléfilm introductif (qui est aussi le pilote) sur Sci Fi (diffusion le huit et le neuf décembre). Ronald D. Moore rédige ce document dans la perspective, probablement encore incertaine à cette date[936], de l'avènement de la fiction en série. De plus, il semble que l'auteur travaille depuis un certain temps sur ce document en raison de la densité des informations données. Il faut garder en tête qu'à la différence de *Lost*, *Battlestar Galactica* est un remake d'une série de science-fiction de la fin des années 1970 créée par Glen A. Larson. Moore ne part donc pas de zéro. Il pioche dans un univers fictionnel existant les grandes lignes de la narration. C'est donc un travail d'adaptation mais aussi de transformation qui est au cœur du travail du *showrunner* dans cet exemple.

Auteur du script du téléfilm, Moore recense l'ensemble des éléments qui constituent l'univers de *Battlestar Galactica* dans ce document. Le *showrunner* est un scénariste confirmé par plusieurs années de production sur d'autres séries (notamment *Star Trek : Deep Space Nine*[937], *Star Trek : Voyager*[938]). Cette expérience lui permet de dégager une méthodologie de rédaction et d'intégrer à son projet les contraintes de la production. Le créateur de la série met en avant dans ce document, son projet de « réinvention » de la science-fiction télévisuelle. L'auteur a eu le temps de penser ce projet puisqu'il rejoint la fiction sous l'impulsion de David Eick dès le début 2002. Il travaille donc sur cette série depuis presque deux ans au moment de la diffusion de la minisérie. Ce qui lui a permis de murir ce projet.

---

[935] Disponible sur ce site : http://www.simplyscripts.com/tv_ab.html#B, (consulté le 10 mars 2014)

[936] En effet, la décision d'une coproduction internationale pour *Battlestar Galactica* dans le cadre de la première saison est en négociation à cette date.

[937] Créée par Rick Berman et Michael Piller, 1993-1999, Syndication.

[938] Créée par Rick Berman, Michael Piller et Jeri Taylor, 1995-2001, UPN.

À l'inverse, la bible de *Lost*[939] répond à un contexte de rédaction radicalement différent. Le document est achevé le 5 mai 2004 soit quelques jours après le tournage du pilote qui s'étend sur trois semaines entre le 22 mars et le 24 avril 2004[940]. La bible est bien plus courte que celle de *Battlestar Galactica*, 27 pages et sa segmentation est plutôt simple (en trois parties à l'inverse de sept parties divisées subdivisées en plusieurs sous-parties dans le document de Moore). La bible de *Lost* est rédigée par deux auteurs, Damon Lindelof et Carlton Cuse, cela témoigne ainsi du changement récent de *showrunner* puisque J.J. Abrams quitte la série peu de temps après le tournage du pilote[941]. Le tournage du pilote de *Lost* intervient après la période traditionnelle des tournages de pilote des séries télévisées (généralement entre janvier et mars). Habituellement, les mois de mars et avril sont consacrés à la post-production des nouveaux pilotes, c'est précisément la période ou Lost est en tournage. Selon le calendrier habituel, la fiction marque un retard sur ses concurrents. Ce qui raccourcit le temps de préparation habituellement nécessaire dans la perspective de lancer la production de la série pour juin, dans l'optique d'une diffusion à la rentrée. Ce document est donc rédigé dans une forme d'urgence par un jeune scénariste au début de sa carrière qui a co-écrit le pilote et un auteur expérimenté qui débarque sur le *show* après sa mise en chantier. Les conditions ne sont donc pas optimales dans le cadre de la rédaction de ce document.

Évidemment, de ces deux contextes opposés, on retrouve deux documents fondamentalement différents. Moore semble savoir précisément ce qu'il souhaite entreprendre avec cette série. De l'autre côté, Lindelof et Cuse semblent tâtonner dans l'élaboration de ce nouveau projet, ils ne semblent pas encore à l'aise avec l'univers fictionnel de *Lost*. De là à dire que dès cet instant, nous pouvons juger de la cohérence de l'ensemble de la fiction sur ce document, il n'y a qu'un pas que nous ne franchirons pas. Il serait même naïf de pouvoir retirer une certitude de l'analyse que nous allons entreprendre. Ce qui nous intéresse davantage, ce sont les contraintes de rédaction

---

[939] ScreenCraft Staff : http://www.screencraft.org/blog/lost-series-bible/, (consulté le 12 mars 2014)

[940] Secrets de tournage : http://www.allocine.fr/series/ficheserie-223/secrets-tournage/, (consulté le 18 avril 2014)

[941] Le travail de J.J. Abrams sur *Lost* est double, il a créé la série avec Linelof et il a réalisé les deux premiers épisodes qui servent de pilote à la fiction. S'il quitte *Lost* rapidement, il continue d'apporter ses conseils et ses idées. Plusieurs arcs narratifs de la première saison reposent sur ces propositions comme l'idée de la trappe. Il reviendra écrire l'épisode d'ouverture de la troisième saison avec Damon Lindelof intitulé *A Tale of Two Cities* (S3E01). Difficile de mesurer son influence au-delà de la création et du pilote mais il apparaît certain que Lindelof a continué à le consulter tout au long de la fiction.

extrêmement différentes entre les deux *shows* qui influent grandement sur le contenu et les méthodes utilisées par les *showrunners* pour constituer l'univers de la fiction. Avant de débuter notre analyse, il faut rappeler une différence fondamentale entre les deux programmes, *Lost* est diffusé sur ABC grand *network* hertzien et *Battlestar Galactica* sur une chaîne du câble basique, Syfy.

10.1.1 Les fondations de la série

Nous allons mener une analyse comparative entre les deux documents. Ronald D. Moore entreprend la rédaction de sa bible par une double note d'intention intitulée respectivement *The Fundement of Battlestar Galactica* et *Battlestar Galactica : Naturalist Science Fiction or Taking the Opera out of Space Opera*[942]. Deux textes qui se complètent et qui définissent le projet de l'auteur qui entreprend de réinventer la science-fiction : « Notre but n'est rien de moins que la réinvention de la série télévisée de science-fiction. »[943] Pour cela, il met en place sa déclinaison du genre en l'intitulant *Naturalistic Science-Fiction* : « Cette approche consiste à introduire le réalisme dans ce qui était jusqu'à présent un genre hautement irréaliste. »[944] Moore a gardé une véritable frustration de son travail sur *Star Trek* puisque la série répondait à un cadre précis qu'il était impossible de modifier. Avec *Battlestar Galactica*, il a le projet pour donner libre court à sa sensibilité et à sa propre conception de la science-fiction télévisuelle. Ainsi, le *showrunner* expose les différents aspects de son projet en faisant l'inventaire des fondations de la série.

Il emprunte ainsi la structure à trois temps[945] popularisée par *Hill Street Blues* et revendique cette affiliation qui permet à la série d'être profondément feuilletonesque. Il définit ce qu'on peut trouver dans la série et surtout ce que l'on ne peut pas trouver (il bannit ainsi toutes les histoires fantastiques habituelles, les voyages dans le temps, les univers parallèles, les savants fous, etc.). Il aborde l'approche esthétique du *show* qu'il

---

[942] Traduction : *Les Fondements de Battlestar Galactica* et *Battlestar Galactica* : *La science-fiction naturaliste ou Retirer l'opéra du space opera.*

[943] Ronald D. Moore, bible de *Battlestar Galactica* : http://c.ymcdn.com/sites/www.harvardwood.org/resource/resmgr/hwp pdfs/battlestar_galactica_series.pdf, p. 5. (Pour la numérotation, nous avons fait le choix de celle du PDF et non du document scanné. Par exemple, ici, selon la numérotation de Moore, c'est la page une.) Citation en anglais : « Our goal is nothing less than the reinvention of the science fiction television series. »

[944] *Ibid.,* p. 5. Citation en anglais : « That approach is to introduce realism into what has heretofore been an aggressively unrealistic genre. »

[945] Les arcs narratifs épisodiques, sur plusieurs épisodes et sur l'ensemble de la série.

souhaite proche du documentaire : « Un téléspectateur occasionnel devrait croire un instant qu'il a accidentellement zappé sur un documentaire du type *60 Minutes* à propos de la vie à bord d'un porte-avion jusqu'à ce que quelqu'un commence à parler de Cylons et de battlestars. »[946] Il introduit la place de la science, de la politique et de la religion dans la fiction et enfin il met en avant la place prépondérante des personnages dans l'œuvre : « Nos personnages ne sont pas des superhéros. Ils n'appartiennent pas à une élite. Ce sont des personnes ordinaires précipitées dans un cataclysme et qui font de leur mieux pour survivre. Ils sont comme vous et moi. »[947] Ces deux parties aident l'auteur à introduire ce document qui lui permet une présentation des fondations de la série relativement claire. L'auteur approche les multiples aspects de la fiction (esthétique, narration, personnages, genres, etc.). En cela, la double présentation introductive de Moore semble le fruit d'une réelle réflexion autour d'un projet formel et générique précis.

Dans le cadre de la bible de *Lost*, l'introduction est différente. Comme nous allons régulièrement le remarquer, le document prend en compte l'ensemble des lecteurs. C'est-à-dire, les scénaristes mais aussi les responsables du studio et de la chaîne qui ont accès à ce document[948]. Les premières lignes qui introduisent la bible sont d'ailleurs un paragraphe de remerciements à l'attention de ceux qui ont rendu possible la production du pilote. L'introduction est succincte, elle présente le plan du document baptisé *The Format*. Ce dernier repose sur trois grandes parties. La première est un abécédaire construit autour des questions suscitées par le pilote de la série, la seconde sur les personnages et la troisième sur les histoires potentielles du *show*. La méthode de Moore et celles des auteurs de *Lost* diffèrent donc dès les premières pages.

L'abécédaire, c'est l'énumération des questions posées par le double épisode introductif de la fiction, c'est la méthode employée par les auteurs pour établir l'univers fictionnel de *Lost*. Le paradoxe de cette méthode est que les auteurs entreprennent de répondre à une variété de questions auxquelles parfois ils n'ont pas eux-mêmes encore la réponse, témoignant ainsi de l'état du projet. Cette méthode interpelle parce qu'elle est

---

[946] Ronald D. Moore, bible de *Battlestar Galactica*, *op. cit.,* p. 5. Citation en anglais : « A casual viewer should for a moment feel like he or she has accidently surfed onto a "60 Minutes" documentary piece about life aboard an aircraft carrier until someone starts talking about Cylons and battlestars. »

[947] *Ibid.,* p. 7. Citation en anglais : « Our characters are not super-heroes. They are not an elite. They are everyday people caught up in a enormous cataclysm and trying to survive it as best they can. They are you and me. »

[948] Comme nous le remarquerons, la bible de Ronald D. Moore ne s'adresse pas directement aux responsables de la chaîne.

dans un entre-deux, le document apparaît alors comme une justification plus qu'une élaboration d'un univers fictionnel. Dès le début de la bible, on perçoit la problématique qui traverse ce document : les auteurs semblent ne pas maîtriser cet univers fictionnel. C'est probablement la raison pour lequel ils refusent de répondre à certaines questions. Notamment quand ils abordent la présence de l'ours polaire dans le pilote avec un commentaire laconique : « Nous ne le dirons pas. Désolé. »[949] Cette méthode est peut-être liée à l'inexpérience de Damon Lindelof au moment de la rédaction d'un tel document. Quelques mois avant, Lindelof n'avait encore jamais eu de vraie responsabilité sur un projet de série télé à part celle de scénariste de base.

Ainsi la première partie du document de *Lost* aborde la définition du genre qui apparaît comme un mélange de plusieurs autres genres (*medical show, cop show, lawyer show, character drama* notamment). Ce qui s'avère contestable au regard la série. Ce n'est pourtant que le début. Par la suite, les auteurs définissent la série comme *Self-contained*. Ce que l'on pourrait comprendre comme « sérialisé » dans le sens où chaque épisode peut être regardé indépendamment des autres. Ils reconnaissent cependant que les mystères de l'île occupent une place importante : « *LOST* peut et sera aussi accessible sur une base hebdomadaire qu'un drame *procedural* traditionnel. »[950]

Pour les auteurs, *Lost* peut se suivre de la même manière qu'un épisode de *CSI (Les Experts)* ou encore *Cold Case* par exemple. C'est une fascinante description du *show* qui est en totale contradiction avec la dominance feuilletonesque de ce dernier. Cette erreur est d'autant plus étonnante que le pilote est construit en deux parties de manière feuilletonesque. Comment expliquer une telle erreur ? Il y a plusieurs possibilités. En raison de la pression qui entoure la rédaction de ce document, les auteurs ont souhaité rassurer le *network* en promettant une série à dominance immobile pour maximiser les chances de voir la fiction connaître une première saison. En effet, le feuilleton effraie encore considérablement les grands réseaux en 2004[951], en raison de cette frilosité, les auteurs ont peut-être voulu rassurer la chaîne.

---

[949] Damon Lindelof et Carlton Cuse, Bible de *Lost : Series Format*, p. 11. (Même système de numérotation que pour la bible de Ronald D. Moore). Citation en anglais : We're not telling. Sorry. URL : http://leethomson.myzen.co.uk/Lost/Lost_Writers_Guide.pdf

[950] *Ibid.*, p. 7. Citation en anglais : « LOST can and will be just as accessible on a weekly basis as a traditiona1ly "procedural" drama. »

[951] Les raisons sont multiples. Les séries à dominance immobile présentent plusieurs avantages. D'une part, il n'est pas nécessaire d'avoir vu les épisodes précédents pour comprendre l'histoire. On peut donc rater plusieurs épisodes sans être perdu. À l'inverse, le feuilleton demande une fidélité au téléspectateur. Il est difficile de comprendre l'histoire en manquant des épisodes. Il est

D'un autre côté, si c'est un mensonge, il apparaît comme particulièrement dangereux. La chaîne ayant un fort pouvoir décisionnaire sur le programme, si les premiers *scripts* ne l'avaient pas pleinement satisfaite, elle aurait pu exiger des modifications, voire arrêter la série. L'autre possibilité est que les auteurs sont sincères et qu'ils envisagent une sérialisation de cette fiction pour la faire perdurer. Comme ils ont eu peu de temps pour penser le projet sur le long terme, ils ont préféré assurer sa pérennité par une forme immobile. Ils ont probablement réalisé leur erreur relativement rapidement par la suite. Quoi qu'il en soit et qu'elle que soit la bonne version, elle montre les difficultés de se débattre avec une nouvelle série et de définir sa structure sur un grand réseau. Sans une perception à long terme d'un tel projet, la constitution d'une matrice est délicate. À l'inverse de Moore, Cuse et Lindelof se sont retrouvés parachutés sur le projet *Lost.* Le premier a d'abord assisté J.J. Abrams et le second a rejoint le projet après la mise en boîte du pilote[952]. Damon Lindelof est passé en quelques mois à peine de scénariste à producteur exécutif/*showunner* d'une des séries les plus coûteuses de l'histoire de la télévision américaine. Quant à Carlton Cuse, il a suivi à distance la genèse du projet et l'on peut penser que ce dernier est encore en train de découvrir ce nouvel univers auquel il n'a pas encore activement participé.

Le document des auteurs de *Lost* n'est pas composé uniquement de contradictions. Ils définissent d'autres éléments du *show* en conformité avec la première saison de *Lost* notamment dans l'approche temporelle. Chaque épisode se déroule sur un ou deux jours, la première saison couvre les 40 premiers jours de survie, les éléments temporels de la série sont clairement constitués. Les auteurs expliquent la manière de gérer à l'écran un groupe de 13 personnages notamment par la mise en avant d'un des protagonistes par épisode. Ils abordent la place du monstre (la fumée noire) dans la fiction et ouvre les possibilités d'apparition de *guest star*. L'un des éléments les plus marquants de cette partie concerne la place de l'île dans la fiction. Ici, l'île est le centre de la mythologie de la série et de l'univers fictionnel. L'histoire de l'île a une place importante dans l'élaboration du mystère qui entoure la figure insulaire. En effet, cette dernière est clairement définie comme le centre de l'univers fictionnel qui alimente les récits. D'une

---

tout aussi difficile de prendre un feuilleton en cours de route. On pourrait donc dire que dans une série à dominance immobile, l'audience peut circuler. On peut regarder, quitter une fiction à n'importe quel moment, l'audience se construit et se renouvèle tout au long de la fiction. Pour le feuilleton, c'est différent. L'audience s'élabore dès les premiers épisodes. RUDITIS Paul, *Battlestar Galactica : les origines, Les coulisses*, *La Mythologie*, *op. cit.*, p. 90-91.

[952] SEPINWALL Alan, *The revolution was televised*, *op. cit.*, p. 164-165.

certaine manière, l'île est le fournisseur officiel de la machine à récits appuyant notre idée qu'une série peut difficilement survivre au déplacement de son univers fictionnel. Les auteurs s'appuient sur l'exemple d'*Alias* et assurent avoir tiré les leçons des erreurs de cette fiction : « Nous sommes bien au fait de la leçon retirée d'*ALIAS*, qui a consacré beaucoup de sa narration à la mythologie centrée sur Rambaldi[953]. Nous n'avons aucune intention de nous embourber là-dedans, et nous comptons bien démontrer notre engagement à raconter des histoires autonomes sur une base hebdomadaire. »[954] En effet, la série *Alias* est connue pour sa mythologie complexe qui a d'abord alimenté le suspense et le mystère de la série avant de se perdre dans des tergiversations mythologiques et des twists abracadabrantesques[955] entraînant la chute des audiences de la série d'Abrams. C'est la raison pour laquelle les auteurs affirment qu'il n'y a pas d'ultime mystère à résoudre probablement pour ne pas effrayer la chaîne[956]. Il est évident après le visionnage du pilote que l'île est la macro-crise des récits, c'est l'ultime mystère clairement institué par la dernière ligne de dialogue du pilote : « Les gars, où sommes-nous ? ».[957]

Ils semblent que Lindelof et Cuse cultivent ici la contradiction. L'insistante autour de l'idée d'épisode « auto contenu » avec une narration close tend à penser que Lindelof et Cuse se justifient des intentions feuilletonesques qui peuvent leur être accordées afin de rassurer les responsables d'ABC. Historiquement, personne ne peut prédire le succès de *Lost* et produire une série en 2004 à dominance feuilletonesque est un énorme risque pour la chaîne et le studio. Comme nous l'avons évoqué, Cuse et Lindelof veulent certainement ménager les craintes des dirigeants tout en étant eux-mêmes indécis sur l'orientation à donner face à une énorme machine qu'ils ne maîtrisent pas encore.

Les fondations entre les deux *shows* ne sont clairement pas similaires. *Battlestar Galactica* se fonde autour d'une réinvention du genre qui permet de rendre plus accessible

---

[953] Milo Giacomo Rambaldi est un personnage de fiction dans l'univers d'Alias. C'est un inventeur de génie et un prophète à mi-chemin entre Leonard de Vinci et Nostradamus. FRAISSARD Guillaume, « J.J. Abrams Un Jedi pour Hollywood », dans *Le Monde hors-série : la vie en série*, Avril/Juin 2013, hors-série, p. 82.

[954] Damon Lindelof et Carlton Cuse, bible de *Lost : Series Format*, *op.cit.,* p. 8. Citation en anglais : « We are well of aware of the lesson learned on ALIAS by dedicating so much of the storytelling to Rambaldi-centric mythology[954] and have no intention of becoming mired in it, further demonstrating our mission statement to tell self-contained stories on a weekly basis. »

[955] Notamment lors de la cinquième et dernière saison qui voit le personnage de Michael Vaughn mourir puis revenir à la vie tandis que la mythologie de Rambaldi propose des rebondissements qui mettent à mal la crédibilité du *show*.

[956] Cela entre en contradiction avec la totalité de la série.

[957] *Lost*, saison 1, DVD, ABC Studio, 2005, épisode pilote.

la science-fiction même à ceux qui ne s'y intéressent pas. *Lost* se construit sur des fondations contestables et qui témoignent davantage de l'état d'avancement du projet. La première partie de *Lost* est un exemple édifiant de cela cultivant les contradictions et les aveux d'impuissance face à ce gigantesque projet que représente la fiction. Cette première partie démontre efficacement que les auteurs ne maîtrisent pas encore la série comme un ensemble et que contrairement à ce qu'ils ont longtemps répété. L'identité de la fumée noire est ainsi évoquée à la fois dans la bible et dans le pilote : « qui pourrait être plus proche de la machine que de l'animal. »[958] Par la suite, la fumée noire est associée à un être humain[959], cela témoigne ainsi de l'état du projet par rapport à sa mise en œuvre.

10.2 Une encyclopédie et des questions

La bible permet donc de dévoiler les plans originels des auteurs de série en général. Ici, la méthode employée par les auteurs de *Lost* est de questionner l'œuvre pour l'élaborer. Cela restreint les éléments évoqués, ainsi les auteurs passent sous silence le projet esthétique et sonore de la série. En se justifiant perpétuellement sur leurs intentions, ils en oublient d'utiliser la bible comme un outil de définition d'un univers fictionnel spécifique. À l'inverse, Ronald D. Moore bâtit son entreprise sérielle en définissant l'ensemble de l'univers fictionnel et en articulant son projet personnel au sein de ce monde. Il établit le cap avant de façonner une encyclopédie de l'univers de la série. Dans un premier temps, il aborde les douze colonies au travers de cinq aspects (histoire, religion, culture, société, et technologie). Ainsi, la cohérence de l'univers fictionnel repose sur trois piliers : l'Histoire, la foi et la science, 3 thèmes omniprésents dans *Battlestar Galactica*. La construction d'un monde fictionnel selon l'auteur passe par ses fondations qu'il élabore lors de cette partie. Ainsi, les douze colonies reposent sur une religion polythéiste où la science a un rôle primordial[960], le fonctionnement de la société est sensiblement identique au nôtre : « La société coloniale est très semblable à la société terrienne du 21e siècle et peut être parfaitement considérée comme un monde

[958] Damon Lindelof et Carlton Cuse, bible de *Lost : Series Format*, *op.cit.,* p. 9. Citation en anglais : « which may be more machine than animal ».

[959] Dans l'épisode *The Incident* (S5E16-17), l'homme en noir, le frère de Jacob se dévoilent progressivement. Il apparaît par la suite comme étant la fumée noire.

[960] Il définit le paradoxe scientifique provoqué par le conflit entre les Cylons et les humains. En raison des capacités des robots, les humains ne peuvent pas utiliser Internet. C'est donc une société plus avancée par certains aspects et en retard sur d'autres points.

parallèle. »[961] L'auteur double ce travail en exécutant le même travail pour les Cylons. Il définit cette société autour de trois axes : culture, société et technologie. Il met en avant les différences fondamentales avec la civilisation humaine (religion polythéiste, leur capacité de résurrection, les douze modèles humanoïdes). Les deux civilisations sont bâties de manière complémentaire. Elles partagent la même histoire et elles sont intimement liées par cette idée d'enfant de l'humanité qui caractérise les Cylons. L'univers fictionnel repose sur cette opposition entre deux grandes forces.

La bible fonctionne à certains égards comme une mini-encyclopédie. Elle synthétise les principales idées de l'auteur auxquelles la série ne dérogera pas ou presque (quelques différences apparaissent par la suite avec par exemple l'existence d'un président de toutes les colonies pourtant prescrit par la bible). L'exemple le plus marquant reste l'impressionnante description initiée par l'auteur dans la dernière partie du document. Sur une quinzaine de pages, le *showrunner* décrit l'histoire, le fonctionnement, le lexique qui façonne le centre de l'univers fictionnel, le vaisseau de guerre *Galactica*. Tout à tour, il traite du fonctionnement du bâtiment spatial, de la hiérarchie qui le compose, de la manière dont le vaisseau se déplace et même du lexique des termes inventés. Moore pense le *Galactica* comme une sorte de porte-avion spatial « a space-going aircraft carrier. »[962] Il définit les différents départements qui permettent au mastodonte de combattre *(CIC, Damage Control, Combat Operations).* Il donne aussi les clés de deux termes omniprésents dans la minisérie comme le *FTL*[963] *(Faster Than Light),* mais aussi *The Red Line*[964]. Cette partie est certainement la plus précise, elle permet de penser le centre du monde fictionnel dans le détail. Le *Galactica* étant le centre des intrigues et le lieu où la majeure partie de la série se déroule. La méthode de Moore consiste à bâtir son univers fictionnel comme une déformation du nôtre. Il utilise de nombreuses références qui permettent de créer un sentiment de familiarité avec notre réalité : « La check-list spécifique utilisée par le Galactica durant les séquences *FTL* de la minisérie a été adaptée

---

[961] Ronald D. Moore, bible de *Battlestar Galactica*, *op. cit.,* p. 9. Citation en anglais : « Colonial society is very similar to 21st century Earth society and can be considered a parallel world for all intents and purposes. »

[962] *Ibid*., p. 45

[963] Le *FTL* (*Faster Than Light*) explique le déplacement plus vite que la lumière qui est possible dans la fiction.

[964] La ligne rouge désigne une ligne imaginaire qui délimite l'espace connu des douze colonies au début de la fiction. Pour fuir les Cylons, la flotte est obligée de passer cette ligne et de pénétrer dans l'espace inconnu.

d'une des nombreuses check-lists de la mission lunaire Apollo 15. »[965] La bible dévoile la cohérence de l'univers fictionnel.

La plus grande similitude méthodologique entre les deux bibles repose sur un questionnement interne. En effet, les auteurs ont conscience de l'incomplétude del'univers fictionnel qu'ils bâtissent, c'est la raison pour laquelle ils anticipent des questions soulevées par certains points afin de dégager des pistes narratives pour leur fiction. Par exemple, Moore s'interroge sur les Cylons :

> Les Cylons devraient avoir leurs propres arts, musique, poésie, etc. Ils veulent apprécier l'univers dans toute sa beauté. Pour eux, la question est de savoir si c'est vraiment le cas. Comment un Cylon peut-il savoir ce qu'est l'amour ? En quoi Numéro Six est-elle apte à déterminer si ses sentiments pour Baltar sont de l'amour ou une imitation numérique ? Comment nous-mêmes pourrions nous le savoir ? [966]

En cela, l'omniscience présupposée des auteurs par la bible est un mythe. Il s'agit des fondations de l'univers qui crée une base de travail collectif sur laquelle on peut dégager des pistes, des idées qui peuvent alimenter la machine à récit. Les questions amorcées ci-dessus par Moore permettent l'émergence d'arcs narratifs au fil des quatre saisons de la série.

Les deux fictions se rejoignent sur le refus du cloisonnement des genres. Aucune des deux séries ne souhaite être cantonnée à un genre en particulier. Le fait est clairement établi par la bible de *Lost* : « Si on fait notre travail correctement, on peut rester à la limite de la science-fiction sans jamais être catalogués comme tel. »[967] C'est aussi la raison d'être du manifeste de Moore qui veut repenser le *space opera* en le décloisonnant afin de transgresser la barrière du genre et proposer un mélange générique inhabituel. C'est une profonde similitude entre les deux *shows* qui est aussi l'une des raisons du succès rencontré par ces fictions puisqu'en s'affranchissant des frontières du genre, elles ont pu attirer une audience plus diversifiée.

---

[965] Ronald D. Moore, bible de *Battlestar Galactica*, *op. cit.,* p. 53. Citation en anglais : « « The specific checklist used by Galactica during the FTL sequence in the miniseries[965] was gleaned from one of many checklists from the Apollo 15 lunar mission. »

[966] *Ibid,* p. 14. Citation en anglais : « The Cylons should have their own art, music, poetry, etc. They want to appreciate the universe in all of its beauty. The question for them is whether or not they do. How can a Cylon truly know what love is? How can Number Six judge whether what she feels for Baltar is love or a digital copy? How can any of us know? »

[967] Damon Lindelof et Carlton Cuse, bible de *Lost : Series Format*, *op.cit.,* p. 7. Citation en anglais : « If we do our jobs right, we can walk that fine line and never be branded as "Sci-Fi." »

10.2.1 Les personnages au centre de la bible

Les deux séries accordent une place centrale aux personnages dans la constitution de leur bible respective. Néanmoins, leurs méthodes divergent. Dans le cadre de *Lost*, les personnages sont énumérés et présentés à tour de rôle de manière succincte et synthétique, un paragraphe vient décrire leur caractère et leur fonction dans l'histoire (héros, antihéros, le personnage comique, le leader) comme c'est le cas pour Jack : « Courageux, vif d'esprit, puissant et vulnérable, Jack se retrouve propulsé dans le rôle du héros que cela lui plaise ou non… et cela ne lui plaît pas vraiment. »[968] Les principaux traits de caractère sont établis ainsi que certains éléments qui composent le *backstory*[969] des personnages : Sun parle anglais, Hurley est un millionnaire, Charlie est accro à la drogue, etc. On trouve aussi dans la bible des éléments amenés à disparaître ou à ne jamais réellement exister dans la série tel que la lettre de suicide de Sawyer ou encore la schizophrénie de Boone contredisant l'idée que ce qui est écrit dans la bible est obligatoirement une composante du *show*. Ces courtes présentations restent non-exhaustives afin de laisser le champ libre à l'exploration de ces personnages par les scénaristes.

Dans la bible de *Battlestar Galactica*, le choix est opposé. Moore rédige la biographie complète des personnages avec beaucoup de soin et de méticulosité, explicitant les caractères et les relations des personnages entre eux. En effet, à la différence de la majeure partie des protagonistes de *Lost*, ceux de *Battlestar* entretiennent des rapports souvent complexes depuis plusieurs années. L'auteur applique la même méthode à chaque personnage en bâtissant leur biographie depuis leur naissance jusqu'à leur situation dans la minisérie constituant ainsi un ensemble de réseaux qui alimentent l'univers fictionnel du récit. On retrouve ainsi des éléments amenés et partagés par plusieurs protagonistes qui tendent à être explorés au fil des saisons comme les conséquences de la mort du plus jeune fils Adama, Zack. Cet événement impacte les relations entre William Adama, Lee Adama et Kara Thrace. Ces biographies s'articulent autour de deux sphères, celle des affects et celle de la sphère professionnelle. De cette manière, la confrontation des deux sphères

---

[968] *Ibid.,* p. 13. Citation en anglais : « Brave, sharp-witted, powerful and vulnerable, Jack finds himself cast in the role of hero whether he likes it or not ... and he's more inclined to go with "not." »

[969] Le *backstory* ou « spectre » renvoie aux événements arrivés aux personnages avant l'histoire racontée. Truby privilégie le terme spectre puisque pour lui *backstory* est trop large : TRUBY John, *L'anatomie du scénario*, *op. cit.*, p. 299.

impacte les relations entre les protagonistes (La colère de Lee Adama envers son père William Adama est liée à la rencontre entre l'affect et le professionnel.) Chaque personnage est ensuite défini par un caractère complexe qui prévient toute figure héroïque. Comme l'énonce l'auteur dès le début, c'est une fiction à propos d'hommes et de femmes « comme vous et moi. » La description des personnages met en avant ces défauts qui permettent d'envisager les personnages comme des êtres imparfaits. Prenons l'exemple de Lee Adama qui a toutes les caractéristiques physiques du jeune héros. Il est beau, jeune et son nom de code « Apollo » renvoie directement au dieu grec de la beauté. Or cette apparence physique cache un personnage plus ambivalent : « C'est un jeune homme qui a beaucoup de colère, de ressentiment et de frustration et qui ne sait pas quoi en faire. »[970] Ce que Moore réalise admirablement dans cette partie, c'est d'utiliser le caractère et la *backstory* des personnages pour alimenter la machine à récits.

Les personnages sont bâtis par rapport à l'univers fictionnel défini en amont. La dimension militaire de l'univers contamine presque l'intégralité des protagonistes, les différences sociales et religieuses entre les mondes caractérisent les membres de la flotte. Leur existence s'inscrit au sein de l'univers fictionnel. Moore façonne les personnages et de cette combinaison née une grande possibilité de récits. L'histoire des personnages permet de dégager des récits possibles et ceux-ci sont régulièrement utilisés dans la fiction. Prenons l'exemple de Gaius Baltar qui est défini comme un fils d'agriculteur : « Gaius détestait la vie agricole. Un de ses premiers souvenirs est d'avoir marché dans une bouse de vache et d'avoir dû rentrer à pied chez lui en larmes et en chaussettes. »[971] La haine de Baltar envers ses origines forme un acte narratif lors la quatrième saison. Au cours de plusieurs flashbacks, Baltar revient sur ses relations conflictuelles avec son père agriculteur. La bible alimente la machine à récits tout au long de la vie de la fiction. La différence majeure entre les deux séries sur la question du « passé » est claire. Moore a une idée précise du *backstory* de ces personnages alors que les auteurs de *Lost* se laissent le temps de pouvoir le constituer en restant très vague sur la vie des personnages avant le crash.

---

[970] Ronald D. Moore, bible de *Battlestar Galactica*, *op. cit.,* p. 22. Citation en anglais : « He's a young man with a lot of anger, a lot of resentments and a lot of frustrations who knows not what to do with them. »

[971] *Ibid.*, p. 27. Citation en anglais : « Gaius hated farm life. One of his earliest memories is of getting his boots stuck in a pile of cow shit and having to walk back to the house in tears and in his stocking feet. »

Les méthodes des auteurs divergent mais le but est semblable, faire des personnages une source de récits pour la fiction. Il est donc fondamental que la partie sur le personnage soit suffisamment riche pour dégager de nombreux arcs narratifs. Néanmoins, on retrouve des différences avec les *shows* tels qu'ils ont été tournés. Pour la série de Moore, le nom de la femme de Saul Tigh est ici prénommé Sherry avant d'être renommée Hélène. Pour *Lost,* on constate une absence de certains éléments importants comme l'invalidité de Locke avant le crash qui n'est pas énoncé dans le descriptif du personnage. Il semble que la méthode de Moore permet de constituer une histoire entre les personnages qui véhiculent des oppositions, des conflits ou des rapprochements. Cette arborescence n'est possible qu'avec une vision claire de l'identité de chaque protagoniste. De ces confrontations ou de ces liens se dégagent des récits potentiels. *Lost* reste assez vague pour envisager des récits précis sur le long terme, mais il est vrai que cela ouvre aussi un éventail de possibilités. Les deux séries se bâtissent donc différemment.

10.2.2 Des histoires avant tout

À travers la bible, les auteurs ont un dessin commun, élaborer des récits pour leurs fictions. Cela se manifeste clairement dans chaque document où une partie est assignée aux récits possibles (*Storylines*). Les auteurs commencent à penser et à tisser les possibles intrigues de leurs séries. Lindelof et Cuse architecturent clairement le fonctionnement du *show* dans la troisième partie. Ils définissent les types d'histoires qui constituent *Lost* (au moins pour les premières saisons). Ces options narratives se fondent sur des oppositions entre les personnages, les « autres » et les survivants, entre l'île et les forces de la nature, entre la survie et la reconstruction d'une société et enfin la présence capitale des flashbacks. La structure de la première saison s'articule autour de l'idée que chaque épisode demande à être alimenté, constitué par un nouveau récit : « Notre structure épisodique exige des intrigues nouvelles chaque semaine. »[972]

Enfin, les auteurs définissent la structure des épisodes autour d'un *plot A* (intrigue A) et de micro-récits : « Nous avons intégré des intrigues secondaires (cinq a huit segments) en plus de la grande intrigue "A". Celles-ci possédaient une densité et une

[972] Damon Lindelof et Carlton Cuse, bible de *Lost : Series Format*, *op. cit.*, p.19. Citation en anglais : « our episodic structure demands fresh plots every week. »

intrigue assez prépondérante pour porter un épisode entier à elles seules. »[973] Par la suite, les auteurs procèdent à une forme de liste, énumérant plus d'une vingtaine d'intrigues possibles pour leur série. Une forme d'échantillonnage narratif des possibles de la fiction. Nous trouvons des récits amenés à être développés pendant la première saison et au-delà (la barrière de la langue pour Jin, la menace des « autres »[974], la construction d'une barque pour s'échapper, trouver une source d'eau, de la nourriture, etc.). On découvre aussi d'autres récits jamais vraiment exploités au cours de la série, il était question d'un récit centré sur une élection ou encore d'une éclipse solaire. De cette manière, la bible permet de proposer ici des pistes de réflexion autour de matière narrative dont finalement seule une portion est réellement utilisée.

Enfin dans un cours épilogue baptisé *The Hard Sell*[975], les auteurs de *Lost* insistent sur le potentiel de la série tout en mettant en perspective ce travail dans un cadre temporel extrêmement limité rappelant ainsi les difficiles conditions de rédaction : « Merci de vous souvenir que ce format est un simple RÉSUMÉ de tout le travail que nous avons accompli ces neuf dernières semaines. »[976] Les auteurs expriment clairement le souhait de calmer les angoisses inhérentes à un *show* aussi particulier. Ils évoquent aussi des discussions autour de la seconde et troisième saison. À travers cette dernière partie passionnante de la bible, on peut percevoir les contraintes du temps de la production et de la diffusion. La pression autour de ce document est palpable dans la bible de *Lost*, les auteurs sont obligés de se justifier au lieu de constituer la mythologie de la série à l'instar de Ronald D. Moore. Ils sont obligés de jongler avec un projet complexe et avec les contraintes du système de production. Les auteurs ne savent pas exactement où ils vont, mais comment pourrait-il en être autrement ? Aussi talentueux soient-ils personne ne peut anticiper l'ensemble d'un *show* en quelques semaines. Ils ont clairement compris le potentiel de la série, ils veulent en faire ressortir le meilleur mais ils tâtonnent sérieusement dans son élaboration à long terme. La bible porte ainsi les stigmates de cette pression de la production et du temps écrasant.

---

[973] *Ibid.,* p. 19. Citation en anglais : « We've included smaller stories (five - eight beats) in addition to the "Massive A's"–larger and plot-driven enough to carry an entire episode on their own. »

[974] Les « autres » sont une communauté d'autochtones vivant sur l'île avant l'arrivée des survivants du de l'Oceanic 815.

[975] Qui se traduit par « difficile à vendre ». Soit une manière d'anticiper les craintes du réseau. Lindelof et Cuse semblent dire, « nous savons que c'est difficile à vendre, mais ça peut marcher ».

[976] Damon Lindelof et Carlton Cuse, bible de *Lost : Series Format*, *op. cit.,* p. 27. Nous avons souligné cette citation puisque c'est une adresse directe aux lecteurs. Citation en anglais : « Please remember, this format is just a SUMMARY of all the work we have done in the past nine weeks. »

Du côté de Moore, les choses sont différentes. Dans une partie intitulée *Storylines*, l'auteur explicite le fonctionnement interne de chaque épisode avec une grande précision. Tout d'abord, chaque unité repose sur une tension, fuyant ainsi tout immobilisme : « Il y a une constante menace qui pèse sur nos personnages, venant de l'intérieur comme de l'extérieur de la flotte, et qui ne sera jamais résolue au cours de la série. »[977] La structure est ensuite remarquablement définie : *Series Arcs, Multi-Episodic Arcs*, *Stand Alone Arcs*[978] assurant ainsi une sérialité complexe à dominance évolutive. La question de la diversité des intrigues est débattue, toutes les histoires ne doivent pas tourner autour de la menace robotique. Moore établit que le monde des Cylons doit passer par un dévoilement progressif : « Nous allons également visiter le monde des Cylons pour établir leur culture et leur société ainsi que donner leur point de vue sur la traque du Galactica. »[979] Enfin dans deux longs paragraphes, le *showrunner* réglemente le type des *Plot-driven Stories* (quel type d'histoire peuvent être raconté ?) et les *Character Stories* (les types d'intrigues entre personnages).

Dans la première partie, Moore décrit en détail la manière dont il veut éviter tous les stéréotypes inhérents au genre et avance des pistes concrètes à développer comme la découverte d'une planète pouvant supporter la vie ou encore la menace invisible des Cylons avec les agents infiltrés. Moore veut surtout éviter la formule de *Star Trek* qui consiste à découvrir un nouveau monde ou un nouveau phénomène à chaque épisode. Pour les personnages, le producteur exécutif expose clairement sa méthode pour fuir les stéréotypes, il veut avant tout, faire un *drama* : « Nos personnages doivent toujours être l'élément central de chaque histoire. »[980] L'auteur souhaite que la fiction centre son attention sur les personnages. Ces derniers doivent être profondément humains et donc faillibles à l'opposé des stéréotypes habituels du genre : « Ils font des erreurs, agissent par mesquinerie et méchanceté, et parfois, ils commettent des actes répréhensibles. »[981] Méthodiquement, Moore déplie ensuite les arcs narratifs et les intrigues liées aux

---

[977] Ronald D. Moore, bible de *Battlestar Galactica*, *op. cit.,* p. 34. Citation en anglais : « There is a constant threat to our people from within and without the fleet which will never be resolved during the course of the series. »

[978] *Ibid.,* p. 2. Moore reprend les mêmes termes que ceux utilisés dans le cadre de *Hill Street Blues*.

[979] *Ibid,* p. 36. Citation en anglais : « We will also be visiting the Cylon homeworld to establish their culture and society and to get their perspective on the hunt for Galactica. »

[980] *Ibid,* p. 37. Citation en anglais : « Our characters should always be the most important element of every story. »

[981] *Ibid*, p. 37. Citation en anglais : « They make mistakes, act out of pettiness and spite, and occasionally do things that are reprehensible. »

personnages envisagés pour la première saison. On retrouve des pistes appelées à être confirmées comme le conflit entre Adama et Roslin, l'ascension au pouvoir de Baltar, le détecteur de Cylon, l'histoire de l'occupation de Caprica avec Helo, le coup d'État d'Adama, etc. Une grande majorité des intrigues évoquées sont mises en place dès la première saison.

La partie qui consacre le projet de Ronald D. Moore comme un ensemble pensé en amont de sa création est celle réservée à la mise au point des intrigues liées aux personnages. En effet, nous retrouvons de nombreuses pistes développées au cours des quatre saisons comme l'alchimie entre Adama et Roslin qui aboutit à une relation privée déjà anticipée dans la bible. De la même manière que l'alcoolisme de Saul, l'ascension politique de Lee Adama, la relation brève entre Kara Thrace et Gaius Baltar. La rigueur de ce dispositif laisse entrevoir une matrice sérielle parfaitement alimentée en cohérence complète avec l'œuvre. Ainsi, le contenu de la bible de *Battlestar Galactica* est non seulement dense mais aussi méthodiquement organisé. L'univers fictionnel est décrit avec précision sous de nombreux aspects, la biographie des personnages compose une part importante de ce document à l'instar de la structure de la série. Les fondations du *show* apparaissent solides à de nombreux points de vue. Moore à l'instar des Cylons « a un plan ». La bible déroule ce plan avec une grande rigueur et une réelle efficacité. Prendre connaissance de ce document, c'est retrouver l'essence de l'univers fictionnel présent dans la fiction.

10.2.3 Un document révélateur

À travers l'analyse de ces deux documents, nous découvrons les dessous de l'écriture et les coulisses de la construction d'un univers fictionnel. Les deux exemples et les contraintes d'écritures sont ici fondamentalement différents mais elles sont révélatrices de ces deux projets. *Lost* part avec un certain nombre de contraintes qui obligent les auteurs à justifier un système qu'ils n'ont pas encore clairement établi, ce qui amène des contradictions et des paradoxes une fois la série visionnée. La bible de *Lost* est un témoignage majeur de l'histoire de la production du *show*, elle révèle la difficulté de composer avec un grand réseau lors de la création d'un programme original à dominance mobile (et donc feuilletonesque). Lors de la rédaction de la bible, *Lost* est seulement un pilote coûteux dont le succès n'est pas avéré. Le document est donc celui de deux auteurs fraichement débarqués sur ce projet. Ces derniers héritent d'un programme à fort potentiel

dont ils ont conscience, mais ils n'ont absolument pas le temps de penser le *show* dans son ensemble : « Nous avions une idée générale de ce que nous allions faire, mais nous produisons la série épisode par épisode. »[982] Le document révèle donc certains éléments majeurs de la série. La bible ne fait ici qu'une partie de son travail encyclopédique de l'univers fictionnel et les règles de la fiction sont plus ou moins établies. Il ne s'agit pas ici de critiquer le travail de ces *showrunners,* mais de mettre en perspective l'exigence d'un tel document et la pression qui entoure sa rédaction. Ce n'est pas une question d'homme, mais une question de système. Créer sur un grand réseau ne se fait pas dans les mêmes conditions que sur une chaîne du câble. La bible est un témoignage supplémentaire de cela.

Pour l'exemple de *Lost*, la création même de la série s'est faite dans une forme de précipitation comme le rappelle Jeffrey Jacob Abrams : « Lors de la création de Lost, Damon Lindelof et moi, quand nous avons mis au point la série ensemble, nous avons dû tout faire dans un laps de temps très court. Onze semaines et demie pour l'écrire, choisir les acteurs, former l'équipe, réaliser un épisode pilote d'une heure et demie. Il n'y avait pas beaucoup de temps. Mais il y avait ce sens des possibilités… »[983] Les auteurs ne sont pas égaux face à ce contexte de création, c'est ce que nous prouve Ronald D. Moore. Ce dernier hérite non seulement d'un remake (donc d'un univers fictionnel de référence même si ce dernier modifie grandement la source originelle), mais il a aussi un certain temps pour penser la série (presque deux ans entre le moment où il rejoint le projet et celui où il rédige la bible). De plus, la chaîne Sci-Fi est à la recherche d'un programme innovant et original et donc elle est plus encline à accepter une part de feuilletonesque. Moore raconte la manière dont il a vendu son concept :

> Avec *Galactica*, j'avais dès le début annoncé à la chaîne que l'on aurait une histoire à suite, tout en l'apaisant en expliquant qu'on pouvait faire une structure A-B-C : l'histoire A serait épisodique-où tout commencerait et se terminerait avec le personnage principal —, mais on aurait aussi un niveau B une trame plus large, qui pourrait durer deux ou trois épisodes et un niveau C, lequel suivrait la trame générale, celle de la flotte et de toute la mythologie de la série. C'est comme ça

[982]SEPINWALL Alan, *The revolution was televised*, *op. cit.,* p. 167. Citation en anglais : « We had some general ideas of what we were going to do, but we were making the show episode to episode. »

[983] THIELLEMENT Pacôme, *Les mêmes yeux que Lost*, *op. cit.*, p. 12.

que je leur ai vendu, même si je savais que ça tiendrait tout de même plus du feuilleton.[984]

Étant l'auteur du téléfilm introductif, Moore a toutes les cartes en main pour rédiger un document clair et précis de sa fiction. En cela, ce document confirme la solidité du projet de Moore. En façonnant son univers et en posant des limites à sa série, l'auteur permet de donner la pleine cohérence de son travail. Il crée ainsi un formidable manuel explicatif qui permet aux scénaristes de se repérer dans le processus d'écriture. Si une série est une machine à récits alors sa bible est son alimentation première. De cette manière, ce qui est affirmé dans le document est aussi important que ce qui est suggéré. L'analyse de ce document nous permet de comprendre le rôle de la bible dans la production de la série. Le document ne dévoile pas les réponses de l'ensemble du *show* mais nous découvrons les bonnes questions à se poser.

L'efficacité de la bible peut être jugée en procédant à un comparatif avec l'œuvre. Dans le cas de *Battlestar Galactica*, la quasi-totalité des éléments posés ou annoncés est bel et bien présente dans le *show*. Pour *Lost*, c'est plus déséquilibré. On ne peut pas pour autant juger une série par rapport à sa bible. Cela reste un document rédigé dans des conditions bien particulières et différentes selon les projets. Pour l'exemple de *Lost*, Lindelof et Cuse ont reconnu avoir rédigé un second document après la première saison pour établir la mythologie de la série : « La première résidence d'écriture était très prometteuse. Nous avons commencé à réfléchir à la mythologie des événements de l'île, à discuter de l'initiative Dharma, son histoire et des autres habitants. »[985] Ils expliquent avoir eu plus de temps pour préparer la seconde saison, ce qu'ils ont mis à profit pour fortifier la mythologie du *show* lors de réunions avec l'ensemble des scénaristes. Il nous a été impossible de se procurer ce document néanmoins la bible étudiée ici est revendiquée comme telle par les auteurs. Le second texte serait une sorte de « complément mythologique » à la bible.

Officieusement, il existe deux manières de constituer une bible, celle bâtie à l'instar de *Galactica* qui s'adresse principalement aux scénaristes amenés à travailler sur l'univers de la série et celle qui se destine à la fois aux scénaristes et aux décisionnaires de

---

[984] RUDITIS Paul, *Battlestar Galactica : les origines, les coulisses*, *la Mythologie*, *op. cit.,* p. 85-86.

[985] SEPINWALL Alan, *The revolution was televised*, *op. cit.*, p. 167. Citation en anglais : « That first writers' minicamp was really engaging. We started figuring out the whole mythology of what was going on in the island, started talking about the Dharma initiative, what their history was, who else was on the island. »

la fiction comme c'est le cas pour *Lost*[986]. Le second choix est généralement celui qui consiste à se justifier auprès des décisionnaires de la pertinence du *show* et qui tente en même temps d'établir les fondations de l'univers fictionnel. Ce type de document est clairement dans un entre-deux qui crée une forme d'incohérence méthodologique. Les auteurs de *Lost* souhaitaient certainement s'assurer le soutien des responsables. Contraints par le temps, ils ont proposé un texte parsemé de pronostics déjoués par eux-mêmes. Était-ce volontaire pour convaincre ABC ? Il est impossible de le savoir. Quoi qu'il en soit, le document est un témoignage fascinant de la création d'une des séries les plus discutées de l'histoire de la télévision américaine.

Il semble que lorsqu'on analyse l'ensemble de ces deux séries, un élément ressort. On peut difficilement contester la cohérence de *Battlestar Galactica*. On peut évidemment mettre en doute ses qualités et sa forme mais par rapport au projet initial, la série semble s'être inscrite dans la droite lignée de la bible. Pour *Lost*, la cohérence nous semble plus discutable, au vu des contradictions mises au jour entre ce document et la série. Ce problème de cohérence semble palpable dans la bible par le tâtonnement des auteurs quant à la direction de la série. De plus, lors de leur premier *podcast*[987] pour la diffusion de la seconde saison, Carlton Cuse plaisante avec Damon Lindelof en faisant allusion au voyage dans le temps : « Tu ne vas pas leur dire à propos du voyage dans le temps ? »[988] Ils ont eux-mêmes reconnu qu'à ce moment-là, ils ne savaient pas qu'ils allaient consacrer une saison entière à cette problématique[989]. Cela ne remet pas en cause la qualité de la fiction, mais plutôt la difficulté d'anticiper une fiction sur le long terme dans le cadre d'une production sur un grand réseau. Les auteurs doivent composer avec tellement de paramètres que la bible perd une partie de son aura de référence.

La bible semble donc mettre à l'épreuve la solidité des bases structurelles du *show*. Elle est un formidable outil pour mesurer la cohérence entre le plan initial de la fiction et la série. De grandes différences peuvent apparaître comme c'est le cas dans *Lost*, ou au contraire une forme de constance peut être révélée.

---

[986] SCREENCRAFT Blog, URL : http://www.screencraft.org/blog/lost-series-bible/, (consulté le 1er Avril 2014)

[987] C'est un moyen de diffusion de fichiers (vidéos, sons, autres) par Internet. Dans ce *podcast* de pré-lancement de la saison 2, les auteurs répondent à des questions des fans.

[988] SEPINWALL Alan, *The revolution was televised, op. cit.,* p. 171. Citation en anglais : « You're not going to tell them about the time travel, are you? »

[989] *Ibid.,* p. 171.

10.3 Les *world makers*

Bien entendu, la première raison d'être des bibles de série est de permettre à l'ensemble des scénaristes de partager une base similaire de travail. La bible impose des limites, des règles à ne pas transgresser, elle n'est pas pour autant confiscatoire. Elle ouvre un champ de possibilités conséquentes. Cet outil force les concepteurs à cadrer leur travail et à partager leur projet pour en faire un objet collectif que le *showrunner* va guider. La nécessité d'un tel document est un formidable outil d'analyse pour la série, mais aussi un outil historique qui révèle les conditions de création de ladite série. Cela permet aussi de dégager la formule choisie par la fiction d'un point de vue structurel ainsi que l'organisation temporelle et narrative des récits. La bible fonde et alimente ainsi la machine à récits. Les praticiens sont dans l'obligation de rédiger un tel document afin de répondre aux exigences à long terme de production. La fragilité d'une bible laisse entrevoir les failles d'un projet. *Lost* s'est profondément transformée au cours des saisons si bien que la lecture de la bible et le visionnage de la fin de la fiction laissent entrevoir un fossé immense. Pour *Battlestar Galactica*, la bible permet de constater la cohérence du projet avec sa réalisation. Jusqu'à la dernière unité de l'œuvre, on peut constater que des récits trouvent leurs origines directement dans ce document.

Cette absence de cohérence entre le texte originel de *Lost* et sa conclusion permet de faire ressortir les failles d'un projet dont finalement les plus grandes erreurs semblent être concomitantes de la pression écrasante du temps. On peut d'ailleurs définir la bible comme un texte dont la mission première est de lutter contre le temps chronophage. Plus encore, la bible est l'un des éléments qui différencie le travail des auteurs de séries télévisées de ceux du cinéma. Ce type de document révèle le véritable métier des auteurs, ce sont des « world maker ». En effet, à l'instar d'auteur comme George Lucas ou plus récemment Andy et Larry Wachowski pour le cinéma, les auteurs de la télévision seraient des façonneurs de monde fictionnel, des architectes d'univers de fiction[990]. Dans son article sur les « world marker », David Peyron convoque Henry Jenkins pour démontrer que la convergence culturelle entraîne une mutation du rôle de l'auteur qui tend à devenir un « world maker ». Pour Jenkins, la convergence est la transmédialité des mondes

[990] Les « créateurs de monde » existent depuis longtemps à la télévision, *Star Trek* ou *Space 99* en Angleterre confirme cela. Ce qui change, c'est la prise de conscience pour que l'auteur de série façonne des mondes. Nous allons développer cette idée.

fictionnels qui deviennent poreux et interagissent à travers plusieurs médias, ce qui permet le « storytelling transmedia » :

> Vu sous le prisme de la franchise Matrix qui articule dès le départ films, animation et échanges Web, le « storytelling transmédia » est défini comme la circulation de plateforme médiatique en plateforme médiatique d'un récit unifié, ou du moins coordonné dès sa conception, pouvant accroître tout à la fois la cohérence des franchises et le plaisir spectatoriel. Là où la déclinaison crossmédia produirait surtout de la redondance ou de la dispersion, selon la logique assez pauvre des produits dérivés, le transmédia se déploierait par le biais d'un immense feuilleton dont le centre narratif serait partout et la circonférence nulle part.[991]

Peyron rappelle d'ailleurs les origines sérielles de *Star Wars* : « Pour créer Star Wars, Georges Lucas s'inspire des séries télévisées qu'il regardait durant son enfance, les *serials* qui eux-mêmes sont des versions télévisuelles des *comics* et autres *pulps fictions* ».[992] La construction des mondes fictionnels semble être la raison d'être de ces documents bibliques sériels. Les deux exemples évoqués laissent entrevoir à des degrés divers la nécessité de fonder un monde fictionnel cohérent source de l'alimentation des récits : « Le storytelling est devenu, de plus en plus, l'art de construire un monde – car les artistes créent des environnements convaincants qui ne peuvent être pleinement explorés ou épuisés dans une seule œuvre ou même un seul média. ».[993]

On aborde ainsi deux éléments que les praticiens utilisent. La diversification des médias permet d'explorer cette convergence narrative à travers différents supports (*webisode*, romans, comics, internet, etc.) L'autre élément est la série comme l'élément central de cette convergence. Avant même le principe défini par Henry Jenkins, la narration d'une fiction repose sur la constitution d'un univers fictionnel plus ou moins proche du nôtre. Comme le théorise Lubomir Dolezel, c'est cette incomplétude des mondes fictionnels qui permet d'envisager de multiples manières des tentatives de complétude. Les évolutions médiatiques développent finalement cette idée de faiseur de monde et permettent d'envisager de nouveaux moyens de compléter ces créations. La bible des séries semble être l'élément qui justifie pleinement cette dénomination de « world maker ». En analysant ces documents, nous avons découvert que les auteurs ont conscience de l'incomplétude inhérente à tout univers fictionnel. En effet, les *showrunners*

---

[991] JENKINS Henry, *La culture de la convergence*, *op. cit.*, p. 8.

[992] PEYRON David, « Quand les œuvres deviennent des mondes », *art. cit.*, p. 335-368

[993] JENKINS Henry, *La culture de la convergence*, *op. cit.,* p. 134-135.

des deux séries ont conscience que leurs univers fictionnels respectifs sont naturellement incomplets. En cela, le travail des scénaristes semble se construire autour d'un document qui façonne un univers de fiction.

Le travail de Moore est d'architecturer la structure narrative et esthétique avant de réglementer l'univers fictionnel. Les auteurs de *Lost* sont confrontés à la même problématique même si la méthode diffère. On objectera que ces deux séries s'inscrivent dans des genres tels le fantastique ou la science-fiction mais il nous semble pourtant que, quel que soit le genre, la série requiert l'élaboration d'un univers fictionnel plus ou moins proche de notre réalité. Même une fiction ancrée dans le réel comme *Hill Street Blues* requiert la création d'un univers fictionnel spécifique (avec l'élaboration du commissariat et du quartier dans lequel se déroule l'action). Bien entendu, la science-fiction ou le fantastique permettent de s'éloigner du réel de façon manifeste. *Lost* et *Battlestar Galactica* ont pleinement conscience des évolutions techniques et chacune à sa façon va procéder à ce que Jenkins appelle « transmedia storytelling », un mode de narration transmédiatique : « Il existe ainsi, un jeu vidéo *Lost*, un livre présenté comme ayant été écrit par l'un des passagers de l'avion avant sa disparition, de nombreux sites Internet (dont un site pour la compagnie aérienne imaginaire représentée dans la série), une série de mini épisodes destinés aux téléphones portables, etc. »[994]

À travers l'analyse de ces deux documents, nous pouvons retirer une certitude, il n'existe pas de méthode immuable commune dans l'écriture de la bible. Chaque genre, série ou format procède à son élaboration selon les nécessités du *show*. On peut revendiquer certaines nécessités communes comme la description des personnages, le système narratif ou encore les intrigues possibles. L'analyse de ce type de document fait ressortir les forces temporelles qui contraignent ou non son existence et sa pérennité. De plus, l'évolution des possibilités liées à la série télévisée pousse les studios et les chaînes à faire bâtir des mondes exploitables à travers différents médias, c'est la convergence culturelle. De ce constat, l'avènement des « world makers » nous semble indissociable : « Pour résumer, la convergence culturelle serait du point de vue des producteurs comme une route et le world making le véhicule le plus adapté à celle-ci. »[995] La méthode des praticiens contemporains nous semble indissociable de la notion de bâtisseur de monde.

---

[994]PEYRON David, « Quand les œuvres deviennent des mondes », *art. cit.*, p. 335-368. Il existe 13 mobizodes disponibles via ce lien : http://www.lost-story.net/episodes/mobisodes/#videos, (consulté le 12 mars 2014). Ils prennent place au cours des trois premières saisons du show.

[995] *Ibid.*

La diversification des tâches du producteur exécutif tend à permettre un contrôle quasi total sur l'œuvre lui offrant ainsi les moyens de maintenir la cohérence du monde fictionnel et d'agir comme un démiurge :

> Le scénariste/écrivain crée des mondes qui n'existent pas (des îles, des planètes et des galaxies, des royaumes d'heroic fantasy) ; il en invente la cartographie, la faune, les dynasties, les coutumes, la culture, les religions. Il est un démiurge, le dieu caché qui œuvre dans l'ombre. Et si le thème du polythéisme est si présent, c'est dans doute parce que plusieurs scénaristes travaillent d'ordinaire à l'écriture d'une série, en raison de la complexité de la trame générale. S'il fallait imaginer un animal pour personnifier ce dieu-scénariste, il serait une hydre à plusieurs têtes.[996]

Les bâtisseurs de monde sériels sont contraints à une corrélation systématique entre le temps de la narration et de la production qui sont donc intimement liées de plusieurs manières. La bible de série permet de faire ressortir certaine de ces forces. Dans la poursuite de notre compréhension du temps de la narration, nous allons nous intéresser aux œuvres du corpus par l'intermédiaire de ceux qui les ont façonnés, les *showrunners.* En utilisant une documentation écrite et sonore, nous allons revenir sur la perception du temps de la narration par les auteurs. En revenant sur leurs expériences à travers une série en particulier, nous verrons que la configuration du temps de la narration et de la production nous permet de comprendre les choix artistiques et méthodologiques effectués dans le cadre de la fiction. De cette manière, nous discuterons des méthodes utilisées par les praticiens pour aborder une narration qui vise à s'inscrire dans une durée conséquente et inconnue. Nous essaierons de retirer des points méthodologiques convergents pour repousser le temps chronophage dans l'immanence temporelle.

Nous allons d'abord nous intéresser à la genèse de ces shows, ce qui permettra de saisir le contexte de création précis et de compléter notre analyse des bibles. Dans un second temps, nous essayerons de comprendre le rôle de *showrunners* et la méthodologie des auteurs de notre corpus. Enfin, nous proposerons d'essayer de comprendre comme les auteurs réussissent à faire perdurer une fiction en utilisant l'exemple de *Lost*.

---

[996] LEYDIER Richard Leydier, « God Only knows », dans *Artpress2 : séries télévisées formes, fabriques, critiques*, février/mars/avril 2014*,* n° 32, p. 47-52.

11 Méthode et ressources des auteurs

11.1 *Lost*, la fiction qui ne devait pas marcher

L'existence de *Lost* défie tout ce qui a été dit précédemment pour expliquer le succès d'une fiction : « L'idée de *Lost* n'est pas venue d'un scénariste, mais d'un décisionnaire d'une chaîne. Le premier scénariste sur le projet s'est fait renvoyer. L'équipe créative remplaçante n'a eu qu'une fraction du temps habituel pour écrire, caster et produire un pilote de série. Le décisionnaire qui avait porté le projet s'est lui-même fait renvoyer avant sa diffusion. Un des deux créateurs avait déjà presque démissionné au moment où le pilote était achevé. »[997] Comme le remarque Alain Sepinwall, toutes les décisions créatives furent prisent sur l'assomption que cette œuvre ne serait jamais un succès. L'idée de *Lost* est celle de Lloyd Braun (un des responsables du département divertissement chez ABC) qui imagine une fiction sérielle sur une île déserte après avoir visionné *Cast Away* (*Seul au Monde)* de Robert Zemeckis. Peu d'autres responsables partagent son enthousiasme pour cette idée à l'exception de Thon Sherman qui était à la tête de l'élaboration des *dramas* de ABC. Il décide de mettre le projet en développement en demandant à l'auteur Jeffrey Lieber de travailler sur un script. Ce dernier se met au travail et rédige une première version intitulée *Nowhere*[998] daté du 5 janvier 2003 mais le script ne plait pas à Braun et Lieber est remercié du projet. Par la suite Braun, convaincu par son idée demande à Jeffrey Jacob Abrams de se pencher dessus mais ce dernier travaille sur un pilote intitulé *The Catch*. Ce jeune auteur prometteur a fait ses classes comme scénariste de cinéma notamment sur *Regarding Henry* (réalisé par Mike Nichols, 1991) et *Armageddon* (réalisé par Michael Bay, 1998). Il est aussi le créateur et producteur exécutif de *Felicity* (1998-2002) et *Alias* (2001-2006). Il fait partie des figures montantes du petit écran. Dans un premier temps, il refuse la proposition de Braun mais l'idée fait son chemin et il revient avec des idées et l'envie de contribuer à la naissance de cette fiction.

---

[997] SEPINWALL Alan, *The revolution was televised*, *op. cit.*, 2012, p. 154. Citation en anglais : « The idea for *Lost* came not from a writer, but a network executive. The first writer on the project got fired. The replacement creative team had a fraction of the usual time to write, cast, and produce a pilot episode. The executive who had championed the show was himself fired before it ever aired. One of the two creators all but quit the moment the pilot was finished. »

[998] THOMPSON Lee : http://leethomson.myzen.co.uk/Lost/, (consulté le 8 avril 2014), le script de cet épisode est disponible à la lecture, il est très différent de la version de Abrams et de Lindelof.

À partir de l'idée originelle de Braun basée sur un crash aérien sur une île, Abrams développe le concept de la figure insulaire étrange et mystérieuse qui devient le personnage central du *show*. Heather Kadim (*Exectuvive Drama* pour ABC) demande à Damon Lindelof[999] d'aider Abrams dans le développement de la série. L'entente entre les deux hommes est totale et ils commencent à structurer des récits, Abrams propose que la première saison tourne autour d'une mystérieuse trappe à ouvrir, quant à Lindelof, il apporte l'idée des flashbacks pour plonger dans le passé des protagonistes. En une semaine, ils préparent un pitch qu'ils exposent aux responsables d'ABC. Le travail sur *Lost* débute en janvier 2003 et se poursuit en février/mars à une période où une grande partie des pilotes sont en préparation de tournage comme le rappel Braun : « Nous avons tourné à la fin mars […] et je n'ai même pas appelé J.J. avant janvier. Tout s'est fait en six à huit semaines. Je n'avais jamais vu une chose pareille dans l'industrie télévisuelle. »[1000]

Braun donne le feu vert au pilote et à son financement (10/13 millions de dollars[1001]), ce qui lui vaut d'être renvoyé avant d'assister au succès planétaire de *Lost*[1002]. Il est remplacé par Steve McPherson qui décide de programmer la première saison de *Lost* à la rentrée 2004. Comme un symbole, la voix grave qui annonce le *Previously on Lost* (résumé systématique à chaque début d'épisode) est celle de Lyod Braun. J. J. Abrams quitte la fiction avant même sa programmation et Damon Lindelof se retrouve en charge d'une série dont le pilote est le plus couteux de l'histoire de la télévision[1003]. Ce dernier demande l'aide d'un *showrunner* expérimenté qui fut aussi son mentor, Carlton Cuse. Cette genèse témoigne d'un exemple qui contredit le fonctionnement de l'industrie des séries, les voies du succès télévisuel semblent être impénétrables. Avec un tel mouvement autour du projet, un tel manque de stabilité, la chaîne aurait dû condamner la fiction dans 99 % des cas. Pourtant *Lost* est l'exemple type de ce qui est imprévisible. Prise en étau entre le temps de la production et celui de la narration, la série réussit l'incroyable pari d'innover formellement et de bouleverser la structure des séries télévisées.

---

[999] Damon Lindelof est alors un jeune scénariste sous contrat avec ABC avec peu d'expérience.

[1000] *Ibid,* p. 159. Citation en anglais : « We were shooting this thing in the end of March […] and I didn't even call J.J. until January. This whole thing was done in 6-8 weeks. Never ever I heard of anything like it in the TV business. »

[1001] Les chiffres varient légèrement quant au budget réel du pilote de *Lost*, nous pouvons penser que la vérité se situe entre 10 et 13 millions de dollars.

[1002] SEPINWALL Alan, *The revolution was televised*, *op. cit.*, p. 163.

[1003] *Ibid.,* p. 162.

Comme nous avons pu le noter lors de l'analyse de la bible, Lindelof n'avait pas la mythologie de la série en tête, c'est la raison pour laquelle, la première saison fut celle de la découverte de cet univers et en arrière-plan celle du métier de *showrunner.* Quand à Carlton Cuse, ce dernier était sous contrat avec Sony Pictures au moment de *Lost*, il rompt alors son engagement et rejoint Disney pour travailler sur la série. Cuse fait partie des auteurs qui ont offert leur premier travail à des scénaristes débutants amenés à connaître le succès comme Damon Lindelof, Shawn Ryan, Alfred Gough et Miles Millar[1004] ou encore Glen Mazzara. Il représente une figure de mentor à l'écoute des autres. Ce dernier aide déjà Lindelof avant de le rejoindre officiellement en lui donnant des conseils. C'est justement au fil de ces discussions que ce dernier accepte de rejoindre son ancien élève.

Enfin, *Lost* est avant tout, le pari un peu fou d'un décisionnaire d'ABC qui a permis à cette fiction de prendre tous les risques avant de se révéler comme l'un des plus grands succès de la chaîne. L'ironie du sort a voulu que Braun ne soit plus à la tête du divertissement d'ABC lorsque *Lost* remporte un succès international et bouleverse l'industrie américaine des séries télévisées. Toutes les genèses des séries ne présentent pas autant d'obstacle et de contraintes mais elles témoignent du système de production américain. Nous devons nous intéresser à d'autres exemples qui mettent en exergue les multiples difficultés ou non rencontrés par les *showrunners* lors de la création de leurs séries. Restons sur les grands réseaux avec un autre exemple, celui de *Scrubs*. Une genèse un peu plus simple mais qui a demandé d'intenses négociations pour être programmé.

11.2 *Scrubs*, les médecins fous

Dans le cadre de cette *sitcom*, la genèse de *Scrubs* est concomitante d'une discussion entre Bill Lawrence et des amis médecins autour de l'internat comme nous l'avons évoqué précédemment. Ce jeune auteur constate que les *medical show* sont en très grandes majorités des *drama* à l'exception de la série *M*A*S*H* dont il se revendique ouvertement. Cette capacité de faire de la *dramedy*[1005], cette manière d'équilibrer le drame et la comédie était le projet professionnel de Lawrence : « Le défi de créer une série où les gens s'attachaient vraiment aux personnages était plus grand que jamais. Pour moi, les

[1004] Alfred Gough et Milles Millar ont notamment développé *Smallville* (2001-2011, The WB puis The CW), Glen Mazzara était le *showrunner* de *The Walking Dead* (2010-en cours, AMC) pour les saisons deux et trois.

[1005] C. AHL Nils et FRAU Benjamin (dir.), *Dictionnaire des séries télévisées, op. cit.*, p. 986.

séries de référence étaient *M*A*S*H* et *The Wonder Years*, parce qu'elles étaient à la fois drôles et profondes. »[1006] En écoutant les récits de ses amis du corps médical, Lawrence perçoit le potentiel comique d'une série centrée sur la vie de jeunes internes.

Cet auteur de talent fait ses gammes en travaillant dans les années 1990 sur les grands réseaux[1007]. Il commence en écrivain des *spec scripts*[1008], il est alors repéré et travaillent principalement sur des *sitcoms* notamment *The Nanny*[1009] et *Friends*. Après ces expériences, il est le co-créateur de *Spin City* avec son ami Gary David Goldberg en 1996[1010]. Après avoir dirigé cette *sitcom* pendant plusieurs années, il crée *Scrubs* en 2001. La série est produite par ABC studio mais elle est refusée par la chaîne ABC avant que CBS ne s'y intéresse : « En gros, le scénario était disponible depuis un an quand quelqu'un de NBC a dit que ce pourrait être sympa de le faire. »[1011] Curieusement, la série est une production ABC diffusée sur NBC. Lawrence doit batailler pour imposer son projet avec sa vision, notamment le tournage à une seule caméra et l'absence d'enregistrement public donc de rire de l'audience. Le *showrunner* est obligé de tourner son pilote dans des conditions difficiles : « Nous avons tourné *Scrubs* en mode guerilla en cinq jours. La plupart des *sitcoms* à une caméra ont six jours de tournage par épisodes sinon plus. »[1012] La préparation, le tournage et la postproduction de cet épisode initial prennent trois semaines. La mise en forme de *Scrubs* bouleverse la méthode de production d'un épisode de *sitcom* comme l'explique Lawrence : « Un des avantages des *sitcoms* à une caméra, c'est qu'il n'y a pas de tours de table, de répétitions et de réécritures comme les sitcoms à plusieurs caméras. Nous travaillons très dur avant d'écrire le scénario, élaborons l'histoire et ainsi de suite. Puis, une fois le moment du tournage venu, nous ne changeons jamais, au grand jamais, l'histoire. »[1013]

[1006] PRIGGE Steven, *Created By…Inside the Minds of Tv's Show Creators*, *op. cit.,* p. 92. Citation en anglais : « The challenge to create a show where people really care about the characters was greater than ever. The important prototype shows for me were *M*A*S*H* and *The Wonder Years*, because they were both shows that combined comedy and depth. »

[1007] *Ibid.,* p.28.

[1008] *Ibid.,* p. 28.

[1009] Créée par Peter Mac Jacobson et Fran Drescher, 1993-1999, CBS.

[1010] PRIGGE Steven, *Created By…Inside the Minds of Tv's Show Creators*, *op. cit.,* p. 28.

[1011] *Ibid.*, p. 100. Citation en anglais : « Basically, the script was around for a year until somebody at NBC said they felt it would be fun to do. »

[1012] *Ibid.,* p. 136. Citation en anglais : « We shot *Scrubs* guerilla-style in five days. Most single-camera comedies are on six-day shoots per episode, if not more. »

[1013] *Ibid.*, p. 112. Citation en anglais : « One of the cool things about single-camera shows is that there are no table reads, run-throughs, and rewrites like multi-camera shows. We work really hard before we shoot the script, outlining the story and so forth. Then, once it becomes time to shoot the show, we never, ever, change the story. »

Lawrence souhaite fuir les visites intempestives des responsables de la chaîne, c'est la raison pour laquelle il installe l'ensemble du dispositif de production dans un bâtiment désaffecté en banlieue de Los Angeles. Ainsi, les plateaux de tournage se répartissent sur plusieurs étages et dans le même temps, les bureaux de la production sont installés au même endroit. L'hôpital du Sacré Cœur devient à la fois le centre du monde fictionnel et celui de la production. Les auteurs travaillent dans le même bâtiment que les acteurs et les techniciens créant ainsi une vraie proximité entre toutes les branches de la production. Ces derniers sont en interactions constantes. Si une scène de dialogue pose problème pendant un tournage, elle peut être immédiatement modifiée par un des auteurs. En cela, *Scrubs* suit le modèle de *Lost* (dont la plus grande partie est tournée à Hawaï[1014]) ou encore *Battlestar Galactica* (tournée dans des studios à Vancouver). Chacune de ces séries s'éloigne des bureaux de la chaîne pour trouver une forme d'indépendance et fuir toute intrusion inopportune des responsables du studio et de la chaîne.

La genèse de *Scrubs* est plus classique. C'est un projet présenté à plusieurs chaînes finalement accepté dont la mise en œuvre a demandé de trouver des compromis entre l'auteur et la chaîne. Si l'idée de la fiction a rapidement donné naissance à la série, il arrive parfois que des idées traînent dans les tiroirs pendant des dizaines d'années avant d'être finalement mises en œuvre…

11.3 *Battlestar Galactica* : un long chemin

Avant que Ronald D. Moore soit contacté pour diriger le remake de *Battlestar Galactica*, la série possède déjà à son actif deux séries, deux films, un troisième projet de film avorté, des romans, des figurines et même un troisième projet de série avorté. En effet, *Galactica* est créée en 1978 par Glen A. Larson en surfant sur la vague du *space opera* popularisé au cinéma par *Star Wars* en 1977. Le *Newsweek* du 11 septembre 1978 parle d'ailleurs de la série comme « Le fils de Star Wars »[1015]. La série connaît un succès important lors de ces premiers mois avant de décliner progressivement ce qui conduit à son annulation en 1979. Pourtant dès 1980, les responsables d'ABC relancent la série en réduisant considérablement ses coûts de production. Ainsi, *Galactica 80*, toujours dirigée

[1014] STRINGER Julian, "The Gathering Place :Lost in Ohau", in *Reading Lost*, Roberta Pearson (edited by), New York, I.B Tauris, 2009, p. 73-93. L'auteur revient sur les conditions et les possibilités offertes par l'île de Hawaï.

[1015] RUDITIS Paul, *Battlestar Galactica : les origines, les coulisses*, *la Mythologie*, *op. cit.*, p. 32.

par Larson prend place sur terre (afin de limiter les coûts), elle connaît un rejet des fans du *show*. Sans retrouver sa popularité initiale, la fiction est annulée après la diffusion de 10 épisodes. Deux films sortent au cinéma, il s'agit de montage de plusieurs épisodes intitulés *Galactica*, *la bataille de l'espace* et *Galactica, les Cylons attaquent*[1016]. Il s'agissait de promouvoir la série ainsi que le procédé du son *Sensurround* (un système sonore immersif qui véhiculait dans la salle des vibrations pour immerger davantage le spectateur)[1017].

Pendant une vingtaine d'années, la série ne survit que par le soutien indéfectible des fans ou encore des conventions. Dans les années 1990, l'idée d'une suite est d'abord portée par l'un des acteurs de la série originelle (Richard Hatch) qui produit un teaser qui s'inscrit dans la continuité du récit originel. L'idée est d'utiliser cette vidéo de démonstration pour attirer l'attention des chaînes et produire une nouvelle série. Hatch intitule sa nouvelle version : *Battlestar Galactica : The Second Coming*[1018], insistant ainsi sur l'idée de continuité avec l'œuvre de Larson. Le succès est au rendez-vous, mais cela ne suffit pas à convaincre une chaîne : « Richard Hatch avait même produit une bande-annonce pour proposer une suite à la série originale, et la projetait à des conventions de *comics* et de science-fiction avec des réactions enthousiastes. Cela n'a pas suffi à convaincre Universal, qui détenait les droits, de le laisser poursuivre son idée. »[1019] Glen A. Larson souhaite voir l'émergence d'un film, ce qui est sur le point d'aboutir en 2001. Bryan Singer et Studio USA travaillent sur un téléfilm pour la Fox mais neuf semaines avant le tournage, un événement bouleverse le calendrier de production, le 11 septembre 2001 : « Ce report a coûté au projet la participation de Singer, qui s'était engagé à réaliser le second film *X-Men*, et la Fox a fini par oublier l'idée. »[1020] Ce nouvel échec n'empêche

---

[1016] Fiche des films consultables sur : « http://www.imdb.com/title/tt0077937/?ref_=fn_al_tt_4 », (consulté le 10 avril 2014).

[1017] Le film est présenté en France de cette manière comme l'explique Alain Carrazé dans l'émission « Les séries font leur cinéma » sur Canal+ : https://www.youtube.com/watch?v=S1Ks5J3_DIo (consulté le 1er septembre 2014).

[1018] Le teaser est disponible à cette adresse : https://www.youtube.com/watch?v=_s8heJPX8xk

[1019] SEPINWALL Alan, *The revolution was televised*, *op. cit.*, p. 245. Citation en anglais : « Richard Hatch even produced a trailer for a proposed sequel series, screening it at comics and sci-fi convention to an enthusiastic response, but it wasn't enough to convince Universal, which owned the rights, to let him do more with the idea. »

[1020] *Ibid.,* p. 245. Citation en anglais : « That delay cost the project the services of Singer, who had a commitment to direct the second *X-Men* film, and eventually Fox passed on the idea altogether. »

pas David Kissinger (un responsable du studio) de demander à David Eick[1021] de poursuivre le travail dans l'espoir de porter une nouvelle série. Ce dernier accepte en échange de pouvoir choisir son scénariste-collaborateur. Ça sera Ronald D. Moore qu'Eick apprécie particulièrement notamment pour son travail dans l'univers *Star Trek*[1022].

Dans un premier temps, Moore est réticent, il ne garde pas un bon souvenir de son travail dans la science-fiction où il n'y avait, selon lui, pas de place à l'innovation. Il regarde le pilote de la série originelle et il perçoit tout de suite le potentiel du *show* dans le contexte de l'après-11 septembre : « J'ai pris conscience que c'était une incroyable opportunité de réaliser quelque chose qui aurait un impact émotionnel énorme sur le public[1023]. » Soutenu par Michael Jackson (un homonyme, moins célèbre, du chanteur, mais décisionnaire du studio) qui lui conseille de pousser plus loin l'allégorie avec le 11 septembre et Al Qaeda, Moore est emballé par la liberté accordée et il se lance dans la rédaction du téléfilm tout en espérant qu'il donnera lieu à une série. Dans le même temps, Eick conseille à Moore d'écrire un manifeste sur sa vision nouvelle de la science-fiction, ce dernier s'exécute avec l'essai : « La science-fiction naturaliste, ou sortir l'opéra du Space opera »[1024] présent dans la bible de la série. L'attente autour de *Battlestar Galactica* est considérable. Il s'agit probablement de la série la plus attendue par les téléspectateurs dans notre corpus. Si bien que le directeur de Sci-Fi, Bonnie Hammer accompagnée de Moore, Eick et de certains acteurs entament une tournée de communication pour faire passer le message suivant : « ça va plaire aux fans et aux nouveaux ». Cette tournée connaît un couac bénéfique lorsque l'acteur principal du *show*, Edward James Olmos déclare : « J'ai une chose à dire, et je vais la dire très clairement : si vous êtes vraiment un puriste de la version originale, je vous déconseille de regarder cette série. Ça vous fera du

---

[1021] David Eick est un producteur qui a fait sa carrière à la télévision en travaillant sur des *shows* tels que *Hercule : The Legendary Journey, Xena : Warrior Princess* and *American Gothic* ainsi que la fabrication de certains *shows* comme *The invisible Man, Cover Me, Manhattan*. BASSOM David, *Battlestar Galactica The Official Companion, op. cit.*, p. 8

[1022] Ronald D. Moore est un vétéran de la production de science-fiction à la télévision. *Leading/writer* producer sur *Star Trek : The Next Generation, Deep Space Nine*, il a aussi co-écrit deux films de *Star Trek* (*Star Trek Generations* et *First Contact*). Il a aussi travaillé sur les séries *Roswell, The Dead Zone* et *Good Vs Evil* et sur le script du film *Mission Impossible II. Ibid.,* p. 10.

[1023] *Ibid,* p. 248. Citation en anglais : « I realized it was tremendous opportunity to do something that would have an enormous emotional resonance with the audience. »

[1024] Ronald D. Moore, Bible de *Battlestar Galactica*, *op. cit.,* p. 5. Citation en anglais : « Naturalist Science Fiction, or Taking the Opera out of Space opera. »

mal. »[1025] Au lieu d'attiser les réticences de l'audience, la déclaration d'Olmos pique la curiosité des téléspectateurs.

La minisérie est diffusée le 8 et le 9 décembre 2003. Le succès est au rendez-vous avec une audience en hausse entre la première et la seconde partie mais le studio refuse de produire une série jugeant les coûts trop élevés : « Le directeur des chaînes câblées d'Universal refuse d'autoriser une saison d'épisodes d'une heure. Le budget paraissait trop élevé pour les attentes d'audimat ».[1026] La solution arrive avec le cofinancement de la chaîne anglaise *Sky One* qui accepte de financer une partie de la série en échange d'une diffusion première sur le réseau anglais en février 2004 : « *Battlestar Galactiva* a débuté en que série régulière sur *Sky* en octobre 2004 et sur *Sci Fi* en janvier 2005. »[1027] La série est enfin lancée. À l'inverse de l'exemple de *Lost*, la genèse de cette série est un projet de longue date porté par de nombreux acteurs. La série de Lindelof, Abrams et Cuse repose sur une exécution rapide alors que *Battlestar Galactcia* est peut-être l'une des plus longues gestations de série de l'histoire de la télévision américaine.

11.4 *Six Feet Under* : la révolution HBO est en marche

La genèse de *Six Feet Under* est probablement la plus simple du corpus. Alan Ball est un scénariste diplômé de l'université de Géorgie et de Floride. Il débute dans le théâtre avant de travailler à la télévision et au cinéma. Il collabore avec la *General Nosens Theatre Compagny* puis il fonde à New York la *Larm Dog Repertory Company* (1986-1994). Son écriture est influencée par Tennessee Williams, Arthur Miller ou encore Robert Altman[1028]. En effet, ses influences sont palpables dans les sujets qu'il traite et dans sa manière d'écrire. Sa pièce *Five Women Wearing the Same Dress* lui permet d'être repéré

[1025] SEPINWALL Alan, *The revolution was televised*, *op. cit,* p. 254. Citation en anglais : « I must say one thing and will say this very clearly : If you are a person who really has a script belief in the original, I would not advise that you watch this program. It'll hurt them. »

[1026] RUDITIS Paul, *Battlestar Galactica : les origines, les coulisses*, *la Mythologie*, *op. cit.*, p. 81.

[1027] *Ibid.,* p. 256. Citation en anglais : « *Battlestar Galactica* debuted as an ongoing series on Sky in October of 2004, and on Sci Fi in January of 2005. »

[1028] AKASS Kim et McCABE Janet, « "Why do people have to die ?" To make contemporary television drama important, I guess" », in *Reading Six Feet Under, T.V to die for* , AKASS Kim et McCABE Janet (ed. by), Londres, I.B. Tauris, 2005, p. 1-15. Citation de Brown Keely. « Deep Down ». *New York Blade News*. 8 Juin 2011

par David Tockerman (*talent scout*[1029]). Ball connaît une carrière sur les grands réseaux qui lui laissent un goût amer : « Quand ma dernière série, *Oh Grow Up* a été annulée par ABC [après seulement 11 épisodes], je me suis dit que si je devais refaire une *sitcom* traditionnelle, je me suiciderais. »[1030] En effet, il travaille surtout pour des *sitcoms* comme *Grace Under Fire* créée par Chuck Lorre (1993-1998) ou encore pendant trois ans sur *Cybill* du même auteur (1995-1998).

Paradoxalement, c'est au moment où il ne supporte pas son travail qu'il rédige en parallèle un scénario de film qui va lui ouvrir les portes de la reconnaissance critique, il s'agit d'*American Beauty* réalisé par Sam Mendes (1999). Le film lui vaut l'oscar et le golden globe du meilleur scénario. Grâce à cela, il est repéré par HBO et plus particulièrement Carolyn Strauss (présidente du département du divertissement sur la chaîne). Cette dernière le rencontre et lui demande d'écrire un pilote autour d'une maison funéraire. Il accepte et se lance dans l'aventure *Six Feet Under*. Pour HBO, *Six Feet Under* est une nouvelle étape, c'est la première série diffusée le dimanche soir et rediffusée au cours de la semaine[1031]. Ball obtient une liberté nouvelle allant même jusqu'à réaliser le pilote alors qu'il n'avait aucune expérience de la réalisation. La chaîne accepte de lui laisser une grande liberté, mais elle lui adjoint deux responsables Alan Poul (coproducteur) et Alan Caso (directeur de la photographie). Le sujet de la série a une résonnance particulière pour le *showrunner* : « Ma sœur a été tuée dans un accident de voiture quand j'avais 13 ans, mes grands-parents et d'autres autour de moi sont morts. Mon père a été emporté très rapidement par un cancer. C'était écrasant et bouleversant et personne ne vous apprend à faire votre deuil.[1032] » C'est l'une des raisons qui l'ont poussé à écrire cette œuvre inclassable qu'est *Six Feet Under*, qui prend place dans une famille travaillant dans les pompes funèbres.

[1029] L'équivalent d'un dénicheur de talent dans le cadre de la télévision. Ce dernier travaillait alors pour *Carsey-Wernrer Television.* PRIGGE Steven, *Created By…Inside the Minds of Tv's Show Creators*, *op. cit.*, p. 85.

[1030] AKASS Kim et McCABE Janet, « "Why do people have to die ?" To make contemporary television drama important, I guess" », *art. cit.,* p. 9. Citation de Brown Keely. « Deep Down ». *New York Blade News*. 8 Juin 2011. Citation en anglais : « When my last show, *Oh Grow Up*, was cancelled by ABC [after only 11 episodes], I thought if I have to do another four-camera laugh track sitcom I'll shoot myself. »

[1031] *Ibid.*, p. 7.

[1032] VOSGIMORUKIAN Virginia et DUBÉ Anthony, « Entretien avec Alan Ball», in *Collection Showrunners*, 2011 : http://www.ocs.fr/les-programmes, (consulté le 14 septembre 2013).

À la différence des autres *shows*, la série de Ball est tournée à Los Angeles dans les studios de Gower au coin de Gower Street à Hollywood[1033] et les extérieurs sont ceux de la ville[1034]. Mélange entre extérieur de L.A et tournage en studio, la proximité avec les bureaux de la chaîne témoigne de la confiance réciproque qui s'établit entre l'auteur et HBO. Ball a trouvé des conditions de travail unique avec HBO : « J'ai juste écrit le scénario, et je suis vraiment heureux d'avoir laissé sa chance au câble. »[1035] *Six Feet Under* débute le 3 juin 2001 à 22 h sur HBO. La chaîne peut alors se permettre d'être patiente avec la série puisque HBO est une branche de la *Time Warner, Inc.* Qui possède de grandes ressources financières, la chaîne peut donc attendre un retour sur investissement[1036]. La pression de l'audience n'est clairement pas la même sur une chaîne comme HBO que sur un grand réseau.

Comme nous avons pu le voir, la genèse de ces différents projets diverge autant que leur contenu. Alors que *Lost* s'amorce dans une forme de fulgurance, *Battlestar Galactica* est un projet de remake en attente depuis plusieurs dizaines d'années. Enfin, *Scrubs* témoigne des conciliations nécessaires pour porter son *show* à l'écran sur un grand réseau et *Six Feet Under* dévoile les conditions de créations d'une chaîne premium qui apparaît très confortable pour les auteurs. Le succès à la télévision[1037] peut être atteint de multiples manières. Il n'existe pas d'assurance vis-à-vis de l'audience. Le métier de *showrunner* ne commence pas une fois que la série est à l'antenne, il commence bien avant au moment de la genèse de la fiction. Chacun des modèles convoqués ici permet de comprendre de quelle manière agissent les contraintes de la production sur la création. Ces

---

[1033] CARRAZÉ Alain, « Comment on produit des séries à Hollywood », *op. cti.*, p. 81-96.

[1034] L'extérieur de la maison Fisher est à l'adresse suivante : 2302 West 25th St Los Angeles, CA 90018.

[1035] PRIGGE Steven, *Created By…Inside the Minds of Tv's Show Creators*, *op. cit.*, p. 172. Citation en anglais : « I just wrote the script, and I'm very happy I gave a cable a shot. »

[1036] AKASS Kim et McCABE Janet, « "Why do people have to die ?" To make contemporary television drama important, I guess" », *art. cit.*, p. 1-15.

[1037] Nous avons donné des chiffres pour la série *Lost*. Nous pouvons compléter par plusieurs chiffres significatifs pour les autres fictions : Les premières saisons de *Scrubs* ont rassemblé une audience moyenne supérieure à 10 millions de téléspectateurs qui pouvait atteindre plus de 17 millions de téléspectateurs : http://www.spin-off.fr/saison1-60-Scrubs.html, (consulté le 2 décembre 2014). *Battlestar Galactica* a maintenu une audience constante entre 2 et 3,5 millions de téléspectateurs : http://www.spin-off.fr/saison4-211-Battlestar-Galactica.html, (consulté le 2 décembre 2014). Quant à *Six Feet Under*, le lancement de la série a rassemblé 4, 9 millions de téléspectateurs et le dernier épisode de la première saison, plus de 7 millions de téléspectateurs ! Un record à l'époque pour la chaîne. http://www.spin-off.fr/episode13-1065-19082001-saison1-Six-Feet-Under.html, (consulté le 2 décembre 2014).

contraintes ne se limitent pas au pilote aussi nous allons nous intéresser aux méthodes des auteurs pour construire un monde fictionnel sériel tout en limitant la portée des contraintes extérieures sur l'œuvre. Nous allons donc nous pencher sur ces approches et sur les moyens narratifs convoqués pour entretenir la pérennité du *show*.

12 Les outils et les contraintes des *showrunners*

12.1 *Showrunners* : responsable collectif

L'ensemble des séries du corpus met en avant l'idée récurrente ancrée dans la culture américaine : les affects sont le cœur et le sens de la vie, on n'est rien sans les autres. Il n'est pas très surprenant de retrouver cette idée au cœur du processus de création. En effet, l'idée de collectif est primordiale pour comprendre la manière dont travaillent les auteurs de la télévision américaine. Alan Ball définit son métier autour de cette notion primordiale : « C'est un travail d'équipe. Si je voulais tout contrôler, je réaliserais des films. »[1038] On peut grandement nuancer ces propos. La réalisation est aussi un travail d'équipe. La différence semble davantage être celle de la place laissée à l'auteur entre ces deux types de productions audiovisuelles. Pour Ball, le *showrunner* ne contrôle pas tout, il supervise et délègue les responsabilités : « Voici mes priorités : essayer de faire le meilleur travail possible et ne pas me mêler du résultat. Ne pas me reposer sur mes lauriers. Être ouvert à d'autres méthodes si elles sont plus efficaces pour le projet. Traiter chacun avec respect. Engager les meilleurs et les laisser tranquilles. »[1039] L'un de ces plus proches collaborateurs est Alan Poul, il est le responsable de la partie financière et technique. Ainsi, le *showrunner* s'apparente à une forme d'autorité hiérarchique mais qui dépend du travail de ses collaborateurs qui ont de hautes responsabilités. En cela, le métier d'auteur se transforme comme le remarque Raelle Tucker, une collaboratrice d'Alan Ball : « La plupart des auteurs restent à leur bureau, en pyjama. Ils ne communiquent pas avec les

[1038]VOSGIMORUKIAN Virginia et DUBÉ Anthony, « Entretien avec Alan Ball», in *Collection Showrunners*, 2011 : http://www.ocs.fr/les-programmes, (consulté le 14 septembre 2013).

[1039] DEL VALLE Robert, *The One-Hour Drama Series Producing Episode Television*, *op. cit.*, p. 33. Citation en anglais : « *My priorities are : Trying to do the best work I can do and staying out of the results. Not getting complacent. Being open to doing things differently if it works better for the project. Treating everyone with respect. Hiring the best people for the job and then getting out of their way.* »

autres. Les *showrunners* sont une race à part. Ils sont capables de gérer la production, tout en ayant une idée très nette de ce qu'ils veulent communiquer. »[1040] Nous sommes loin de l'image de l'auteur dans sa tour d'ivoire travaillant dans la solitude et le silence.

L'idée de communication est indissociable du bon fonctionnement d'une série télévisée. Carlton Cuse a un certain recul sur son métier du fait de son expérience, scénariste depuis la fin des années 1980, il a travaillé comme producteur et créateur sur *Nash Bridges* (1996-2001, CBS) ou encore *Marital Law* (1998-2000, CBS) : « Un showrunner est comme un général. Il faut avoir un plan de bataille et on doit rassembler les troupes pour exécuter ce plan. »[1041] Ce mode de penser fondé sur la collaboration est semble-t-il l'élément clé de ce travail comme il l'explique : « Pour être un bon *showrunner*, il faut avoir l'esprit d'équipe. Il faut savoir déléguer le pouvoir à ses collaborateurs[1042]. » Les deux éléments clés qui ressortent de l'expérience de Cuse sont la collaboration et la capacité à déléguer. Symboliquement, *Lost* est un *show* où l'association est le moteur primaire de son fonctionnement puisqu'il y a deux *showrunners*. Comme nous avons pu le remarquer, Ball est entouré de producteurs exécutifs avec une certaine expérience, ce qui permet à l'auteur de se focaliser sur l'aspect créatif. Ronald D. Moore est épaulé par David Eick, Carlton Cuse et Damon Lindelof qui ont de multiples collaborateurs, dont Bryan Burk et John Wirth. Il ne faut pas concevoir le responsable de la série comme le centre absolu et exclusif de la concentration des pouvoirs mais davantage comme la face visible d'un métier qui fonctionne sur un réseau de collaborations cachées. La hiérarchisation des postes permet néanmoins d'optimiser le fonctionnement de la série télévisée.

Le *showrunner* choisit son équipe avec soin. Pour la première fois, l'auteur choisit le réalisateur de l'épisode. Ainsi, c'est le réalisateur qui doit se mettre au service du projet et non l'inverse. Ce dernier n'a aucun droit sur le script, il ne peut pas effectuer de modifications sans l'accord du producteur exécutif. Bill Lawrence explique les critères de sélection pour *Scrubs* : « Pour moi, un réalisateur de *sitcom* à une camera doit présenter plusieurs qualités. Il doit être capable d'apporter des éléments visuels. Il doit avoir un style agréable auquel je suis réceptif. Néanmoins, le plus important est que le réalisateur

---

[1040] VOSGIMORUKIAN Virginia et DUBÉ Anthony, « Entretien avec Alan Ball», in *Collection Showrunners*, 2011 : http://www.ocs.fr/les-programmes, (consulté le 14 septembre 2013).

[1041] VOSGIMORUKIAN Virginia et DUBÉ Anthony, « Entretien avec Carlton Cuse », in *Collection Showrunners*, 2011 : http://www.ocs.fr/les-programmes, (consulté le 14 septmebre 2013).

[1042] *Ibid.*

comprenne le ton et le rythme de la fiction et avant tout, son humour. »[1043] Si certains scénaristes de films peuvent choisir le réalisateur de leur script, c'est très rarement le cas. Dans l'industrie sérielle, c'est fréquent. Les leviers de pouvoirs s'inversent.

En plaçant ses pions, le *showrunner* met en place les conditions du processus de création et ceux qui vont avoir une prise directe sur celui-ci. Dans la remarque du créateur de *Scrubs*, on retrouve une idée présente chez chaque auteur, c'est le recrutement de réalisateurs capables de se fondre dans un cadre préétabli. C'est la même problématique au moment du choix de l'équipe d'écriture. Il faut, avant tout, des auteurs prêts à se mettre au service d'un concept établi. Ce n'est pas un hasard si la méthode récurrente utilisée par les *showrunners* pour choisir un écrivain est partagée par une grande majorité des auteurs de la télévision. Pour les postulants, il s'agit de rédiger un *spec-script*[1044]. Ainsi, le choix des auteurs est fondé en partie sur la capacité de réussir à suivre le cadre formel et structurel établi par une série. Alan Ball est opposé à cette méthode, il demande au scénariste de lui faire lire ses textes écrits, peu importe que ce soit pour du cinéma, du théâtre ou autre : « Je veux un scénariste qui écrive avec ses tripes, et parle de sujets qui provoquent des émotions. »[1045] Ball veut avant tout juger du style des auteurs. Pourtant, la grande majorité des productions choisissent les scénaristes sur ses *spec-scripts*. Dès la sélection des collaborateurs du *showrunner*, l'idée de pouvoir se mettre au service d'un cadre préétabli est l'élément primordial. C'est une méthode partagée par l'ensemble de la production et qui découle d'un temps de production particulièrement contraignant. La bible de la série est un outil supplémentaire pour favoriser l'adaptation des nouveaux auteurs.

[1043] PRIGGE Steven, *Created By…Inside the Minds of Tv's Show Creators*, *op. cit.*, p. 125. Citation en anglais : « For me, a director of a single-camera show has to have a combination of things. The director should be able to bring something visual to it. He or she may have a cool style that I am attracted to. However, the most important thing is that the director understands the tone and the pace of the show and the humor beforehand. »

[1044] Le *spec-script* (le *spec* pour spéculation) est une sorte d'audition écrite. L'aspirant-scénariste écrit le scénario d'un épisode d'une série diffusée à la télévision américaine. L'employeur peut ainsi tester la capacité de l'auteur à se fondre dans une instance structurante. Il peut ainsi juger si l'aspirant a les capacités d'écrire des *scripts* pour sa série : « Ces scénarios non payés, basés sur les personnages, la structure, le lieu, le ton, le style et le format d'une série existante sont appelés des "*spec-scripts*" ». THOMPSON Joel Anderson, « Writing the On-Air One-Hour Drama Spec : The Story and Outline », *op. cit.*, p. 3-29. Citation en anglais : « These noncompensated scripts, based on characters, structure, setting, tone, style, and formatof an existing show, are called "spec-scripts" ».

[1045] *Ibid.*, p. 181. Citation en anglais : « I want a writer who writes from his or her gut and writes about things that make you feel something. »

L'auteur de la série télévisée n'a plus rien à voir avec celui du cinéma, il est directement connecté aux contraintes pratiques et réelles de la production. Ce n'est plus la figure de l'auteur solitaire bâtissant ses œuvres isolées des autres, les auteurs de séries articulent un nouveau mythe. Le *showrunner* est constamment en interaction avec les différents départements de la série, il assiste à l'ensemble des réunions, il choisit les réalisateurs, il choisit les acteurs, il collabore avec tout le processus de création. Ainsi, ce métier est la rencontre entre deux sphères, celle de l'écriture et celle de la production. C'est un métier traversé par une logique unique où l'écrivain devient le gestionnaire de la mise en image de ses propres écrits.

Évidemment, la fonction principale des *showrunners* reste d'alimenter la machine à récits de la fiction et de s'assurer de sa pérennité. Alan Ball perçoit le processus de la série en trois points capitaux : -l'écriture -le montage -le casting. L'auteur de *Six Feet Under* exclut donc la réalisation de processus, il remet au centre l'auteur autour du couple écriture/montage, les deux versants de l'identité sérielle. Nous allons nous interroger sur la manière dont les auteurs de séries s'emparent du montage sériel (épisode, saisons, ensemble) et des conditions pragmatiques de programmation (publicité) pour façonner une écriture en accord avec ces paramètres.

12.1.1 Une écriture à trois niveaux

Nous avons expliqué la manière dont les auteurs procédaient à l'écriture d'un épisode. En passant par le procédé pratique du *Beat Sheet, an Outline, First Draft*, les scénaristes peuvent proposer des scripts homogènes. Michael Z. Newman propose un article passionnant sur l'écriture d'une série contemporaine. Il distingue trois niveaux d'analyses qui sont aussi les trois niveaux d'écriture d'une série. On pourrait ainsi partir du micro-niveau d'écriture qui est le *beat*, puis par le niveau moyen qui est l'acte (composé de plusieurs *beats*) et enfin le macro-niveau composé par les arcs multiépisodiques[1046]. De cette manière, on peut penser analyse de l'écriture par les mêmes points d'inflexion que ceux des auteurs de la série. Medhi Achouche utilise les outils de Newman pour penser le découpage d'une série. Il s'intéresse particulièrement à l'assimilation par les auteurs de séries des contraintes liées de la publicité. De ce point de

[1046] NEWMAN Michael Z., « From Beats to Arcs: Toward a Poetics of Television Narrative », *art. cit.*, p. 16-28.

vue, la méthode de Newman permet de penser l'écriture d'une partie des séries télévisées (celles diffusées sur une chaîne non *premium*).

L'écriture des séries télévisées a considérablement évolué depuis les premières heures de la télévision. La présence accrue de la publicité a forcé l'écriture des séries à s'adapter à ces évolutions. La politique des grands réseaux sur ces 15 dernières années est de raccourcir les coupures de publicités mais de rallonger leur présence. Si bien qu'on est progressivement passé d'une structure en quatre puis cinq et maintenant parfois six actes pour les *one-hour drama*. Chaque acte étant entrecoupé d'une pause publicitaire. Il devient de plus en plus difficile pour les auteurs de gérer cette fragmentation de l'écriture. Il faut que chaque fin d'acte donne envie au téléspectateur de revenir à l'épisode après la publicité. Pour cela, on assiste à une généralisation de ce que Newman appelle "*curtain*". Il s'agit de questions en suspens ou de *cliffhangers* qui laisse le téléspectateur dans l'attente d'une suite : « Chaque *Beat* nous apprend quelque chose de nouveau, quelque chose que nous voulons, désirons savoir et il amplifie notre désir dans savoir davantage. »[1047]

L'écriture s'organise donc en fonction des contraintes de création qui prennent ici une forme bien précise. Il s'agit donc de proposer un moyen d'intégrer les contraintes et de les utiliser dans le cadre de la narration. Nous avons vu le choix entrepris enter les *beats* et les actes. Dans le cadre des épisodes, il faut donner envie de revenir à l'épisode suivant. Newman pense deux solutions à ce problème : « Il y a deux contraintes commerciales essentielles. D'abord, en plus des cliffhangers qui relient la fin d'un épisode au début du suivant, les questions qui traînent semaine après semaine servent à maintenir le suspense […] l'autre impératif commercial essentiel concerne l'organisation de la saison en période. »[1048]

L'écriture de l'épisode est un procédé qui demande la prise en compte des contraintes du médium : « Une fois que j'ai choisi quelle histoire raconter, je sors toute la panoplie du scénariste pour m'assurer que le public ressente ce qu'il doit ressentir, sinon, je ne retiens pas son attention, et il n'entendra pas ce que j'ai à dire… J'écris toujours avec

[1047] *Ibid.* Citation en anglais : « Each beat tells us something new, something we want—need—to know, and amplifies our desire to know more. »

[1048] *Ibid.* Citation en anglais : « There are two salient commercial constraints. First, in addition to focused cliffhangers connecting the end of one episode and the beginning of another, the questions that dangle week after week serve to maintain suspense […] Another commercial imperative has to do with the organization of the season into segments. »

le public en tête. »[1049] L'écriture en trois temps permet de penser les battements séquentiels de la série. Ce rythme cardiaque doit être encadré dans une formule qui permet le retour de ces trois formes de battements sérielles.

12.1.2 La formule : crée de l'originalité par la répétition et la variation

Les auteurs façonnent l'écriture de la série, ils ont donc une prise directe sur la matière première de la série télévisée. Ce qui permet à une fiction sérielle de perdurer, c'est sa capacité à manier intelligemment une forme d'immobilisme et une forme de progression. Or, la formule de la série rend possible cette dichotomie.

Comme nous avons pu le démontrer dans le cadre de la première partie, chaque série repose sur une ou plusieurs crises. Nous avons appelé la crise majeure, macro-récit. Celui-ci est instauré dès le pilote de la fiction si bien que l'ensemble du *show* doit manier un double discours, celui d'un mouvement vers la résolution de cette macro-crise, mais aussi une forme de retardement pour permettre à l'objet sériel de se prolonger. La série est nécessairement tirée dans deux sens contraires qui demandent une grande dextérité d'écriture. La formule apparaît comme la forme qui permet à l'auteur de décider du retardement ou non du flux narratif. Nous avons déjà proposé une définition de ce qu'est une formule aussi nous allons nous intéresser ici à son fonctionnement. Tout d'abord, une fiction se détermine par rapport à un genre. Désormais, il semble que la prolifération des mélanges génériques agrandit les possibilités narratives. Bill Lawrence propose un concept de série organisé autour d'un mélange générique qui se bâtît sur un savant dosage entre humour et drame : « J'aime cette opposition, cette concomitance. »[1050] La *dramedy* est le choix effectué par Lawrence. De cette manière, la série oscille entre deux genres distincts qui renouvellent l'expérience par le traitement générique. Les combinaisons de genre permettent à la formule de disposer d'une grande liberté de traitement dans la narration.

[1049] *Ibid.* Citation de HALL Karen, "American TV Writing: Musings of a Global Storyteller," in *Sc reenwriting for a Global Market: Selling Your Scripts from Hollywood to Hong Kong*, ed. Andrew Horton (Berkeley: U of California P, 2004) 130. Citation en anglais : « 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 in mind. »

[1050] VOSGIMORUKIAN Virginia et DUBÉ Anthony, « Entretien avec Alan Ball», in *Collection Showrunners*, 2011 : http://www.ocs.fr/les-programmes, (consulté le 14 septembre 2013).

J.J. Abrams explique le fonctionnement d'une série sur le long terme : « Ce qu'il faut absolument dans une série qui dure, ce sont des forces extérieures qui viennent tester les personnages principaux. »[1051] La force d'un *drama*, c'est le conflit, les oppositions et les confrontations. La formule doit donc permettre et favoriser ses luttes. Ronald D. Moore écrit dans les premières pages de sa bible que *Battlestar Galactica* doit toujours être en tension, c'est cette tension qui maintient l'intérêt du téléspectateur parce qu'elle est la source d'une grande majorité de récits. C'est l'une des bases de l'enseignement des programmes d'écritures américaines pour la télévision (UCLA « Extension Writers' Program ») comme le remarque Charlie Craig : « Si vous avez déjà entendu la phrase "le drame est conflit", c'est qu'il y a une raison : c'est vrai. Sans conflit dans un épisode de série télévisée (ou dans n'importe quelle histoire, d'ailleurs), le public ne peut pas s'y attacher. »[1052] La formule façonne des « crises » qui maintiennent en tension la fiction. C'est la solution trouvée par l'industrie américaine pour répondre aux objectifs de fidélisation. La tension aide à favoriser le retour des téléspectateurs semaine après semaine. Par ailleurs, la récurrence du « conflit » est une autre manière de distinguer la série des autres formes de narration qui ne repose pas nécessairement sur cette idée. Le cinéma peut être expérimental, contemplatif et la littérature peut reposer sur une autre organisation structurelle comme le Nouveau Roman[1053] mais la série est une affaire de conflit.

Grâce à une judicieuse articulation avec un monde fictionnel, la formule prend place dans un milieu de « crise » comme un hôpital, une île de naufragé, un vaisseau de guerre ou une maison funéraire. Ensuite, la formule construit un modèle répétitif. Dans *Scurbs*, chaque épisode se consacre à la médication de nouveaux patients. Or comme Gérard Genette le définit : « La "répétition" est en fait une construction de l'esprit, qui élimine de chaque occurrence tout ce qui lui appartient en propre pour n'en conserver que ce qu'elle partage avec toutes les autres de la même classe, et qui est une abstraction ».[1054]

[1051] PRIGGE Steven, *Created By…Inside the Minds of Tv's Show Creators*, *op. cit.*, 2005, p. 95. Citation en anglais : « The fundamental thing you need for a long-running series is external forces coming in and testing your main characters. »

[1052] CRAIG Charlie, "Writing the On-Air One-Hour Drama Spec: The Script", *art. cit.*, p. 30-49. Citation en anglais : « You've heard the phrase "drama is conflict " for a resaon : *It's true*. Without conflict in an episode of TV (*any episode* of TV, or any story, for that matter), there's nothing for the audiences to care about. »

[1053] Mouvement littéraire du XXe siècle qui rejette l'idée d'intrigues, de portraits psychologiques voire même la nécessité du personnage.

[1054] GENETTE Gérard, *Discours du récit, op. cit.*, p. 111.

Or, dans la formule de *Scrubs*, seul le nom du patient change, la répétition provient donc de l'exercice de la médecine dans un univers fictionnel propre. La part de variation provient alors des nouveaux patients et des nouveaux diagnostics. La formule décline donc une structure narrative, une approche formelle (ici, c'est filmé à une seule caméra), une approche générique (*dramedy*) et un traitement de la narration (ici, on parle de fantaisies conscientes). Chaque épisode de *Scrubs* promet un retour de ces éléments. Par ailleurs, c'est justement dans ces retours qu'une part de variation permet de renouveler l'expérience. Les héros de *Scrubs* sont testés par des forces extérieures incarnées par les patients de l'hôpital. La formule assure que les personnages ne seront jamais « tranquilles ». La tension prescrite par Moore pour sa série est perceptible dans l'ensemble des fictions sérielles de manière plus ou moins évidente.

Dans le cadre de notre corpus, la recherche de la formule est concomitante d'une course à l'originalité due à la grande concurrence de l'industrie télévisuelle américaine. Il faut donc se démarquer. Par exemple, *Scrubs* a mis à mal les rires habituels de la *sitcom* en refusant les enregistrements publics. D'une manière de plus en plus systématique, les séries affichent leur différence au grand jour pour se détacher de la masse. Ronald D. Moore exprime fièrement son approche. *Battlestar Galactica* rompt avec une certaine forme de science-fiction en adoptant une approche visuelle proche du documentaire, en déjouant les stéréotypes du genre et en proposant une « science-fiction naturaliste » selon les termes de Moore. *Six Feet Under* est une série d'HBO conçue selon un modèle de production offrant plus de liberté et de latitude dans la conception de la fiction à l'inverse des autres séries. Pourtant la série de Ball répond aux mêmes exigences d'innovation et d'originalité. Les aventures de la famille Fisher dissertent d'un sujet tabou, la mort. En se concentrant sur l'un des métiers les moins représentés à l'écran, l'auteur se distingue des autres fictions choisissant une formule de type policière, médicale, juridique, etc. Les meilleures séries télévisées arrivent à pousser leur formule dans ses retranchements. *Lost* explore les possibilités de sa structure de telle manière que certaines saisons paraissent très différentes alors qu'en réalité, la formule partagée reste similaire.

Les séries américaines contemporaines cultivent cette démarcation systématique tout en restant contraintes par l'agencement d'une formule qui permet la répétition et la variation. La série cherche donc à harponner le téléspectateur mais aussi à mettre en place la structure qui lui permet de contrôler le flux narratif. Si une série souhaite retarder ce flux, elle répète sa formule de manière ostensible en introduisant un minimum de

variation. À l'inverse, si la série souhaite accélérer le flux narratif, elle répète sa formule avec une grande discrétion en introduisant un maximum de variation.

Si les conditions de travail varient d'une chaîne à une autre, les exigences qualitatives restent donc similaires. L'originalité devient la norme pour répondre à une offre de plus en plus importante. Cette originalité est parfois soumise et contrainte par les *networks* qui contrôlent attentivement les *scripts* des fictions sérielles. Aussi, il nous faut prendre en compte l'influence des instances dirigeantes dans la production d'une série.

12.2 L'influence des *networks*

Pour trois des séries évoquées, les décisions de la chaîne ont pu influer ou modifier le travail des auteurs. Aussi, il est intéressant de comprendre comment le temps de la production peut être contraint par des forces extérieures et quelles sont les méthodes employées par les auteurs pour y faire face. En cela, l'une des problématiques récurrentes est la capacité des *shows* à gérer la pression des chaînes sur le contenu des programmes. À l'exception d'HBO et encore, Alan Ball a dû batailler pour imposer la fin de la série à la cinquième saison. Les autres auteurs du corpus ont dû faire des concessions ou du moins des modifications. Dans *Battlestar Galactica*, la chaîne Syfy a laissé une grande marge de manœuvre à Moore et son équipe mais cela ne l'a pas empêché de formuler des demandes au cours de la production. Ainsi, la première saison est jugée trop noire et la chaîne suggère à l'auteur par l'intermédiaire de Mark Stern[1055] de montrer des moments de célébrations pour contrebalancer la noirceur des épisodes. Moore s'exécute à sa manière : dans *Act of Contribution* (S1E04), l'épisode débute par une célébration des pilotes qui tourne au drame lorsqu'une ogive se détache et crée une déflagration qui emporte la majorité des pilotes : « J'ai reçu un coup de fil de la chaîne, raconte Moore. D'accord, on a compris. On ne demandera plus de fêtes et d'anniversaires. »[1056] Bien entendu, cette réponse provocante de Moore est possible uniquement dans le cadre où les deux parties entretiennent au préalable de bons rapports. Elle est aussi un moyen pour l'auteur de rappeler que le pouvoir créatif est entre ses mains. Par la suite, Moore ne répond pas toujours de manière aussi provocante. Lors de la troisième saison, la chaîne réclame des

[1055] Responsable du studio. BASSOM David, *Battlestar Galactica : The Official Companion Season Two,* London, Titan Books, 2005, p. 78.
[1056] SEPINWALL Alan, *The revolution was televised*, *op. cit.*, p. 259. Citation en anglais : « "I got a call from the network," says Moore. "Okay we get it. No more asking for parties and birthdays." »

épisodes *stand-alone*. Il s'agit d'épisodes qui possèdent une histoire complète en un seul épisode quasi indépendant du reste des récits. Le *showrunner* accepte la demande et plusieurs épisodes au milieu de la saison prennent la forme demandée, notamment *The Woman King* (S3E14)*, A Day in the Life* (S3E15) ou encore *Dirty Hands* (S3E16) *:* « Le scénariste Michael Angeli est à l'origine de *The Woman King*, en réaction à une requête de la chaîne Sci Fi. »[1057] Par la suite, Moore et la chaîne renoncent à poursuivre l'expérience et les autres épisodes s'inscrivent dans la continuité des récits de la troisième saison. Syfy[1058] n'a jamais interdit directement un élément, elle a cependant exigé plusieurs fois des modifications. Dans une scène de *Rapture* (S3E12), Boomer menace de tuer un enfant*,* Hera. Cette scène crée une controverse avec la chaîne : « Avant de remplir sa mission, Sharon, dite "Boomer", menace de tuer Héra dans une scène qui a provoqué une controverse avec la chaîne *Sci Fi.* »[1059] Dans l'épisode *Unifinshed Buisness* (S3E09), William Adama et Laura Roslin fument ce qui ressemble à un joint de Marijuana, ce qui a posé un autre problème à Syfy, il a donc fallu nuancé, ce que les auteurs ont fait : « Ils ont répondu en jouant avec l'ambiguïté de ce qu'ils étaient en train de fumer. »[1060]

L'écriture de *Battlestar Galactica* n'est pas totalement libre, certaines décisions créatives sont assujetties aux choix de la chaîne. Dans ce cas précis, il s'agit davantage d'ajustements que de profondes transformations. Néanmoins, cela exige des auteurs une capacité à jongler entre les exigences de la chaîne et les exigences de l'histoire. Pour *Scrubs* qui est, rappelons-le, diffusé sur un grand réseau, Bill Lawrence a dû négocier de nombreux points pour porter sa série à l'écran et notamment la disparition des rires préenregistrés propre à la *sitcom*. Comme nous l'expliquions, il a dû accepter de remplacer les habituels rires par une forme sonore de *mickey-mousing*. Pour cela, il utilise les bruitages et la musique de la fiction pour poncuter les ressorts comiques des récits. En effet, les rires servent habituellement à appuyer les moments « drôles » de la série, les bruitages et certaines musiques sous la forme de *mickey-mousing* fonctionnent dans le même objectif.

[1057]BASSOM David, *Battlestar Galactica: The Official Companion Season Three*, London, Titan Books, 2007, p. 80. Citation en anglais : « The premise for "the Woman King" was conceived by the writer Michael Angeli, in response to a request from the Sci Fi Channel. »

[1058] La chaîne change de nom en 2009 et passe de Sci-Fi à Syfy.

[1059] BASSOM David *Battlestar Galactica: The Official Companion Season Three*, *op. cit.,* p. 73. Citation en anglais : « Before she completes her mission, the "Boomer" Sharon threatens to kill Hera in a scene that proved highly controversial with the US Sci Fi Channel. »

[1060] *Ibid.,* p. 63. Citation en anglais : « They responded to that by making it ambiguous what exactly they were smoking. »

En fin de compte, Lawrence gagne son combat en faisant disparaître progressivement ce type de sons au cours de la seconde saison. De plus, CBS tentait de se mêler de tout lors de la première saison avant de prendre du recul en raison du double succès de la fiction, critique et public[1061]. Dans le cadre de *Lost*, le combat a pris la forme d'une narration de plus en plus feuilletonesque. Comme nous avons pu l'analyser, les auteurs ont pris soin de rassurer la chaîne dans la bible en annonçant une série relativement immobile permettant ainsi à chacun d'attraper la série en cours de diffusion. Pourtant, dès la première saison, la série suit une forme feuilletonesque, si bien qu'il semble délicat de regarder *Lost* sans connaître les épisodes précédents. Le succès rapide et international de *Lost* a permis à cette forme feuilletonesque d'être utilisée sans pression d'ABC. Pourtant, l'une des luttes les plus importantes entre les auteurs et les décisionnaires d'ABC est l'accord pour une date de fin de production de la série. La décision d'une fin programmée est due au forcing des deux *showrunners* qui ont pleinement conscience que ce type de série ne peut s'étendre davantage sans une connaissance du temps qui lui est imparti pour s'achever. Le dirigeant des programmes sur ABC, Steve McPherson, souhaitait huit saisons. Cuse et Lindelof désiraient en faire cinq. Après de longues discussions et la menace du départ des deux auteurs, un compromis est trouvé autour de six saisons[1062]. Les exigences des chaînes peuvent influer sur le contenu des fictions mais aussi sur leur forme ou même leur genre.

12.3 La construction d'une saison

Les séries se bâtissent sous l'influence des *networks* mais elles se façonnent autour de méthodes sensiblement identiques. Chaque saison est bâtie en amont de la production des épisodes. La planification de la saison permet d'aborder une saison comme un tout unitaire et structuré par un thème et un ou plusieurs arcs narratifs. Chaque saison propose une articulation temporelle qui a des répercussions pragmatiques sur le déroulement de la narration. Dans *Scrubs*, l'internat du personnage principal touche à sa fin au bout de la quatrième saison. Si bien que le début de la cinquième voit la titularisation des personnages. John Dorian, Christopher Turk et Elliot Reid sont titularisés comme médecin et chirurgien dès l'épisode *My Intern's Eyes* (S5E01). La série établit donc un calendrier qui fait correspondre les saisons avec les années d'internat des

[1061] WINCKLER Martin, *Petit éloge des séries télé*, *op. cit.*, p. 52.
[1062] SEPINWALL Alan, *The revolution was televised*, *op. cit.*, p. 180-181.

personnages. De la même manière que chaque épisode s'inscrit dans un temps calendaire, une saison s'inscrit dans un calendrier parfaitement calibré. Ainsi chaque saison de *Scrubs* est construite par rapport au parcours professionnel de J.D. et elle permet aux protagonistes de parfaire leur apprentissage médical, personnel, moral ou même amical.

Six Feet Under se construit autour de la vie personnelle des protagonistes, si bien que chaque saison contraint les personnages à faire face à de nouveaux dilemmes d'ordre majoritairement privés et affectifs insufflant un rythme particulier à la série. L'articulation d'une saison repose donc sur une programmation temporelle initiale. Articuler la fiction autour d'un calendrier précis permet de configurer le récit temporellement. Chaque saison repose donc sur la cohérence et la dépendance des épisodes mis en place dans le cadre d'un réseau sériel. En suivant une feuille de route qui permet de calibrer le temps fictionnel selon un temps calendaire précis, la saison propose une expérience qui prend en compte le temps pragmatique dans lequel évolue le téléspectateur. Cela crée une forme de connivence qui donne corps et forme à l'expérience sérielle.

Les saisons se bâtissent selon un principe mélioratif, il faut faire mieux sans cesse, saison après saison, maintenir l'attention des téléspectateurs et même la renouveler. Chaque saison se construit alors autour de trois moments capitaux, le début, le milieu et la fin. Le premier épisode de la saison (*Season Premiere)*, celui qui est au milieu (*Mid-Season*) et à la fin de la saison (*Season Finale)* servent généralement à avancer l'intrigue, les autres unités marquent le cheminement pour parvenir à cette progression. Par ailleurs, le début et la fin d'une saison constituent un événement pour la chaîne comme en témoignent les termes utilisés pour créer l'événement médiatique. L'épisode central de la saison commence à bénéficier d'une nouvelle aura comme nous allons le voir.

Si cette surenchère se traduit différemment selon les séries, on peut néanmoins trouver une similitude : les enjeux et les conflits sont de plus en plus importants. Dans *Six Feet Under*, la fin de la seconde saison laisse le personnage de Nathan face à une opération des plus dangereuses qui pourrait lui coûter la vie. Le début de la troisième s'ouvre sur la mort de Nathaniel Fisher Junior avant qu'un retournement ne révèle le statut de cette ouverture de saison, une expérience au seuil de la mort (*Near Death Experience*). Finalement, Nate Fisher a bien survécu à l'opération. Cette composition narrative qui agence les moments forts de l'intrigue répond à des exigences économiques et historiques de production, il faut que le public accroche à la nouvelle saison et il faut que la fin d'une saison lui donne envie de voir la suite. Une série comme *Scrubs* répond à la même

méthode avec des débuts et des fins de saisons construites autour de moments forts comme une promotion professionnelle, une séparation, un mariage, une naissance, etc. Pour *Battlestar Galactica* et *Lost*, c'est simple, les éléments les plus importants de la narration sont distillés entre ces trois moments stratégiques que composent le début, le milieu et la fin d'une saison. Dans la série de Moore, la découverte de la « Terre » intervient en plein milieu de la quatrième saison, la découverte des derniers Cylons infiltrés dans la flotte lors du dernier épisode de la troisième saison, etc. L'épisode du milieu dans une saison constitue un pivot, il permet généralement de relancer de nouveaux arcs narratifs avant de renouveler l'attente du public. Les récentes programmations de série sur les grands réseaux sont entrecoupées de pauses au moment de Noël qui peuvent s'étendre sur un à deux mois. Aussi l'épisode central de la saison fonctionne désormais comme un mini-final[1063]. On parle désormais de *Mid-Season Finale*.

Une saison se construit autour de trois pics et chacun de ces moments dépend du voyage effectué entre le point A et le point B. L'opération de Nathan dans *Six Feet Under* répond à un questionnement au cœur de la seconde saison. Cela pousse le personnage à se faire opérer à la fin de cette seconde saison. Le chemin n'est pourtant pas du remplissage dans l'attente d'une nouvelle étape, le chemin est aussi important que le voyage, voire peut être plus. Comme le remarque Umberto Eco, la vengeance du Comte de Monte-Cristo prend une force particulière en raison du long chemin nécessaire pour y parvenir : « Redondance à chaque pas, certes. Mais pourrions-nous savourer les révélations, les agnitions en chaîne par lesquelles Edmond Dantès se dévoile à ses ennemis (et on frémit chaque fois, même si l'on sait déjà tout), s'il n'y avait l'intervention de la redondance, justement comme artifice littéraire ? »[1064]

Chaque moment fort est donc dépendant d'une forme de répétition et d'un cheminement temporel. Chaque saison effectue une avancée dans la narration de l'ensemble plus ou moins importante. L'opération de Nathan le change à jamais, la découverte de la trappe dans *Lost* transforme la connaissance de l'île, la tentative d'assassinat d'Adama transforme le personnage, etc. Il faut rappeler que cette construction

---

[1063] Cela rejoint les nouvelles directives programmatrices notamment chez ABC qui cherchent à faire deux saisons en une en profitant de cette pause hivernale pour créer l'événement autour de ces mini-clôtures de saison. La troisième saison de *Once Upon a Time* permet de comprendre clairement le projet avec un épisode 11 (*Going Home*) qui clôture l'arc narratif mis en place dans la première partie et qui relance une toute nouvelle intrigue. Fabien, « deux saisons en une, la nouvelle recette ABC qui pourrait tout ruiner ou non », *art. cit.*

[1064] ECO Umberto, *De Superman au Surhomme*, *op. cit.*, p. 82.

répond aussi au fonctionnement interne de l'industrie. La période des *sweeps* qui permet d'établir les tarifications publicitaires des chaînes en fonction des audiences se trouve précisément en début de saison sérielle, au milieu et à la fin (novembre, février, avril). La construction des saisons repose donc sur la capacité des fictions à faire monter les enjeux narratifs lors de ces périodes. Les chaînes peuvent aussi privilégier des épisodes *cross-over*[1065] ou des *guest stars* pendant ces périodes pour augmenter les chances d'une forte audience. Dans notre corpus, seul *Six Feet Under* n'est pas directement influencé par les *sweeps*.

Une autre méthode consiste à créer des événements par l'implantation d'épisodes spéciaux qui prennent souvent la forme d'un *stand-alone. Scrubs* est un excellent exemple. On retrouve ainsi à l'intérieur des saisons, des épisodes construits indépendamment des autres histoires qui viennent immobiliser la série. C'est le cas de plusieurs épisodes comme l'épisode *My Princess* (S7SE11) qui est une allégorie fantaisiste d'une journée à l'hôpital du Sacré-Cœur transposée au Moyen-Âge sous la forme d'un conte. Dans *My Musical* (S6E06), une pirouette scénaristique transforme l'épisode en comédie musicale. Dans l'épisode intitulé *My night to remember* (S6E11), l'épisode est construit sur le souvenir des anciens épisodes. Ainsi, 75 % de l'épisode est constitué d'images d'anciens épisodes. Ces quelques exemples d'immobilisme dans le cours de la saison se veulent formellement innovants. À l'exception de l'épisode qui recycle d'anciennes images[1066], les autres épisodes tendent à bouleverser les habitudes du téléspectateur en proposant des récits « à la manière de », ici à la manière d'une comédie musicale ou d'un conte. À noter que *Scrubs* suit le chemin tracé par *Moonlighting* avec ses épisodes spéciaux comme celui sur Shakespeare ou sur le film noir. C'est un autre moyen de favoriser une audience importante en proposant une variation dans la formule de la série.

Les épisodes qui s'insèrent entre le début, le milieu et la fin d'une saison reposent sur différentes formes. Dans le cas de *Lost* ou de *Battlestar Galactica*, on retrouve des épisodes feuilletonesques et des *stand-alone* mais pas d'épisodes spéciaux. Ainsi, les épisodes de la saison trois de *Galactica* tendent à immobiliser le cours du récit en se projetant sur des histoires sociales ou personnelles des membres de la flotte. Dans le cadre

---

[1065] Deux séries se rejoignent le temps d'un ou plusieurs épisodes. SEPULCHRE Sarah (dir.), *Décoder les séries télévisées, op. cit.*, p. 213-214.

[1066] L'un des grands avantages de ce type d'épisode est le faible coût puisqu'une grande majorité des images sont puisé dans d'autres épisodes.

de *Lost*, les *stand-alone* sont présents tout au long de la série et plus particulièrement dans la troisième saison qui introduit des personnages censés être présents depuis le début de l'intrigue mais que personne n'a jamais vu. L'épisode *Exposé* (S3E14) est symbolique de cette méthode. Dans le cas des trois séries évoquées, le choix de ralentir le flux narratif passe par différentes méthodes. Dans le cas de la *sitcom,* le format est historiquement associé à une forme d'immobilisme. Lawrence s'autorise toutes les fantaisies formelles pour ralentir la diégèse. Dans le cas de *Lost*, il semble plus complexe d'aller à l'encontre de la forme feuilletonesque puisque c'est l'élément qui favorise le retour de l'audience. Cela peut parfois entraîner des réactions assez violentes des téléspectateurs, les personnages de Nikki et Paulo introduits dans la troisième saison de *Lost* étaient le symbole de cette diversion. Ils furent rejetés massivement par les fans et les personnages connurent une mort précipitée dès le quatorzième épisode de la troisième saison.

À travers ces exemples, c'est l'émergence de deux forces, parfois contraires qui s'opposent. Dans le cadre de la *sitcom*, l'immobilisme est une loi historique, mais dans le cadre des feuilletons, aller à l'encontre de l'évolution demande une grande dextérité. Les essais de *Lost* et *Battlestar Galactica* dans cette optique témoignent des moyens développés par les auteurs pour répondre, à la fois, à la cadence infernale de production et au retardement du flux narratif qui permet à la série de perdurer dans le temps.

12.4 L'élaboration d'un passé…

La possibilité même de l'épisode qui recycle d'anciennes images d'épisodes dans *Scrubs* témoigne d'une intratextualité et d'une relation forte avec le passé de la fiction. Chaque série se construit à la fois dans le présent et dans le passé, elle crée ainsi les conditions d'existence de son propre *backstory*. De plus, chaque fiction convoque une antériorité chronologique qui dépasse les conditions d'avènement historiques de la fiction, *Lost* convoque l'avant-crash, *Battlestar Galactica,* l'avant-chute des colonies (à laquelle les personnages se réfèrent sous l'appellation *before the fall*), *Scrubs,* la jeunesse de son héros, etc. Chaque fiction s'articule autour de plusieurs formes de passé, l'un s'inscrit dans la narration avant l'avènement de la fiction et l'autre est constamment réactualisé par la diffusion des épisodes.

Ainsi, la série s'autoréférence, les actions d'un épisode peuvent avoir des répercussions sur d'autres épisodes. Ce système peut s'étendre au-delà des saisons. Dans *Battlestar Galactica*, le personnage d'Apollo convoque la mémoire de la série dans le

dernier épisode de la troisième saison *Crossroads Part II* (S3E20). Il témoigne lors du procès de Baltar et il fait référence à des actions commises tout au long des trois dernières saisons (le coup d'État d'Adama, la destruction de l'*Olympic Carrier*, le trucage des élections par la présidente sortante). De cette manière, seul le téléspectateur assidu saisit la portée de ces références qui forment le passé de la fiction. Cette manière de convoquer des éléments passés réactualise la mémoire spectatorielle et crée un réseau de sens qui s'étend sur des dizaines d'heures de programmes et sur plusieurs années de production et de diffusion. La série est un art du temps, elle invite à se souvenir de l'expérience pour faire sens.

Ce réseau d'interrelations possède de nombreuses déclinaisons dont il est difficile de faire une liste exhaustive. On peut néanmoins citer le rêve de Baltar lors de la première saison (autour de l'opéra), qui fait sens dans le dernier épisode de la série. La série s'alimente donc de ses propres épisodes mais elle utilise aussi son antériorité existentielle. Quelques éléments sont explorés au fil des occasionnels flashbacks qui composent la série comme la relation conflictuelle entre Kara Thrace et sa mère. Il y a aussi une quantité d'histoires évoquées qui n'appartiennent qu'à la fiction et dont le téléspectateur n'est jamais le témoin direct. Des récits autour du divorce d'Adama, de la mort de Zack Adama ou encore de l'ascension politique de Roslin sur Caprica restent des éléments qui composent le *backstory* des personnages mais qui ne sont jamais mis en scène.

Cette double construction du passé est montrée dans *Six Feet Under* où la fiction se réactualise constamment tout en invoquant un passé partagé avec la figure paternelle. Le pilote de la série est constitué par des flashbacks occasionnels qui renvoient aux événements chronologiques antérieurs. Le personnage de Nathan enquête même malgré lui sur le passé de son père et découvre quelques secrets de ce dernier. La fiction se construit un passé au fil de sa diffusion qui est constamment réactualisé. Une antériorité qui se matérialise par les visites des morts aux vivants et notamment la figure du patriarche de la famille Fisher.

Dans le cas de *Lost*, le passé est au centre des récits, notamment lors de la cinquième saison où les personnages voyagent dans le temps. Le concept de réactualisation du passé devient une quête narrative à mesure que les protagonistes traversent le temps chronologique de l'île. *Lost* est peut-être la fiction qui tente de faire affaire avec le passé de manière la plus directe. L'exploration du *backstory* des protagonistes par l'intermédiaire des flashbacks permet de réactualiser un passé antérieur à

l'avènement de la fiction et l'exploration du passé de l'île va dans le même sens : « Le temps sous la forme de flashbacks est régulièrement utilisé pour obtenir une délinéarisation entre "qui nous sommes" en opposition au "qui nous étions". »[1067] De plus, dans cette série, il y a une forme de manifestation physique du passé à l'instar des fantômes de *Six Feet Under*. Dans *Lost* : « Au lieu de simplement tisser des parallèles entre les choix passés et les événements actuels, le passé a un moyen de se manifester physiquement sur l'île. »[1068] En effet, on retrouve de nombreuses apparitions de personnages décédés comme le père de Jack Shephard. Les objets appartenant aux passés des protagonistes peuplent l'île de la série comme l'avion nigérian qui renvoie au passé d'Eko ainsi que le *Black Rock*, un navire échoué du XIXe siècle dont la présence est intimement liée à l'histoire de Richard Alpert. Les marques du passé hallucinatoire ou physique convoquent une mémoire que le téléspectateur cherche à acquérir et dont les récits comblent progressivement les manques.

Ainsi, chaque fiction se construit par rapport à un réseau autour d'une forme de double conceptualisation du passé. Dans le cas de *Battlestar Galactica*, c'est même un des enjeux du macro-récit qui dévoile une mise en abyme historique. Dans le cadre de *Lost*, le passé se constitue par le biais d'une quête personnelle et mythologique. Dans *Six Feet Under*, le passé hante les protagonistes pour mieux les mettre face à leur propre mortalité. Enfin, la fiction met en place un réseau complexe d'intertextualité au fil des saisons qui convoque tour à tour le passé réactualisé de la série (on peut penser aux images réutilisées dans la série) et un passé antérieur à l'avènement de l'œuvre (à l'instar des flashbacks de la jeunesse des protagonistes).

12.5 … et d'une mythologie

La construction d'un passé est un élément central de la fiction qui se nourrit de sa propre existence et son antériorité. Un des exemples les plus édifiants hors de notre corpus serait sûrement celui de *Cold Case* créée par Meredith Stiehm (2003-2010) dont les

[1067] LARSEN Kristen, "The art of world-making : *Lost* and time travel", in *Lost Online Studies,* 2008 : http://loststudies.com/2.1/lost_time_travel.html#notes, (consulté le 14 mars 2014). Citation en anglais : « Time, in the form of flashbacks, is also regularly utilized to delineate between "who we are" are opposed to "who we were" ».

[1068] BERGER J.M. : "Flashbacks, memory and non linear time", in *Lost Online Studies,* 2008 : http ://www.loststudies.com/1.2/memory-and-time.html, (consulté le 15 avril 2014). Citation en anglais : « Instead of simply drawing parallels between past choices and current events, the past has a way of physically manifesting itself on the Island. »

histoires se concentrent sur des affaires non résolues et rouvertes par une équipe d'enquêteurs spécialisés : « L'héroïne prend en charge, en quelque sorte, le télescopage temporel qu'entraîne la réouverture de l'enquête qui est la réouverture d'un passé mal cicatrisé, souvent bien plus complexe, nuancé, que l'idée qu'on pouvait s'en faire au début de l'enquête. »[1069] Cette récurrence de l'antériorité dans la constitution d'un univers sériel peut aussi passer par l'élaboration d'une mythologie plus ou moins complexe. La question de la mythologie est importante, nous allons essayer de dégager une définition en explorant les diverses utilisations de ce type de procédé dans les séries télévisées.

La mythologie raconte la création d'un monde. Dans les séries télévisées, la mythologie a affaire avec cette idée d'élaboration mais aussi avec son histoire. Une mythologie se construit à travers des mystères à résoudre qui permettent de révéler des indices sur un monde fictionnel. J.J. Abrams aborde cette question : « J'ai toujours été intrigué par ces officines sécrètes qui travaillent avec les dernières technologies. Dans toutes les séries que j'ai produites ou écrites, il y a cette idée d'une force supérieure qui guide ou motive les personnages. »[1070] Nous pourrions proposer une définition de ce qu'est la mythologie en partant d'Abrams et en utilisant la conception des mondes fictionnels de Lubomir Dolezel. La mythologie d'une série serait ce qui appartient à la texture implicite d'un univers fictionnel et qu'on ne retrouve pas dans les autres fictions. Par exemple, Milo Rambaldi appartient à l'univers fictionnel d'Alias et ses inventions sont exclusivement reservées à la texture implicite de la fiction. On ne retrouvera pas Rambaldi dans *Lost* ou *Fringe*. Aussi, la mythologie développe la partie spécifique implicite de l'univers fictionnel en dévoilant, généralement au compte goute ces éléments implicites faisant ainsi travailler l'imagination des téléspectateurs. La question de la mythologie est éminément complexe comme le remarque Florent Favard. Il propose d'ailleurs de penser trois formes de mythologies, l'une centré sur la sérialité, l'autre performative et la dernière, totalisante[1071]. C'est une idée pertinente dans la mesure où toutes les mythologies de série n'aspirent pas aux mêmes objectifs. Il nous semble pourtant que penser cet élément par la théorie des mondes fictionnels permet justement de comprendre comment ses mondes nous invitent à traquer la complétude d'univers

---

[1069] SOULEZ Guillaume, « Au-delà du récit, le temps ouvert », dans *Médiamorphoses Hors-série/*sous la direction de Eric Maigret et Guillaume Soulez*,* Janvier 2007, Édition Armand Colin, p. 173-177.

[1070] FRAISSARD Guillaume, « J.J. Abrams Un Jedi pour Hollywood », *art. cit.*, p. 82.

[1071] FAVARD Florent, Blog, URL : https://rasebelune.wordpress.com/2015/01/16/mythologie-series-canon/, (consulté le 15 mars 2015).

profondément incomplets. Quelques soient le types de mythologies, on ne peut pas nier qu'elles dépendent toutes d'un même élement commun, l'univers de la fiction.

Chris Carter est l'un des premiers à fonder sa fiction sur une mythologie qui favorise la participation du téléspectateur avec *X-Files*. Joss Whedon suit le même chemin avec *Buffy The Vampire Slayer* et au début des années 2000, c'est J.J. Abrams avec *Alias* qui entreprend le même travail. Dans cette dernière fiction, une mystérieuse organisation criminelle voue un culte aux découvertes d'un inventeur de génie, Milo Rambaldi (sorte de mélange entre Léonard De Vinci et Nostradamus). La quête du récit permet d'en apprendre plus sur cet inventeur et sur ces travaux. L'organisation criminelle tente de réunir les plans et les pièces disséminés à travers le monde pour donner vie aux créations de Rambaldi. Pour Abrams, l'important est de créer une mythologie pour la laisser exister par elle-même : « Dans "Alias", il y a par exemple les objets mystérieux de Rambaldi qui fascinent aussi bien les bons que les méchants. Mais le but est d'en montrer le moins possible, de rester évasif et de faire travailler l'imagination des téléspectateurs. Il faut laisser la mythologie se développer d'elle-même. »[1072] Dans le cadre de *Lost*, le mystère repose sur l'île et ses habitants.

D'une certaine manière, la question posée à la fin du pilote de *Lost* est la ligne directrice de l'ensemble de la série « Les gars, où est-ce qu'on est ? ». Les récits de *Lost* s'inscrivent dans le dévoilement progressif de la mythologie de l'île. Cette dernière possède sa propre histoire qui remonte jusqu'à l'Antiquité comme en témoigne l'épisode *Across the Sea* (S6E15). La première saison dévoile une trappe, la seconde révèle des propriétés magnétiques uniques, la troisième révèle l'identité de ses autochtones, etc. La mythologie se construit autour d'événements mystérieux. Chez Abrams, cette idée rejoint son concept de « boîte mystère », c'est à dire présenter des manques constitutifs au monde fictionnel pour laisser l'imagination du téléspectateur travailler. L'apparition du monstre dans le pilote de *Lost* est un élément fondateur de la mythologie puisqu'elle présente un déficit visuel (nous n'avons pas vu le monstre) et narratif (nous ne savons pas ce que c'est). À aucun moment dans cet épisode, nous ne percevons la forme de la créature, seul un son mécanique et bruyant témoigne de ses apparitions. Abrams manie le hors champ

[1072] SERY Macha, « Bienvenue dans la communauté des sériephiles 2.0 », *art. cit.*, p. 80-81. Et FRAISSARD Guillaume, « Entretien avec J.J. Abrams », dans *Le Monde*, 15/03/13, URL : http://www.lemonde.fr/culture/article/2013/03/15/j-j-abrams-dans-une-serie-il-faut-laisser-la-mythologie-se-developper-d-ellememe_1845128_3246.html , (consulté le 5 décembre 2014).

pour stimuler l'imagination du spectateur et faire de ce monstre le point de départ d'une mythologie complexe.

Progressivement, c'est l'ensemble des éléments découverts qui forment l'histoire de l'île. C'est d'ailleurs la quête de la cinquième saison lorsque les personnages voyagent dans le temps, ce qui permet d'en apprendre plus sur ce lieu. Au fil des saisons, la figure insulaire s'affirme comme le personnage principal du monde fictionnel avec sa propre chronologie, ses transformations historiques, ses habitants et ses gardiens. Ce dernier élément est d'ailleurs au cœur du mystère de *Lost* et l'apparition physique du personnage de Jacob intervient dans le final de la cinquième saison alors que sa première manifestation sonore remonte aux épisodes de la troisième saison, *The Man Behind the Curtain* (S3E20). De cette manière, le téléspectateur a le temps de faire travailler son imagination au sujet du mystérieux personnage de Jacob.

La mythologie s'étend sur l'ensemble de l'œuvre. L'épisode *Across the Sea* (S6E15) fait figure d'exception par rapport à l'ensemble des autres épisodes de *Lost.* Dans cet épisode, aucun des personnages principaux n'est présent (excepté lors d'un bref flashback), à l'exception de l'île. Le récit de cet épisode est centré sur la naissance de Jacob et de son frère, l'homme sans nom. À travers cette forme de genèse, les origines des deux figures majeures de *Lost* sont révélées, le gardien et le monstre. Cet épisode complètement indépendant de la sixième saison apparaît comme un épisode « mythologique ». Il est question des origines de Jacob et l'homme sans nom, les deux figures quasi démiurgiques de la série. Le temps d'un épisode, le récit de la naissance, l'enfance des deux hommes permet de combler le mystère qui entoure ces deux protagonistes. Les éléments mystérieux depuis le lancement de la série comme le monstre de fumée noir ou le gardien de l'île sont au centre de l'épisode. La mythologie de *Lost* se fonde sur la chronologie historique de l'île. L'histoire de *Lost* est l'histoire d'un monde fictionnel particulier.

La mythologie permet aux auteurs de former un monde fictionnel parsemé d'enjeux et de mystères. C'est une manière d'étendre les possibilités d'un récit, de créer un dynamisme autour du monde fictionnel. Les bibles des séries que nous avons étudiées exposent leur plan quant à la mythologie de la fiction. Pour *Lost*, les auteurs sont clairs : « Oui, les mystères qui entourent l'île peuvent servir une mythologie continue (et facile à

suivre). »[1073] L'idée est donc de servir des mystères générés par la mythologie pour attirer l'audience, ils en discutent à de nombreuses reprises, répétant qu'ils ne veulent pas reproduire les erreurs commises sur *Alias*. Chez Ronald D. Moore, il n'est pas question clairement de mythologie, néanmoins, les mystères entourant les Cylons et la quête de la Terre apparaissent comme le point de départ d'une mythologie[1074].

Que ce soit dans le cadre de *Lost* ou de *Battlestar Galactica*, la question de la mythologie est liée aux univers de la fiction. Chez Linfelof et Cuse, les auteurs de *Lost*, l'enjeu n'est plus seulement de voir si les survivants vont réussir à quitter l'île, mais aussi, et surtout la découverte des secrets de ce lieu unique. *Lost* fonde intelligemment ses récits sur un paradoxe, les personnages veulent partir mais le téléspectateur, lui, veut découvrir les secrets de l'île. C'est d'ailleurs en voulant quitter ce lieu que les personnages vont en découvrir les secrets. La méthode des auteurs de *Lost* augmente le potentiel de récit en faisant de l'univers fictionnel la plaque tournante de la mythologie. Chez Moore, la mythologie repose sur la nature des Cylons et sur l'histoire des humains. Ainsi, ce n'est qu'à partir de la seconde saison que le téléspectateur pénètre dans cette société robotique unique. Progressivement, c'est la subjectivité des Cylons qui est au cœur du récit et qui permet de constituer la mythologie du *show*. Il faut attendre la seconde saison pour découvrir la société Cylons. L'exploration de cette société et de ses origines se poursuit pendant la troisième et la quatrième saison. Quant à la dimension historique, elle permet de comprendre l'origine des colonies et celle des Cylons.

Scrubs et *Six Feet Under* ne reposent pas sur l'élaboration d'une mythologie complexe comme les deux séries précédemment citées. Le choix des auteurs n'est pas le même. Une mythologie est majoritairement employée dans le cadre de récit comportant

---

[1073] Damon Lindelof et Carlton Cuse, bible de *Lost* : *Series Format*, *op. cit.,* p. 7. Citation en anglais : « Yes - the mysteries surrounding the island may serve an ongoing (and easy to follow) mythology. »

[1074] Si Moore n'a pas forcément pensé sa série en fonction d'une mythologie, il a été dépassé lors de la révélation du Cylon N° 7 « Daniel » lors de l'épisode *No Exit* (S4E15) révélant par ailleurs que le modèle a été détruit. Si pour Moore, il s'agissait seulement d'un moyen d'expliquer succinctement ce qui était arrivé au dernier modèle Cylon, les fans ont commencé à penser que Moore amorçait un arc narratif autour de ce Cylon : « Vous savez, cette affaire "Daniel" va devenir un des plus grands fiascos de la série, en termes de fossé entre les théories des fans et la vérité. Parce que Daniel n'était censé constituer qu'un élément d'arrière-plan notable dans cet épisode. » WOERNER Meredith, "Daniel Was Battlestar's Biggest Fiasco Says Ron Moor", 19/03/09, URL : http://io9.com/5175958/daniel-was-battlestars-biggest-fiasco-says-ron-moore, (consultée le 1er septembre 2014). Citation en anglais : « You know, the Daniel thing is going to be one of the great fiascos of the show, in terms of what fans thought and what the truth was. Because Daniel was not intended to be anything more than an interesting bit of backstory in that episode. »

une part de fantastique et de feuilletonesque. Le monde fictionnel devient alors le lieu qui rend possible la mythologie par l'exhibition de ces non-dits. En effet, Lubomir Dolezel rappelle que les univers fictionnels connus ne laissent guère de non-dit mais qu'avec un monde fictionnel imaginaire, il y a une prolifération d'inconnu. Dolezel aborde la question de l'encyclopédie fictionnelle : « Quand le visiteur passe du monde naturel au monde non naturel, son encyclopédie doit être modifiée. Il doit apprendre l'encyclopédie de ce monde étranger. »[1075]

Finalement, la mythologie serait cette encyclopédie fictionnelle qui permet d'appréhender la part de fantastique dans l'univers de la fiction. Si l'on procède à une lecture de *Lost* avec l'encyclopédie de notre monde, nous n'avons par les outils pour comprendre la part de fantastique de l'île. Or si nous acceptons d'appréhender l'île par l'encyclopédie fictionnelle qui lui est progressivement rattachée, alors nous pouvons décoder cet univers. Il faut donc penser la mythologie en rapport avec ce que Dolezel appelle l'encyclopédie du monde fictionnel : « Une dernière chose au sujet de l'encyclopédie des mondes fictionnels : les marqueurs explicites d'implicite, comme les lacunes, les allusions, les sous-entendus et ainsi de suite, sont des déclencheurs *locaux*, mais l'encyclopédie fictionnelle est une condition *globale* à la récupération du sens implicite. »[1076] Au fur et à mesure que la fiction se poursuit, les auteurs délivrent les clés de l'encyclopédie d'un univers fictionnel particulier. Les fans créent alors l'encyclopédie en ligne *Lostpedia* qui recueille et réorganise tous les éléments susceptibles de donner former à ce monde. La mythologie invite à une participation active du téléspectateur qui tel un archéologue numérique tente de fouiller dans tous les éléments rattachés à la fiction pour définir cet univers fictionnel particulier.

[1075] DOLEZEL Lubomir, *Heterocosmica Fiction and Possible Worlds*, *op. cit.*, p. 179. Citation en anglais : « As he or she crosses from the natural into the nonnatural world, his or her encyclopedia has to be modified. The visitor has to learn the encyclopedia of the alien world. »

[1076] *Ibid.,* p. 181. Citation en anglais : « A final point about the fictionnal-world encyclopedia : the explicit markers of implicitness, such as lacunae, hints, innuendoes, and so on, are *local* triggers, but the fictionnal encyclopedia is a *global* condition of the recovery of implicit meaning. »

Les méthodes des auteurs

1 Les praticiens font évoluer la télévision

1.1 De bonnes histoires avant tout

Nous avons établi que les auteurs de séries télévisées bâtissent leurs œuvres sous différentes formes de contraintes. La liberté absolue souvent assimilée au poste de *showrunner* est un mirage. Le travail du producteur exécutif de la série est multiple comme nous avons pu le constater. L'ensemble de ses décisions s'inscrit dans une seule et même lignée : faire durer le *show*. Pour maintenir une audience constance, il y a un moyen simple que partage Jean Gabin, David O'Selznick, John Ford et qui est rappelé par Henri-Georges Clouzot lorsqu'il définit ce qu'est un bon film : « Pour faire un film, premièrement une bonne histoire, deuxièmement, une bonne histoire, troisièmement, une bonne histoire. »[1077] La durée de vie d'une série télévisée dépend de ce même principe, quelle que soit le format, comme le rappelle Bill Lawrence à propos de la *sitcom* : « D'après moi, les scénaristes oublient que les *sitcoms* ne sont pas uniquement une affaire de blagues, il faut aussi raconter une histoire. Il ne suffit pas que vos personnages enchaînent les gags et les blagues[1078]. » Alan Ball considère néanmoins que les *sitcoms* sont contraintes par une forme de personnage univoque (seulement positif) et donc une absence de conflits : « Le cœur du drame, c'est le conflit. Si vous rendez tout le monde sympathique et retirez tout le sous-texte, vous retirez aussi tout le conflit. »[1079] Alan Ball semble oublier que la *sitcom* propose des personnages ambivalents même si le genre est, il est vrai souvent associé à des personnages univoques. Ball a peut-être plus de mal avec l'obligation d'avoir recours à la comédie, mais là encore, la comédie est un outil

[1077] BOGDANIVICH Peter, *John Ford*, Paris, Edition Edillig, 1967. GAUTEUR Claude et VINCENDEAU Ginette, *Jean Gabin Anatomie d'un mythe,* Paris, éditions Nathan, 1993. BOCQUET José-Louis et GODIN Marc, *Clouzot cinéaste*, Paris, édition horizon illimité, 2002.

[1078] PRIGGE Steven, *Created By…Inside the Minds of Tv's Show Creators*, *op. cit.*, p. 149. Citation en anglais : « I think writers forget that in sitcoms, it's not only about the jokes, you also have to tell a story. It's not enough to just have your characters simply throw gags and jokes around at each other. »

[1079] *Ibid,* p. 168. Citation en anglais : « The heart of drama is conflict. If you make everyone likeable and you remove all the subtext, then you also remove all of the conflict. »

formidable pour émettre des critiques sociales et le drame n'est pas une assurance qualitative[1080]. Celui qui a travaillé dans les années 1990 dans ce type de fiction a gardé une hantise des contraintes de production et des limites du format. Pourtant, *Scrubs* propose des personnages loin du manichéisme habituel, le colérique Dr. Cox, l'égoïste docteur Kelso apparaissent comme des médecins compétents mais comme des êtres humains difficiles et bourrés de défauts : « Une des choses que nous aimons dans le fait d'écrire *Scrubs*, c'est que tous les personnages sont différents et particuliers. »[1081] Ce qui explique l'intérêt de cette fiction.

Les mélanges génériques qui composent *Lost* ou encore *Battlestar Galactica* transcendent les genres du fantastique et de la science-fiction en donnant à voir de nouvelles formes génériques de séries télévisées. Dans la série de Ronald D. Moore, l'ambiguïté morale a une place importante dans la narration : « Le défi, c'est que la télévision veut que vous et vos personnages soyez poussés à des décisions et des débats moraux tranchés. Au final, les forces de la télévision veulent que vos héros soient héroïques. »[1082] L'auteur est contre ce systématisme moral préexistant à la télévision et qui a une place centrale dans la science-fiction comme *Star Trek*. C'est la raison pour laquelle, dans son œuvre, il n'est pas rare de voir les « bons » personnages prendre de « mauvaises » décisions et les « mauvais » personnages prendre de « bonnes décisions ». Évidemment, aucune action n'est facilement catégorisable comme bonne ou mauvaise mais elles peuvent apparaître contraires à l'éthique morale du personnage.

Dans le pilote de la série, le personnage de Laura Roslin ordonne d'abandonner des civils (dont des enfants) à un sort funeste pour protéger d'autres survivants. C'est une « bonne décision » pour la survie de l'humanité mais une « mauvaise décision » d'un point de vue moral. Ce type de décision nous amène à réfléchir à notre propre choix dans une situation similaire et nous place face à un problème des plus délicats. Roslin ressort de

---

[1080] *Spin City* est une *sitcom* qui dépeint les coulisses de la mairie de New York. *The Cosby Show* (créée par Bill Cosby, 1984-1992) prend place dans une famille afro-américaine aisée avec un père gynécologue et une mère avocate allant à l'encontre de la représentation traditionnelle des Afro-Américains à la télévision américaine.

[1081] PRIGGE Steven, *Created By…Inside the Minds of Tv's Show Creators*, *op.cit.,* p. 150. Citation en anglais : « One of the things we like about writing *Scrubs* is that all the characters are different and very individual. »

[1082] MILLER Laura : "The Man behind Battlestar Galactica", in *SALON*, 24/03/07 : http://www.salon.com/2007/03/24/battlestar_4/, (consulté le 4 avril 2014). Citation en anglais : « The challenge is that TV wants to bend you and your characters to neat moral decisions and arguments. Ultimately, the forces of television want your heroes to be heroic. »

cette situation comme un personnage ni bon ni mauvais mais humain. Le personnage de Starbuck incarne cette ambivalence, elle prend constamment des mauvaises décisions dans le cadre de sa vie privée, ce qui l'amène à être profondément malheureuse. Elle n'en reste pas moins une exceptionnelle pilote dévoilant ainsi une humanité concomitante de ses défauts et de ses qualités.

Lost et *Battlestar Galactica* ont réussi le pari risqué de réinstaurer le système du feuilleton sur le devant de la scène et de le consacrer comme l'une des formes les plus addictives de la fiction sérielle. Nous avons vu dans la bible de *Lost* comment les auteurs ont promis une forme d'immobilisme rassurante. À propos du feuilleton, Moore rapporte que cela ne fut pas non plus simple dans les négociations avec la chaîne : « Nous avons de longues conversations avec la chaîne au sujet de l'ampleur de la nature feuilletonesque de la série. Ce n'est vraiment pas une idée qui les enchante. »[1083] La crainte des studios était compréhensive. Un feuilleton est difficile à suivre, il demande une participation active et continue du téléspectateur. De plus, le feuilleton ne favorise pas l'apparition d'une audience additionnelle en cours de diffusion et il est difficile de suivre un feuilleton sans connaître les épisodes précédents. Enfin, des spectateurs déçus peuvent abandonner la fiction en cours si le récit ne les intéresse plus. En cela, le feuilleton est un risque plus important que les séries immobiles pour les chaînes. Pourtant, l'apparition du DVD, de la VOD, des enregistreurs numériques et du téléchargement change la donne. Ce qui n'était pas possible 10 ans plus tôt le devient, on peut « rattraper son retard » de plus en plus facilement : « Cela a vraiment changé le paysage de l'industrie. Les gens accrochent beaucoup plus facilement à des séries comme celles-ci, parce qu'ils peuvent prendre un coffret et rattraper leur retard. »[1084] La fragmentation de l'audience semble favoriser l'ascension du feuilleton, Henry Jenkins explique que cette fragmentation crée des plus petites audiences, des niches d'audiences économique viable pour les chaînes. On retrouve ce même procédé dans le cadre de la publicité :

> C'est en raison de ce que les économistes appellent la règle des 80/20 que la fidélité de marque est devenue le Graal de l'économie affective : pour la plupart des produits de consommation, 80 % des achats sont le fait de 20 % des consommateurs. Entretenir la fidélité de ces 20 % permet aux firmes de stabiliser

[1083] *Ibid.,* citation en anglais : « We have long conversations with the network about the extent of the serialized nature of the show. It's certainly not something they're in love with. »
[1084] *Ibid.,* citation en anglais : « I think it has. It really changed the landscape. People are much more comfortable getting on to shows like this because they can pick up a boxed set and catch up. »

> le marché et d'adopter toute une série d'approches alternatives visant à séduire ceux qui assurent un autre cinquième des achats.[1085]

Les conditions semblent être réunies pour que le feuilleton trouve une vraie place à la télévision grâce à la fragmentation de l'audience et aux outils multimédiatiques qui permettent de se réapproprier un contenu fictionnel. Les auteurs font donc évoluer les formes sérielles télévisuelles, ils tentent de briser les frontières des genres, de composer des mélanges génériques inhabituels, de faire évoluer un format. Ces évolutions se font dans la difficulté, mais elles sont permises par un système qui peut se permettre de prendre des risques. Le grand paradoxe de ces évolutions est que ces dernières sont possibles puisque l'immobilité du système de production autorise cette prise de risque. Quand l'immobilisme permet l'évolutivité. À travers notre enquête, nous pouvons réguler les forces qui conditionnent les méthodes d'élaboration de séries télévisées, il nous faut maintenant nous appuyer sur des exemples spécifiques.

1.2 La *Mystery Box*

En 2007, J.J. Abrams donne une conférence au TED[1086] autour d'un sujet libre. L'auteur américain décide d'utiliser cette occasion pour revenir sur l'attrait de *Lost* auprès du public. À travers son enfance, il revient sur la place fondamentale de son grand-père dans son éducation artistique. Ce dernier l'initie au cinéma en lui offrant sa première caméra super 8. Néanmoins, ce qui est fondamental dans l'évolution de ce jeune auteur, c'est son amour pour la magie et notamment un magasin à New York intitulé *Lou Tannen's Magic*. Passionné par ce petit magasin contenant des gadgets de toutes sortes, Abrams achète lors de son adolescence « La Boîte Magique Mystérieuse de Tannen ». Une boîte de magie portée par la promesse suivante : « pour 15 dollars vous achetez 50 dollars de magie. »[1087] L'auteur n'a jamais ouvert cette boîte. La raison est simple : pour lui, elle représente le mystère ultime, l'univers de tous les possibles : « Et j'ai réalisé que je ne l'avais pas ouverte parce qu'elle représente quelque chose d'important pour moi. Elle représente mon grand-père […]. Le truc c'est qu'elle représente l'infinité de possibilités.

[1085] JENKINS Henry, *La convergence culturelle*, *op. cit.*, p. 91.

[1086] Il s'agit d'une organisation à but non lucratif qui organise des conférences depuis 1984 autour de la technologie, du divertissement, des sciences, etc. Site internet via ce lien : http://www.ted.com/

[1087] ABRAMS J.J. : "The Mystery Box", in *TED*, 2007, conférence disponible via ce lien : https://www.ted.com/talks/j_j_abrams_mystery_box », (consulté le 10 juillet 2014).

Elle représente l'espoir. Elle représente le potentiel. » En auto analysant ses propres méthodes de praticien, le jeune auteur métaphorise son travail avec cette boîte mystère. Ses séries fonctionnent comme ces boîtes, elles nous accrochent par le gigantesque point d'interrogation qu'elles dessinent et elles nous captivent par l'infinité des possibilités qu'elles représentent. Abrams le reconnaît : « je suis attiré par l'infinité de possibilités, cette sensation de potentiel. Et je comprends que le mystère est le catalyseur de l'imagination. Bon, ce n'est pas une découverte vraiment fracassante mais j'ai commencé à me dire que parfois le mystère est plus important que la connaissance ». L'auteur livre les clés de sa méthode. Il crée des boîtes mystères, mais il ne s'intéresse pas à leur contenu. C'est certainement l'une des raisons qui le poussent à ne pas poursuivre son travail sur l'ensemble d'une fiction sérielle. En effet, l'auteur n'a jamais achevé une série qu'il avait aidé à constituer.

Figure 54 : La boîte mystère.

En abordant la question de *Lost*, Abrams reconnaît l'influence des conditions de création sur la fiction : « seulement 11 semaines et demie pour écrire, trouver les acteurs, filmer, monter, et produire un pilote de deux heures. C'était très court. » Il n'y avait pas assez de temps pour que la chaîne interfère avec la création du pilote aussi l'auteur a pu laisser libre cours à son imagination en bâtissant la fiction avec l'aide de Lindelof comme une gigantesque boîte mystère. Le pilote de la série ne cesse de « créer des boîtes mystères ». Si on résume le pilote de *Lost* à la manière d'Abrams, on obtient : des gens s'écrasent sur une île et survivent, comment ? Boîte mystère ! Ils entendent un monstre dans la forêt ; qu'est-ce que c'est ? Boîte mystère ! Les survivants explorent les hauteurs de l'île pour émettre un S.O.S. ; ils rencontrent un ours polaire, pourquoi ? Boîte

mystère ![1088] Les conditions de création sur un network américain favorisent la méthode de l'auteur qui n'anticipe pas les mystères qu'il crée, parce que pour lui, la véritable force des histoires repose dans la manière dont elles stimulent notre imagination, pas dans leur résolution.

L'auteur de *Lost* a trouvé dans les séries télévisées des conditions de création qui favorisent l'improvisation puisque la durée des récits est incertaine. Les créations d'Abrams laissent à penser que l'idée de boîte mystère est omniprésente que ce soit dans *Alias*, *Lost*, *Fringe* ou *Almost Human* (2013-2014, Fox). La résolution des mystères n'intéresse pas le producteur qui n'a jamais dirigé l'intégralité d'une série peut-être aussi parce qu'il sait que plus le mystère est captivant, plus sa résolution est délicate. La méthode d'Abrams semble donc être parfaitement adaptée au lancement d'une série à la télévision américaine parce qu'elle permet de captiver rapidement l'audience. Le problème de cette méthode est de s'inscrire dans la durée. Les mystères captivent l'attention mais ils peuvent se révéler lassants à mesure que la série persiste dans le temps. C'est la raison pour laquelle les fictions créées par l'auteur n'ont jamais eu une longévité importante à la télévision américaine. Si *Lost* a tenu bon pendant six saisons, *Alias* a connu cinq saisons avant de s'achever dans une relative indifférence, et ce fut à peu près la même chose avec les cinq saisons de *Fringe*.

Il n'en reste pas moins que J.J. Abrams a influencé la création de séries télévisées des années 2000[1089]. Il a proposé une méthode souvent copiée (avec des fictions comme *Flash-Forward*[1090] et *The Event*[1091] notamment) mais jamais égalée. Si l'auteur est désormais occupé à réaliser des films pour le cinéma, il reste l'un de ceux qui ont bouleversé la création sérielle. Il a su utiliser les conditions difficiles de création dans

---

[1088] Ces éléments font partie du pilote de la série.

[1089] La boîte mystère fait d'ailleurs une entrée remarquée dans The *Man from Tallahassee* (S3E13). Ben, le chef des Autres utilise la métaphore d'une boîte pour l'un des mystères de l'île : « Laissez-moi l'imager, ainsi, vous comprendrez. Une boîte. Vous en connaissez un rayon au sujet des boîtes, n'est-ce pas John ? Si je vous disais que quelque part sur cette île, il y a une boîte très grande et que, n'importe quoi que vous imaginiez, n'importe quoi que vous auriez voulu voir dedans y serait en ouvrant la boîte ? Que diriez-vous de ça, John ? ».
URL : http://fr.lostpedia.wikia.com/wiki/Boîte_magique, (consulté le 24 octobre 2014).

[1090] Créée par Brannon Braga et David S. Goyer, 2009-2010, ABC.

[1091] Créée par Nick Wauters, 2010-2011, NBC.

l'industrie télévisuelle pour servir sa conception narrative personnelle : « Que sont les histoires, sinon des boîtes mystères ? ».[1092]

1.3 La méthode de Ronald D. Moore : à l'écoute de la fiction

Nous allons nous intéresser au travail de Moore et des scénaristes de *Battlestar Galactica* principalement dans le cadre de la seconde saison. La méthode de Moore repose sur une forme d'anticipation et une part d'improvisation comme le remarque Sarah Hatchuel : « Alors que Moore affirme son attachement à une écriture sur le vif, la série affiche, au contraire, un discours sur l'amorce, l'annonce et la prophétie ».[1093] Nous allons voir comment cette dialectique s'établit au sein du processus d'écriture. Dans le cadre de la préparation d'une saison, Moore et ses équipes mettent en place les arcs narratifs des dix premiers épisodes : « Ils sont en grande partie improvisés selon notre façon de développer l'histoire, c'est comme ça que j'aime travailler. Au début de la saison, nous organisons environ 10 épisodes. Je sais travailler par groupe de dix. »[1094]

La seconde saison est donc construite dans un premier temps sur 10 unités. Si l'on analyse les arcs narratifs, les sept premiers épisodes de la seconde saison concluent et prolongent les arcs narratifs amorcés par la fin de la première saison. Ainsi, les récits déployés sont liés au coup d'État de l'armée sur l'autorité civile, de la convalescence d'Adama, mais aussi de la quête du temple d'Athéna et de la réunification de la flotte. Les conséquences du final de la saison une s'étendent sur les sept premiers épisodes de la saison deux. Les épisodes huit et neuf amorcent une nouvelle direction, chacun de ces deux épisodes met en place des événements importants pour la suite de la saison et même de la série avec la révélation d'un nouveau Cylon et la création d'un vaisseau hybride (épisode *Final Cut et Flight of the Phoenix)*. Dans la forme, ces deux épisodes ressemblent à des *stand-alone*. Enfin, l'épisode 10 est le climax de la moitié de saison avec l'apparition d'un autre *Battlestar*, le Pegasus enclenchant ainsi un nouvel arc narratif.

[1092] ABRAMS J.J. : "The Mystery Box", in *TED*, 2007, Conférence disponible via ce lien : https://www.ted.com/talks/j_j_abrams_mystery_box », (consulté le 10 juillet 2014).

[1093] HATCHUEL Sarah, « Les rêves prophétiques au cours des quatre saisons de Battlestar Galactica (Sci Fi, 2003-2009) : contrainte ou flexibilité narrative », dans *Écrans* n°4, 2015.

[1094]MILLER Laura : "The Man behind Battlestar Galactica", *art. cit*. Citation en anglais : « A good amount of it is improvised in terms of how we develop story, which is how I like to do it. At the beginning of the season, we arc out about 10 episodes. I can think in groups of 10. »

Le travail en *writing room* permet de définir les trajectoires narratives, mais le chemin pour y parvenir change constamment comme le remarque Moore.

> Mais à mesure que ces histoires deviendront des scénarios et que nous entamerons la production, les choses vont commencer à changer. On trouvera diverses idées ou inspirations au milieu d'une scène que je suis en train d'écrire et on se dira : « Oh, tu sais quoi ? On devrait changer franchement de direction à cet endroit. » Puis tout le planning passera à la trappe et nous devrons faire des changements à la volée. Mais on essayera de s'en tenir à cet objectif. On va chercher à arriver au même résultat d'ici la fin de l'épisode 10 mais je considère que le chemin pour y parvenir est beaucoup plus flexible.[1095]

Une fois les dix premiers épisodes préparés, le même schéma se répète pour la seconde partie de la saison. Avec ce genre de procédé, une certaine forme d'improvisation s'opère puisque le travail des auteurs s'effectue en deux parties. Moore trouve cette manière de travailler plus « organique » parce qu'elle laisse la place à la créativité, à la réactivité et à une certaine forme de prise de risque.

> Au fur et à mesure qu'on progresse dans la série et qu'on commence à planifier les 10 épisodes suivants et le final de la saison, c'est le même processus. On pense avoir tracé un chemin mais en avançant, on découvre d'autres voies plus intéressantes d'y parvenir. Cela chamboule tout et on est obligé de changer des éléments qu'on avait déjà mis en place. Mais je trouve que c'est une manière plus organique de travailler. C'est plus intéressant, plus amusant, cela permet de libérer la créativité des scénaristes. Certes, il y a des mauvais côtés, parce que parfois, on fait de grosses erreurs. Quelque chose qui paraît vraiment bien sûr le coup et auquel on se raccroche ne fonctionne pas vraiment. Et cela donne un mauvais épisode.[1096]

[1095] *Ibid.,* citation en anglais : « Then we break all the interior shows. But as those shows get translated into teleplays and we get into production, things will change. We'll get different ideas or get inspiration in the middle of a scene I'm writing and think, "Oh, know what? We should make a hard left turn here." Then all the planning goes out the window and we have to make a change on the fly. But we still try to maintain that goal. We still aim to get to that same place by the end of the 10th episode, but the path to get there I consider much more flexible. »

[1096] *Ibid.,* citation en anglais : « As you get deeper into the series and start planning the next 10 and what's the season finale, it's the same process. You think you've laid out a path, but as you do it you find that there's this other more interesting path to get there. It causes chaos and you have to scramble to change things that you've already set in motion. But I find that it's just a more organic way to do it. It's more interesting, it's more fun, it allows the writers' creativity to come to the fore. It certainly has its downside, because sometimes you make big mistakes. Something that sounded really good at that moment, and you grabbed onto it, doesn't really pan out. *Then you have a bad episode. »*

Dans le cadre de la deuxième saison, nous retrouvons une structure narrative particulière. Les deux premiers épisodes de la seconde partie s'inscrivent dans l'arc narratif du « Pegasus ». Les épisodes suivants (13 à 16) ressemblent à des *stand-alone* mais qui ont des conséquences sur l'ensemble de la série (notamment avec le décès d'un personnage important). Les quatre derniers épisodes se construisent selon un arc narratif majeur, l'élection présidentielle. Bien sûr, cette analyse schématique ne prend en compte qu'une vue d'ensemble de la structure, dans le détail, des micros-récits ou d'autres arcs narratifs composent les épisodes. Néanmoins, on repère immédiatement un rythme narratif qui repose sur des variations. Le début de la saison, le milieu et la fin fonctionne sur des accélérations et une dominance du feuilleton alors que les autres épisodes fonctionnent sur une forme de ralentissement du flux narratif. Nous revenons donc à l'idée que nous avons développé autour de pics narratifs de début, milieu et fin de saison qui se confirme dans le cadre de cette série.

La méthode de Moore consiste donc à bien préparer les arcs narratifs tout en se laissant une place à l'improvisation. Dans le final de la troisième saison, l'auteur explique le processus d'écriture qui a conduit au retour du cancer de Roslin. Rappelons que suite à une transfusion sanguine dans la seconde saison, le cancer de Roslin semble s'être rétracté :

> Dans l'épisode final, j'ai subitement décidé de faire revenir le cancer de Laura. Cela travaillait dans un coin de ma tête depuis un moment. Quand on a guéri son cancer dans la saison deux, je savais que je ne voulais pas que ce soit permanent. Je savais qu'à un certain point, je voudrais le faire revenir, parce que cela avait changé le personnage d'une manière qui ne me satisfaisait pas. Mais ce n'est pas avant de réécrire l'épisode final que j'ai décidé que c'était le bon moment pour le faire...[1097]

Certaines décisions majeures pour les personnages et l'intrigue reposent donc sur une inspiration du moment. Il semble que cette manière de faire confiance à son ressenti est possible uniquement dans le cadre d'une fiction solide structurellement. Parfois, un auteur semble davantage ressembler à un joueur de poker qu'à un planificateur méticuleux : « Le fait que Tigh perde son œil a été choisi de la même manière. J'écrivais

[1097] *Ibid.,* citation en anglais : In this season's finale, I decided on the fly to give Laura her cancer back. It's been bubbling in the back of my mind for a while. When we cured her cancer in the second season, I knew I didn't want that to be a permanent thing. I knew at some point I wanted to bring it back, because we'd changed her character in a way I wasn't happy with. But it wasn't until I was sitting down doing a rewrite of the finale that I decided this is the moment, let's do it

l'ouverture de la nouvelle saison, et j'ai subitement décidé que Tigh avait perdu un œil. C'est devenu un point important pour le personnage et cela a changé beaucoup de choses dans la série. Ça a tout simplement fonctionné. »[1098] De même, le final de la saison trois devait s'agencer autour du procès de Baltar et de la réapparition de Kara Thrace. Moore ressentait un manque. Il eut alors l'idée d'ajouter un autre arc narratif propre à ce final autour de la révélation de l'identité de quatre des cinq derniers Cylons. Pour cela, il met en place un arc narratif ou plusieurs personnages sont obsédés par une musique qu'ils sont les seuls à entendre. Ce qui les conduit à découvrir leur propre nature. La reprise par Bear McCreary de la chanson de Bob Dylan, *All Along The Watchtower* fonctionne alors comme une connexion entre l'univers fictionnel et notre monde[1099]. Il semble que l'instinct fasse partie de la méthode de Moore. Cela ajoute à l'écriture cette part « organique » que Moore revendique. L'auteur considère la série télévisée comme une forme organique qui nécessite d'être à l'écoute de son évolution. Une part intelligible qui donne à la série ce quelque chose en plus d'humain.

Évidemment, une telle méthode ne fonctionne pas toujours, Moore le reconnaît. En effet, ce dernier souhaitait initialement développer des arcs narratifs sur d'autres vaisseaux pour dépeindre la vie à bord à la flotte civile. Cette idée originelle reste très peu exploitée. Lors du procès de Baltar, ce dernier est jugé pour ces actions de président. Moore avait prévu de s'intéresser aux conséquences de la politique menée par Baltar sur les Sagitarions[1100] (l'un des douze peuples des colonies). Cet arc narratif devait avoir une place centrale dans la résolution du procès. Lors de l'écriture du final, Moore se rend compte qu'il n'y a pas besoin de cet arc narratif mis en place dans les épisodes précédents, il prend une décision importante : « Nous avons donc dû revenir aux épisodes précédents et retirer cet élément, retourner et remonter des scènes. Certains épisodes ont souffert de cette décision. C'était important, parce que cela a sauvé le final et lui a donné un impact plus fort mais certains épisodes de la seconde moitié de la troisième saison en ont été

[1098] *Ibid.,* citation en anglais : « Tigh losing his eye was done in the same way. I was writing the teaser for the season opener and I decided on the fly that Tigh's lost an eye. That became a huge thing for the character and shifted a lot of things in the show. It just worked. »

[1099] BASSOM David, *Battlestar Galactica The Official Companion Season Three*, *op. cit.*, p. 106.

[1100] Les survivants de la flotte sont associés à leurs mondes d'origines qui correspondent aux 12 colonies humaines : Virgon, Tauron, Scorpia, Sagitarron, Picon, Libra, Leonis, Gemenon, Caprica, Canceron, Aerlion et Aquaria. Une référence claire aux douze signes du zodiaque.

affaiblis[1101]. » Cela témoigne de la confiance de la chaîne et de la liberté accordée à l'auteur. Néanmoins, ces modifications engagent des frais supplémentaires, mais rien d'extravagant dans la mesure où ce sont des scènes de dialogues avec peu de personnages qui sont retournés. Pas sûr que la chaîne aurait montré autant de tolérance pour une séquence de combat spatial plus couteuse.

L'écriture d'une série n'est donc pas un procédé figé, au contraire, c'est un processus organique constamment soumis à des évolutions. Moore encourage cette remise en cause perpétuelle de l'écriture qui lui permet, selon lui, de produire de meilleurs épisodes. Par ailleurs, l'écriture de la seconde saison est pensée autour des *sweeps* : « Certaines séries ont des arcs définissables qui s'étirent sur toute une saison, mais la demande de trois périodes de *sweeps* fait que les arcs sont plus faciles à construire en unités de six ou huit épisodes qu'en unités de vingt-quatre. »[1102] Les sept premiers épisodes forment bien un arc pluriépisodique. De la même manière, les épisodes *Pegasus* (S2E10), *Resurrection Ship Part I-II* (S2E11-12) agencent un arc pluriépisodique.

La méthode de Moore est liée à la liberté qui lui est accordée par la chaîne. Aussi, chaque auteur adapte sa méthode à ses conditions de travail. Alan Ball ne jouissait pas de la même liberté lorsqu'il travaillait sur les *sitcoms* des grands réseaux. Comprendre cette méthode de travail permet de mieux cerner la structure saisonnière d'une série. Elle désacralise aussi l'idée que l'auteur sait tout. C'est faux. Il ne sait pas tout de sa série, il l'apprend au fur et à mesure de ses évolutions. Il possède néanmoins une vue d'ensemble de la série qu'il laisse évoluer en même temps que son œuvre.

1.4 Alan Ball : Les personnages avant tout

Alan Ball reconnaît que *Six Feet Under* s'est avant tout construit sur les personnages puis il a laissé libre cours à l'imagination du groupe d'écrivains[1103]: « j'ai

---

[1101] MILLER Laura : "The Man behind Battlestar Galactica", *art. cit.* Citation en anglais : « We then had to go back into previous episodes and take that out, reshooting and re-editing. Some of those episodes suffered from that decision. It was important because it saved the finale and made it much stronger, but certain episodes in the second half of the third season are weaker as a result of that. »

[1102] NEWMAN Michael Z., « From Beats to Arcs: Toward a Poetics of Television Narrative », *art. cit.,* p. 16-28. Citation en anglais : « Some shows have definable arcs that stretch across a whole season, but the demands of the three sweeps periods make arcs more easily constructed in units of around six or eight episodes than in units of twenty-four. »

[1103] L'auteur se distingue de Ronald D. Moore. Il n'avait pas de bible et il reconnaît qu'il ne savait pas précisément où il allait.

essayé d'ouvrir autant de portes que possible, mais je ne savais pas où j'allais. »[1104] Si Alan Ball n'a pas rédigé de bible officielle, il est plus que probable qu'il ait mis ses connaissances du *show* au service des scénaristes par d'autres moyens. Sa série est davantage une chronique familiale et son pilote fonctionne sur une crise qui hante l'ensemble du *show*, parce qu'elle ramène chaque personnage à l'idée qu'il est mortel et qu'il doit se dépêcher de vivre sa vie. Ball explique qu'il s'est beaucoup investi pour bâtir des personnages forts et différents. Sa fiction se construit véritablement autour des protagonistes. Il explicite sa conception de chaque figure de son univers fictionnel à travers une interview menée par Nancy Harrington pour les archives de la télévision américaine.

Alan Ball explique qu'il a un « Peter Pan », Nate Fisher, bâti comme l'enfant qui ne grandit jamais, fuyant les responsabilités et sa propre mortalité mais qui est obligé de se responsabiliser. L'auteur connaissait les grandes lignes de la narration de son personnage, notamment sa mort : « C'est une fiction à propos de l'acceptation de sa mortalité ».[1105] À travers ce personnage, le cœur du travail de Ball ressort, c'est un voyage d'acceptation de soi-même. À l'inverse, David est l'archétype du bon garçon « qui fait tout bien » mais qui ne s'aime pas et qui a besoin qu'on l'aime. Ruth est un personnage qui n'a plus la structure qui donnait un sens à sa vie (le foyer familial). C'est une femme qui s'est occupée pendant quarante ans de son mari et de ses enfants et soudainement, elle n'a plus besoin de s'occuper des autres mais d'elle-même. Que doit-elle faire ? Claire est l'artiste, elle a une histoire à raconter, elle a besoin de raconter. Elle aime sa famille, mais elle sait aussi qu'elle doit s'éloigner pour s'accomplir. Brenda est conditionnée pour être narcissique (notamment par l'éducation « spéciale » de ses parents) et elle a besoin de se libérer de ça. C'est la raison pour laquelle sa personnalité est « borderline » et qu'elle recherche un moyen de ressentir qu'elle est vivante notamment par le sexe. Il y a aussi Rico qui est le plus conservateur, c'est un homme de famille qui aime ce qu'il fait. Alan Ball l'a construit avec en tête la figure du bâtard dans l'œuvre de Shakespeare. Enfin, il y a Keith, le « type bien » qui est amoureux de David et qui représente une forme de roc auquel se rattache ce dernier. À travers les descriptions des personnages par Alan Ball[1106],

---

[1104] HARRINGTON Nancy, "From Six Feet Under to True Blood", 23/06/12 : http://www.mentorless.com/2012/06/23/alan-ball-interview-part-2-from-six-feet-under-to-true-blood/, (consulté le 24 mars 2014).

[1105] *Ibid.,* citation en anglais : « It's a show about accepting death ».

[1106] *Ibid.*

nous comprenons que l'écriture de *Six Feet Under* repose sur le voyage de chaque personnage confronté à l'acceptation de sa propre mortalité. Chaque saison déploie des arcs narratifs qui confrontent les protagonistes à leur faille. Avec cette vue d'ensemble des personnages et de ceux qui les façonnent, les auteurs peuvent développer des arcs narratifs en lien avec leurs personnalités et leurs défaillances. Il faut souvent se méfier des propos d'un auteur dans la mesure où le temps peut l'amener à revoir son opinion.

L'écriture de la série se détache de toute actualité, l'histoire de cette famille n'incorpore pas les événements américains importants du début du XXIe siècle dans sa narration. Quelques semaines après la diffusion de la première saison, le 11 septembre se produit. Lorsque la série revient à l'antenne quelques mois plus tard, il n'y a pas de référence à l'événement. Ball explique cela, il ne voulait pas que le *show* soit tourné vers le passé. Il voulait que la série s'inscrive dans une forme de présent intemporel. Pour cela, il fallait se détacher d'événements marqués historiquement qui renvoyaient précisément à une période de l'histoire américaine. C'est un peu paradoxal dans la mesure où quelques saisons plus tard, le *showrunner* fait référence à la guerre en Irak[1107] qui inscrit donc la fiction dans un temps précis.

Alan Ball représente la figure d'un certain type d'auteur : talentueux, brillant et à l'origine des meilleures idées du *show*. C'est l'image qui est véhiculée notamment par HBO. La réalité est plus intéressante, comme il le confie. Ce n'est pas lui qui a eu l'idée de faire mourir tous les personnages dans les dernières minutes de la série, c'est un de ses scénaristes. Il a néanmoins su mettre en forme cette idée de manière brillante puisque pour lui cette idée était parfaite : « Cela fait parfaitement sens »[1108]. Les auteurs ont tendance à fuir toute idée d'anticipation constante, ils pensent davantge que la série fonctionne comme un tout « organique », ce mot revient souvent dans la bouche des *showrunners*. Comme si la série était un organisme vivant faisant ressentir à ses auteurs ses besoins narratifs. Alan Ball explique cela en parlant de la fin de la série, il a senti que c'était le bon moment après cinq saisons de fiction : « C'est arrivé de manière organique pendant le processus d'écriture ».[1109]

C'est la grande liberté qui lui est accordée par la chaîne qui lui permet de travailler de cette manière. Comme il le revendique clairement, HBO lui a donné une

---

[1107] S5E11, *Static*.

[1108] HARRINGTON Nancy, "From Six Feet Under to True Blood", *art. cit.* Citation en anglais : « It just made perfect sense ».

[1109] *Ibid.*, citation en anglais : « It's just happenly organicly in the storytelling ».

liberté artistique complète. Il raconte son premier rendez-vous avec une responsable de la chaîne, Carolyn Strauss : « Je suis allé voir HBO et ils avaient lu ma première version et Carolyn Strauss a dit : “Vous savez, c’est très, très bien. J’adore ces personnages. J’adore ces situations. Mais on ne les sent pas assez en danger. Est-ce que vous pourriez rendre les choses un peu plus foireuses ? Un discours qu’on entend rarement à Hollywood. »[1110] Alan Ball pense que le conflit est l’élément le plus intéressant des *dramas*, c’est la raison pour laquelle, il bâtit sa narration autour du conflit le plus important de la vie : la mortalité.

1.5 Bill Lawrence, famille et innovation

Comme nous l’avons évoqué, Lawrence est un auteur particulier. Il aime travailler dans des conditions familiales. C’est la raison pour laquelle il centralise l’ensemble du dispositif de création dans un même endroit. C’est aussi la raison pour laquelle son équipe se compose d’anciens collaborateurs ou encore d’amis et de sa famille. John Dorris, l’ami à l’origine de l’idée du *show* est consultant médical sur la série. La femme de Lawrence, Christa Miller, interprète l’épouse du docteur Cox dans la fiction. L’un de ses meilleurs amis, Robert Maschio joue le rôle du chirurgien Todd qui est un obsédé sexuel notoire. Lawrence crée des conditions de travail autour d’une forme de cocon dans lequel il s’épanouit. Lorsqu’on travaille sur cet auteur, il est difficile de passer à côté de sa plus grande spécificité : il clame à longueur d’entretiens qu’il n’a pas grand-chose à dire, qu’il a fait cette série (et ses séries en général) pour s’amuser. L’homme apparaît à l’antithèse d’un David Chase, jamais avare de mots quand il s’agit de parler de son travail. Lawrence donne l’impression de ne pas se prendre au sérieux, ce qui est sans doute vrai. Ce n’est pas une raison pour ne pas prendre son travail au sérieux : « Pour moi, mes séries préférées sont simplement drôles et rigolotes, et nous surprennent avec leur résonance émotionnelle, au lieu de carrément nous embrouiller avec cette

[1110] Bryan, « ‘Six Feet Under’ creator Alan Ball talks about the end of the HBO series », 2005 : http://www.movieweb.com/news/six-feet-under-creator-alan-ball-talks-about-the-end-of-the-hbo-series, (consulté le 2 avril 2014). Citation en anglais : « I went to HBO and they had read my first draft and Carolyn Strauss said, "You know, this is really, really good. I love these characters, I love these situations, but it feels a little safe. Could you just make it just a little more fucked up,” which is not a note that you get in Hollywood very often. »

résonnance[1111]. » La *sitcom* est généralement un format déprécié par les auteurs, comme Alan Ball qui trouve que ce format est enfermé dans une impossibilité structurelle de bâtir des conflits intéressants et des personnages nuancés. C'est un jugement erroné tant la *sitcom* a su par le registre de la comédie aborder des sujets délicats et présentés des personnages nuancés, ne serait-ce qu'*I Love Lucy* qui utilise le registre de la comédie pour aborder les aspirations d'une femme dans les années 1950.

Lawrence construit une *sitcom* qui mélange habilement drame et comédie. La structure des saisons est peu pertinente dans ce cas-là puisque c'est la construction des épisodes qui permet de comprendre cette habile élaboration scénaristique. Lawrence est un « imposteur », du moins quand il revendique que sa série n'a aucune prétention. Elle en a une, celle d'utiliser les ressorts de la comédie avant de renverser une situation par le drame pour en ressortir un questionnement fort autour d'un sujet précis. À l'instar de son modèle, *M*A*S*H*, l'auteur fait de la *dramedy* un outil qui sert parfaitement son propos. Il nous apparaît que cela est moins puéril que ce que laisse en penser son auteur.

Les auteurs qui travaillent avec Lawrence fonctionnent de la même manière, dans de nombreux épisodes, une situation présentée sous une déclinaison comique connaît un bouleversement. Dans ses meilleurs moments, *Scrubs* provoque l'hilarité ou bien elle réussit à déployer une résonance émotionnelle décuplée par la rupture comédie/drame. En effet, le renversement entre les deux genres surprend le téléspectateur. Avec cette rupture, *Scrubs* innove. Cela fait de cette *sitcom* une fiction différente des autres. Dans la première saison, l'épisode quatre, *My Old Lady,* repose sur une statistique : sur trois patients admis à l'hôpital, un n'en ressort jamais. J.D., Turk et Elliot ont chacun un patient préoccupant avec qui ils entretiennent des rapports humains. La question est donc : lequel est condamné ? À la fin de l'épisode, le suspense est résolu, ce sont les trois patients qui décèdent prenant à contre-pied l'attente du téléspectateur généré par l'interprétation de la statistique initiale. Dans l'épisode *My Lunch* (Saison 5, épisode 20), le docteur Cox est convaincu d'avoir trouvé le remède qui ronge plusieurs patients mais il se trompe de diagnostic et cause la mort des patients[1112]. Dans la sixième saison, un épisode met aux prises le docteur Cox, athée convaincu, et Laverne, infirmière en chef, croyante. Sur le

[1111] MCGEE Ryan, "Bill Lawrence", *art. cit.* Citation en anglais : « To me, my favorite shows are just fun and silly and surprise you with some emotional resonance, rather than going all the way to jam you with some of that resonance. »

[1112] Séquence finale de l'épisode disponible : http://www.youtube.com/watch?v=RzDoqGGs1IM, (consulté le 10 avril 2014)

registre de la comédie, chacun défend son opinion. Laverne semble triompher lorsqu'elle lui prouve que les événements dramatiques de la vie ont parfois des conséquences positives. Pourtant, dans les dernières secondes de l'épisode, le docteur Cox reprend sa garde et découvre que Laverne a eu un accident et qu'elle est dans un coma dont elle ne se réveillera pas.

De plus, les fantaisies de J.D. apparaissent comme des ressorts comiques souvent doublés d'une autre idée particulièrement intéressante. Les rêveries du personnage sont un moyen pour faire face à la dureté de certaines épreuves professionnelles comme la perte d'un patient. Dans l'épisode *My Philosophy* (S2E13), la fin de l'épisode[1113] est marquée par le décès d'une patiente appréciée par l'ensemble des médecins. Lorsqu'elle fait un arrêt cardiaque, la fantaisie de J.D. se met à tourner à plein régime pour construire une barrière avec la réalité. Ainsi, ce dernier imagine le départ de la jeune femme sous la forme d'un numéro musical dont la patiente est l'interprète. La réalité est mise à distance par un procédé de subjectivisation fantaisiste. L'internat apparaît alors comme un lieu extrêmement dur ou l'apprentissage du métier de médecin est une épreuve d'une très grande complexité.

Figure 55 : La mise a distance de la réalité.

Scrubs est loin d'être bête ou stupide comme son auteur le laisse supposer. La série aborde de multiples sujets sous la forme de la comédie. Ainsi, la fiction aborde la religion, la violence faite aux enfants, la mort, la guerre en Irak, la génération des « adulescents », le baby blues, la profession de médecin, etc. *Scrubs* s'inspire de *M*A*S*H*, de *St. Elsewhere* ou encore d'*ER* pour créer une fiction innovante.

Lawrence est quelqu'un qui ne supporte pas de répéter le même travail chaque semaine, il a besoin de pouvoir se tester continuellement. C'est la raison pour laquelle il fait le choix du tournage à une seule caméra : « *Spin City* était une *sitcom* à plusieurs

[1113]Fin de l'épisode : http://www.youtube.com/watch?v=GcsrnT7Tv1o, (consulté le 7 octobre 2014).

caméras, *Scrubs* était donc une nouvelle expérience pour moi, parce que tourner une *sitcom* à une caméra est complètement différent. C'est comme conduire un train de marchandises. On ne répète pas toute la semaine avant de tourner devant un public comme dans un tournage multicaméras. On a cinq jours pour faire tout l'épisode[1114]. » La méthode de Lawrence repose sur une apparente nonchalance qui cache un travailleur acharné. Chaque saison repose sur un travail récurrent : « Il est difficile d'inventer des histoires pour une série, et chaque année, les nouveaux scénaristes font des entretiens avec cinq docteurs et suivent la même procédure : ils leur demandent de raconter leurs histoires, leurs maladies et leurs cas étranges[1115]. » Le travail de scénarisation repose avant tout sur l'utilisation de véritables cas. Une fois ces derniers choisis, les auteurs bâtissent les arcs des personnages dans la saison. La base d'une série aussi loufoque repose sur une enquête qui vise à restituer des cas médicaux existants : « Ce dont nous sommes fiers même si nous les exagérons pour l'effet comique, c'est que chaque récit dans la série est tiré d'une histoire vraie racontée par l'un des docteurs. Si l'on regarde les sondages réalisés auprès du personnel médical, la série hospitalière qu'ils jugent la plus réaliste est toujours *Scrubs*, en raison des interactions entre les docteurs[1116]. »

Lawrence aime improviser, il aime la spontanéité, la structure de production permet de réécrire certaines blagues en plein tournage si elles ne fonctionnent pas. Il encourage ses auteurs à repousser les limites de l'absurde. Cette quête de l'innovation et de rejet de l'ennui passe par des épisodes spéciaux comme nous l'avons évoqué (comédie musicale, à la manière d'un conte, etc.) L'écriture de *Scrubs* est à l'image de la série, une forme d'insouciance qui cache une justesse remarquable dans la manière de questionner des sujets difficiles. *Scrubs* à l'instar de *Cold Case* donne une place prépondérante à la musique, chaque fin d'épisode donne lieu à une séquence musicale. Une musique

---

[1114] PRIGGE Steven, *Created By…Inside the Minds of Tv's Show Creators*, *op. cit.*, p. 136. Citation en anglais : « *Spin* City was a multi-camera show, so Scrubs was a new experience for me, because shooting single-camera is totally different. Single-camera is like a freight train. It's not like you rehearse all week and then do it in front of an audience, which is what multi-camera is. In single-camera, you have five days to get all of this material shot. »

[1115]HEISLER Steve, "Bill Lawrence", in *A.V. Club*, 06/05/09 : http://www.avclub.com/article/bill-lawrence-27619, (consulté le 24 mars 2014). Citation en anglais : « It's hard to generate stories for a show, and the one thing the new writers do every year is interview five doctors, and we have this standard questioning—we hit 'em up for their stories, and their weird diseases, and their weird cases. »

[1116] *Ibid.,* citation en anglais : « The one thing we're proud of is, even though we exaggerate them for comedic effect, every story from the show is taken from a true story from one of the doctors. If you look at surveys amongst medical professionals, what medical show they consider the most realistic, for whatever reason they always pick *Scrubs* because of the way the doctors interact. »

empathique avec les événements, qui vient souligner la résonance émotionnelle du problème de l'épisode. L'auteur fait de *Scrubs* une comédie profonde qui défend des valeurs humanistes et qui traite de manière frontale les difficultés du métier de praticiens médicales.

2 L'architecture d'une œuvre sérielle, les auteurs au travail : l'exemple de *Lost*

2.1 Une œuvre en deux parties

Nous avons volontairement gardé les deux derniers auteurs de notre corpus pour interroger de manière pragmatique leur travail. Il s'agit de Cartlon Cuse et Damon Lindelof. Nous proposons d'analyser la manière dont ces deux auteurs construisent leur œuvre à travers des exemples emblématiques qui renvoient à leur méthodologie. Si nous choisissons ici de mettre en avant l'exemple de cette série, c'est parce qu'elle nous permet de mettre en perspective l'un des derniers éléments méthodologiques qui permettent de bâtir une série : entremêler la narration et le temps spectatoriel en manipulant le temps. De cette manière, *Lost* est à la fois une série sur le temps et sur la mémoire. Nous ne cherchons pas ici à proposer une analyse complète de la fiction mais plutôt à utiliser la série comme un exemple pratique afin de comprendre la manière dont les auteurs organisent des jeux temporels et avec quels outils ils réussissent à ralentir le flux de la narration. C'est la raison pour laquelle, nous proposerons une analyse « bi-focale ». D'une part, une vue d'ensemble de la fiction et des séquences d'épisodes spécifiques qui mettent en valeur le projet des auteurs. Nous prendrons en compte l'influence du temps de la production qui a joué un rôle important dans l'évolution de la fiction. En proposant une dialectique entre ces deux approches, nous pourrons retirer une compréhension globale du projet des auteurs, mais aussi la mise en pratique de cette idée. Nous articulerons alors une analyse autour de la manière dont les auteurs s'adaptent au médium de la télévision et répondent de manière pratique à ses exigences. Pour cela, nous n'analyserons pas chaque saison de la même manière puisque nous verrons en priorité à quel moment il y a un échange entre le temps de la production et les méthodes des praticiens.

Une fois *Lost* programmé, c'est d'abord un succès conséquent en Amérique puis un succès international. L'une des questions qui se pose rapidement pour les auteurs est la manière de prolonger la fiction sur plusieurs saisons. Pour répondre à cette question, nous utiliserons quelques passages emblématiques de la série qui permettent de mettre en évidence le discours temporel. Les auteurs de *Lost* vont déployer une grande créativité pour bâtir leur fiction. Nous allons déplier ces méthodes en nous penchant sur quelques séquences révélatrices du projet de Lindelof et Cuse.

Les trois premières saisons sont bâties sur un système introspectif qui donne l'occasion de plonger dans le passé des protagonistes de l'île. Ainsi chaque épisode permet de comprendre les raisons pour lesquelles les personnages sont « perdus ». Chaque personnage a vécu ses propres drames et possède ses propres démons. Les trois dernières saisons suivent des trajectoires temporelles différentes entre le flashforward, le voyage dans le temps et les *flash-sideways*[1117]. Il nous semble qu'il existe deux parties dans *Lost* qui concordent avec la décision d'arrêter le *show* après six saisons. La première partie de la série est feuilletonesque mais laisse la place à une forme d'immobilisme incarné par les flashbacks épisodiques : « À une exception près (*Les Autres 48 jours*), chaque épisode de *Lost* est divisé entre une séquence "au présent" qui se déroule sur l'île, et une séquence "au passé" qui se déroule au travers de flash-backs. »[1118] La seconde partie est profondément feuilletonesque rompant avec toute forme d'immobilisme et convoquant des trajectoires temporelles diverses. Nous avons donc une première partie conçue pour durer et une seconde pleinement consciente de ses limites dans le temps. Revenons tout d'abord sur cette première partie, la première saison s'articule sur la lente découverte des mystères de l'île. Il s'agit bien de découvrir les mystères et de non leur résolution. D'autre part, les flashbacks présentent les personnages principaux tout en remettant en perspective ce que l'on croit savoir.

[1117] Il s'agit d'une temporalité alternative explorée durant la sixième saison de *Lost* qui prend le parti de réécrire la série si le crash originel n'avait pas eu lieu. HATCHUEL Sarah, « Lost in *Lost* », dans *TV series : les séries télévisées américaines contemporaines : Entre la fiction, les faits, et le réel/*sous la direction de Ariane Hudelet et Sophie Vasset*,* 2012, n° 1, p. 486-506.

[1118] BERGER J.M. : "Flashbacks, memory and non linear time", *art. cit.* Citation en anglais : « With one exception ("The Other 48 Days"), every episode of LOST splits its focus between a "now" sequence that unfolds on the Island, and a "then" sequence that unfolds in flashback. »

2.2 Lève-toi et marche

Dans le quatrième épisode de la première saison *Walkabout*, le flashback de *Lost* révèle un segment du passé de John Locke. Avant le crash, il était en fauteuil roulant mais son handicap disparaît avec le crash. Cet épisode symbolise le projet des auteurs, déconstruire les certitudes du téléspectateur. En l'occurrence, ils réussissent un coup double en liant cette remise en perspective avec les propriétés de l'île. Certes, on peut penser que le choc du crash est la raison qui permet à John Locke de retrouver la mobilité de ces jambes. Néanmoins, lorsqu'on regarde les épisodes dans leur continuité, impossible de ne pas associer ce « miracle » aux propriétés de l'île. Les trois dernières minutes de l'épisode sont particulièrement intéressantes[1119]. Elles convoquent trois temporalités. La première est celle du présent de l'île où le personnage de John Locke assiste à une oraison funèbre des victimes du crash, c'est le temps C. La seconde temporalité est celle du flashback avant le crash où Locke tente d'obtenir une place pour un safari, qu'on lui refuse en raison de sa condition : c'est le temps A. La troisième temporalité est celle de l'éveil juste après le crash où Locke réalise qu'il peut marcher, c'est le temps B. Dans la chronologique, les événements se produisent dans cet ordre : les temps A, B, C. Dans la série, nous sommes dans une autre configuration qui brise cette chronologie (C, A, B, C).

Figure 56 : Schéma personnel de la structure temporelle de la fin de *Walkabout*[1120].

[1119] Séquence analysée : http://www.youtube.com/watch?v=ZYfKHVdmjzQ, (consulté le 11 mars 2014).

[1120] Pour mieux comprendre cet emboitement temporel, nous utilisons les termes de Gérard Genette à propos des analepses. Il dit que les souvenirs qui précédent le récit premier (l'axe autour

Ainsi, *Lost* s'articule en présentant les événements non pas dans la chronologie mais dans une lecture qui privilégie la résonance des affects et des émotions. Le temps B présente Locke diminué, anéanti par les limites de sa condition et dans le temps C, son éveil met en avant sa transformation. Le temps A est celui qui permet l'introspection du personnage. *Lost* est une fiction qui passe par les regards, les trois temps sont traversés par des raccords regards. Le regard permet de plonger dans le passé du protagoniste et donne à voir la profonde transformation du personnage. La chronologie du passé est respectée, on part de l'événement le plus lointain pour revenir à l'élément le plus proche du présent ce qui permet d'actualiser le savoir du téléspectateur sur le personnage.

Figure 57 : Le regard de Locke qui traverse le temps, [00 : 39 : 11 – 00 : 41 : 58]

De plus, le temps C convoque un plan du pilote de la série autour duquel se déploie la mémoire de la fiction. Les auteurs nous invitent à convoquer la mémoire de la série pour ajouter un nouveau niveau de lecture. En cela, la scène C reprend la mise en forme visuelle du pilote de la série, caméra épaule tremblante rompant avec la mise en images des autres scènes. Il y a donc l'utilisation du double passé évoqué dans la partie concernée.

---

duquel se définit les anachronies) sont des analepses externes. Les souvenirs qui se situent après le récit premier sont des analspes internes. Sur ce rapport, on peut bien comprendre le jeu sur l'exploration de la mémoire dans *Lost*. Je reviendrai sur cette question en détail dans la troisième partie. GENETTE Gérard, Discours du récit, *op. cit.*, p. 39-40.

Le passé de la série donne une autre ampleur à la séquence, elle démontre que les images peuvent avoir un sens à réactualiser. Elles font partie d'une chaîne ou certains maillons manquent. Enfin, la séquence se construit autour d'une révélation silencieuse pour Locke. À l'exception d'une scène, Locke est muet, le dialogue est surplombé par une composition sonore et musicale particulière. La musique de Michael Giacchino est clairement en empathie avec le sentiment du personnage, une forme d'élévation progressive qui fait suite à la frustration de Locke, un des seuls personnages heureux d'avoir atterri sur l'île. L'amplification des basses et des cordes au moment où le personnage se lève pour la première fois se confond avec le ressenti du personnage. La réduction de ces basses et de ces cordes dans la dernière scène crée un effet de suspension profondément en phase avec le mystère qui entoure Locke. De l'autre côté, la composition sonore de l'éveil sur la plage est particulière, les sons sont clairement anempathique, les hurlements, les bruits de métal et la panique générale sont en contradiction avec l'élévation du personnage principal invitant à une autre lecture du crash qui n'est pas forcément négatif pour ce protagoniste. De plus, le flashback est amorcé par un leitmotiv sonore, un effet d'aspiration qui lie le temps C au temps A qui prévient le téléspectateur de la plongée imminente dans la subjectivité du protagoniste.

Dans le temps B, Locke dialogue avec un responsable pour le convaincre qu'il peut suivre le safari, la construction de la scène repose sur une double lecture. Comme le remarque le réalisateur de cet épisode Jack Bender, la scène se construit en dévoilant le fauteuil très simplement, par une coupe et un simple mouvement de caméra. Un travelling était la première idée, mais elle théâtralisait la révélation et Bender préfère l'authenticité[1121]. Cette simple image amène à reconsidérer tous les autres flashbacks du personnage qui était toujours montré en position assise. Finalement, *Lost* démontre qu'une série se construit aussi par les images et que leur force amplifie les effets de la narration. Les propos de Locke : « Personne ne peut me dire ce que je ne peux pas faire ! Jamais ! C'est le destin, c'est mon destin, je suis supposé le faire ! Ne me dites pas ce que je ne peux pas faire ! Je peux le faire, c'est mon destin »[1122] définissent clairement le personnage porté par une intime certitude, celle de sa destinée.

[1121] *Lost*, saison 1, DVD, ABC Studio, 2005, podcast Jack Bender de l'épisode *Walkabout*.

[1122] Traduction en anglais : « Don't ever tell me what I can't do, ever! This is destiny, this is destiny, this is my destiny...I'm supposed to do this, damn it! Don't tell me what I can't do ! Don't tell me what I can't... »

Enfin, les auteurs réussissent à réactualiser les connaissances du téléspectateur tout en ouvrant la voie à une multitude de récits. Si le handicap de Locke apporte une réponse sur le personnage, il ouvre davantage de questions (que lui est-il arrivé pour qu'il soit handicapé, comment a-t-il pu se relever ?). Ce qui ramène à la question : Qu'est-ce que c'est que cette île ? Enfin, le téléspectateur à un rôle important, il est le seul « témoin » du *backstory* de Locke, il est le seul à comprendre le double sens des images finales avec ce regard en mouvement du protagoniste vers le fauteuil roulant. D'une certaine manière, les auteurs convoquent aussi des références cinématographiques, cela peut nous amener à penser à *Citizen Kane* d'Orson Welles (1941) et le dernier plan du film qui révèle la luge. Ici, c'est l'avant-dernier plan qui dévoile la chaise roulante comme un ultime clin d'œil à l'attention du téléspectateur. Si l'enjeu n'est pas le même, l'objet symbolise le passé de Locke comme la luge pour Kane. Comme le remarque François Jost : « Tous ces héros qui peuplent les séries d'aujourd'hui ont en commun d'avoir vécu un événement traumatique, inconnu de la majorité des personnes qui les entourent ».[1123]

Figure 58 : Le spectre du passé mis en scène dans *Lost* et dans *Citizen Kane*.

Cette scène synthétise le projet des auteurs pendant les trois premières saisons, plonger dans les méandres de l'histoire de ces personnages. Avec une cinquantaine de survivants à leur disposition, les auteurs peuvent s'emparer d'une multitude d'histoires. De cette manière, ces inconnus perdent ce statut au fur et à mesure que le dévoilement de leur passé s'opère. Les 14 personnages principaux auront leurs flashbacks avant d'être rejoints au début de la seconde saison par d'autres survivants. Autour de ce modèle récurent, nous retrouvons la mise en place de la mythologie de l'île articulée par la découverte de la trappe et de son contenu dans la première saison. À noter que les flashbacks alimentent la mythologie puisque la guérison de Locke est en liaison avec les

[1123] JOST François, *De quoi les séries américaines sont-elles le symptôme ?*, Paris, CNRS Éditions, 2011, p. 51.

propriétés de l'île. Les flashbacks permettent de connaître les personnages, ils finissent aussi par les démystifier en partie : les « héros ne peuvent sortir indemnes d'une telle mise à nu de leur passé, de leurs failles, faiblesses, fautes et regrets. »[1124]

2.3 Ralentissement et accélération du rythme sériel

On distingue nettement deux parties dans *Lost*. Le passage de l'une à l'autre s'effectue par la connaissance de la date de fin de la fiction. Quand la première partie est pensée dans une indétermination temporelle, la seconde est déterminée par une date d'achèvement. Les praticiens agissent donc différemment selon les saisons. Nous allons justement comprendre comment les auteurs tentent de restreindre l'avancée des récits avant de « lâcher les chevaux » dans la seconde partie.

Les trois premières saisons sont construites autour d'une moyenne de 24 épisodes chacune. Les auteurs progressent lentement pour réussir à tenir la cadence. Il faut une saison pour ouvrir la trappe, une saison pour mettre à l'épreuve la « règle des 108 minutes »[1125], une demi-saison pour s'échapper du « campement des autres », etc. Pourtant, même lentement, la série construit une mythologie forte. La fumée noire, le « campement des autres », les « centres scientifiques » témoignent d'une histoire encore incomplète. Le point commun aux deux parties reste la place centrale de l'univers fictionnel. L'île est la plus grande inconnue du récit. Elle reflète le procédé opératoire de la fiction, s'éveiller sur une île entourée d'inconnu, d'« autres » personnes. *Lost* fonctionne justement sur l'antagoniste des « autres » : « Qu'est-ce qu'un Autre, concrètement, dans *Lost* ? Un Autre est un personnage qui n'a pas eu son *flash-back* ».[1126] Ce qui est dangereux dans *Lost*, c'est ce qu'on ne connaît pas. Or, l'île est finalement la définition de « l'autre » par excellence au début du récit. L'ensemble de l'œuvre va s'unifier autour d'une sorte de gigantesque flashback qui permet de comprendre l'histoire de l'île. Les deux parties possèdent cela en commun. La seconde va considérablement accélérer cette introspection géographique et temporelle. L'île est donc la synthèse de

[1124] HATCHUEL Sarah, *Lost Fiction Vitale*, *op. cit.*, p. 19.

[1125] Pendant la seconde saison, les survivants de *Lost* découvrent une sorte de station d'observation. Elle contient un ordinateur et un compte à rebours qui demandent à être utilisé toutes les 108 minutes pour remplir un code qui est censé prévenir la fin du monde…

[1126] THIELLEMENT Pacôme, *Les mêmes yeux que Lost, op. cit.*, p. 77.

l'« autre », un lieu mystérieux qui est appelé à devenir familier au cours des six saisons du *show*. Au cours de la troisième saison, deux protagonistes membres des « autres », ces autochtones vivants sur l'île connaissent à leur tour une forme de démystification et d'humanisation par la présence de flashbacks. De cette manière, nous connaissons les personnages et leur expérience, ils ne sont plus « autres », ils sont uniques. Benjamin Linus et Juliette Burke, membres des « autres » sont d'abord des antagonistes, mais le renversement s'opère à partir du moment où la série investit leur passé à l'aide d'un flashback. Pourtant, certains antagonistes restent définitivement « autres » puisqu'ils ne sont jamais pleinement humanisés par les flashbacks. Le temps de l'introspection occupe un axe majeur des récits qui permet de retarder l'avancée des intrigues

Dans la deuxième partie de l'ensemble de la série, les flashbacks se font rares. Dès la quatrième saison, c'est un autre dispositif qui est mis en place. Néanmoins, les rares épisodes réinvestissant le flashback le font souvent au nom de la démystification des figures phares de la série. En effet, le flashback n'épargne personne et semble fonctionner comme un phénomène organique qui démystifie les figures centrales dans un ordre hiérarchique. C'est d'abord le tour de Richard Alpert, le leader (S6E09) puis celui de Jacob, le gardien de l'île et du monstre (S6E15). Ces exceptions attestent du phénomène d'humanisation qui touche les protagonistes principaux de la série. Richard est un homme mystérieux, il apparaît dès la troisième saison comme une sorte de leader. Il s'occupe des « autres », il ne vieillit pas et il semble occuper son poste depuis plusieurs siècles. Il est l'une des énigmes phares de la fiction à l'instar du gardien, Jacob. Pourtant, lors de ce neuvième épisode, un flashback démystifie le passé de Richard. Celui que l'on prenait pour l'un des seuls à maîtriser les clés du récit est en réalité complètement perdu dans ce dernier. Dans *Lost*, les figures du mythe tombent les unes après les autres par un processus d'humanisation et de réminiscence des origines de chacun. L'une des fondations de *Lost* repose donc sur cette idée que l'inconnu est un autre. L'étrangeté et le mystère sont les résultantes de cette situation. Évidemment, la réduction drastique des flashbacks modifie le rythme de la fiction. À partir de sa deuxième partie, *Lost* accélère l'avancée des intrigues en renonçant à un systématisme temporelle, la série n'explore plus qu'une seule trajectoire temporelle, mais une multitude. L'utilisation du temps des récits peut être une réponse aux conditions de diffusion. La manière dont les auteurs adaptent leur méthode aux conditions pragmatiques de diffusion démontre que les praticiens s'adaptent aux exigences de l'industrie.

Lost est une gigantesque opération d'introspection pour investir du sens dans l'inconnu. Par le prisme des expériences, nous comprenons les motivations des personnages et donc nous les humanisons. Ce choix offre aux auteurs une infinité de récits, chaque personnage devient la source de plusieurs récits. De cette manière, les flashbacks peuvent faire office de procédés à tendance immobile qui donnent l'impression de mouvement par la connaissance approfondie des protagonistes, mais qui retiennent les récits feuilletonesques du présent dans une forme de lenteur. C'est d'ailleurs tout l'enjeu de la fiction, les personnages vivent dans leur passé et ils doivent apprendre à s'en affranchir pour avancer.

2.3.1 Les multitrajectoires temporelles : Voir l'avenir et le rejoindre

La seconde partie débute par le dernier épisode de la troisième saison qui repose sur un habile renversement du statut de la seconde ligne temporelle associée aux flashbacks. Il est suppléé par le flashforward, un saut dans le futur. Ainsi, dès la fin de la saison trois, les flashforwards postulent que certains survivants ont quitté l'île. Les lignes temporelles évoluent alors profondément de saison en saison. Les temporalités multiples des trois dernières saisons comportent de grandes variations. Elles dévoilent de plus en plus rarement les origines de tel ou tel personnage mais elles créent une forme de tension. La quatrième saison repose sur deux trajectoires temporelles, l'une sur l'île et l'autre dans un futur proche où certains protagonistes ont quitté le centre de l'univers fictionnel. La première temporalité vise à rejoindre la seconde. Le récit de la quatrième saison est de rattraper temporellement le récit clôturé à la fin de la troisième dans un flashfowrard en répondant à une question ; comment les personnages ont-ils quitté l'île ? La saison quatre se construit sur deux axes, le présent de l'île et des flashforwards épisodiques qui dévoilent l'avenir de certains protagonistes. L'ensemble forme une mosaïque de scène dont l'assemblage final à la fin de la quatrième saison permet de rejoindre le flashforward proposé à la fin de la troisème. Ainsi, la dernière scène de la saison quatre prolonge la dernière scène de la saison trois. Cette quatrième saison élabore donc plusieurs trajectoires temporelles qui tendent à compléter le vide créé par la dernière scène de la troisième saison.

La formule initiale de la série se prolonge dans la variation plus que dans la répétition. Il est important de noter que ce changement ait autant induit par la décision de

la chaîne d'annoncer la fin de la série pour la sixième saison que par la grève des scénaristes qui influe sur cette quatrième saison. En effet, la saison quatre de *Lost* ne comporte que 14 épisodes au lieu des 24 épisodes habituels[1127]. La série est diffusée pendant la saison 2007-2008 si bien que la grève touche de plein fouet la fiction qui voit ses unités réduites. Le rythme de cette quatrième saison est bien différent en terme d'axes temporels, mais aussi en terme de rythme saisonnier. Finalement, cette grève permet à *Lost* de se relancer de la meilleure des manières en proposant un nouveau rythme clairement forcé par les contraintes extérieures.

La nouvelle tension induite par le changement d'axes temporels et par le nouveau rythme saisonnier permet à la fiction de se dynamiser. Il est intéressant de noter que les effets de la grève tombent au bon moment pour cette série puisqu'elle est maintenant déterminée par une date de clôture. Les auteurs n'ont plus les mêmes obligations en terme de retardement du flux narratif. La réduction du nombre d'épisodes par saison ressemble à un heureux coup du sort pour Cuse et Lindelof qui avait déjà négocié une réduction du nombre d'épisodes par saison.

La fin de la saison quatre prolonge le récit entrevu dans le final de la saison trois. Cette jonction affirme clairement l'articulation temporelle des dernières saisons, cette idée forte de proposer des trajectoires qui visent à se rejoindre. On pourrait établir le même type de schéma pour les deux dernières saisons. À noter que si les trajectoires temporelles se rejoignent, ce n'est jamais au même moment. Une trajectoire rattrape une autre mais ne se confond pas avec au même moment.

2.3.2 Se perdre et se retrouver : deux scènes emblématiques

Quel que soient les évolutions temporelles de la fiction, l'idée première de réactualisation constante unit l'ensemble de l'œuvre. Cuse et Lindelof ne cesse de jouer sur les séparations et les retrouvailles. De la même manière que les axes temporels se séparent et se recherchent, les personnages sont les victimes de ces récurrences.

[1127] Carlton Cuse et Damon Lindelof avaient négocié pour faire une saison plus courte de 16 épisodes. Ils l'avaient annoncé lors d'un podcast sur la série le 2 août 2007. La grève les a forcé à revoir cet objectif à la baisse. On peut écouter le podcast en question : http://ll.media.abc.com/podcast/audio/abc/Lostpodcast_20070802.mp3, (consulté le 7 mars 2015).

Dans le septième épisode de la quatrième saison intitulé *Ji Yeon*, la narration joue avec le statut de la saison. L'épisode se concentre sur les personnages de Jin et Sun, le couple coréen de la série. La structure de l'unité est similaire aux autres épisodes, une ligne temporelle sur l'île et une autre en flashforward. Dans ce dernier, le personnage de Sun s'apprête à accoucher, son mari Jin recherche un cadeau pour la naissance. La narration s'articule sur ces flashs qui montrent alternativement les deux protagonistes. À la fin de l'épisode, les trajectoires des deux personnages ne se rejoignent pas. Alors que Sun accouche dans un flashforward, les scènes de Jin s'apparentent à un flashback antérieur au crash de l'avion. Ce procédé vise aux mêmes effets que l'exemple de Locke forçant le téléspectateur à déconstruire ses certitudes, notamment celle d'avoir affaire à une seule trajectoire temporelle. Le temps se joue du téléspectateur. Alors que ce dernier est habitué au renversement structurel par les flashforwards mis en place à la fin de la troisième saison, les auteurs jouent avec le statut de la fiction. Cette impossible jonction temporelle présente dans l'épisode vise à dévoiler la disparition de Jin. Le personnage est donc inéluctablement condamné mais dans la temporalité de l'île, il est encore bien vivant. Les flashforwards donnent donc les conséquences (mort d'un personnage) de causes inconnues. Cela crée une nouvelle dynamique narrative.

La deuxième partie tourne autour de multi-trajectoires temporelles dont le voyage dans le temps est l'une figure emblématique. Cette idée prend forme dès l'épisode cinq de la quatrième saison *The Constant*. Le personnage de Desmond (Henry Ian Cusick) est victime d'une forme d'amnésie alors qu'il quitte enfin l'île pour un navire. En plus de la détérioration de sa mémoire, il est victime de « crise » qui plonge sa conscience dans son passé (à la manière d'un voyage dans le temps). Durant ses sauts dans son passé, Desmond recherche un moyen qui pourrait l'aider à provoquer son anamnèse dans le présent : pour cela, il se met en quête d'une constance à travers le temps. Un moyen de se souvenir de qui il est. Il pense qu'il s'agit de son grand amour Penny (Sonya Walger). Il profite donc d'un de ses voyages dans le temps pour lui rendre visite. Il lui demande son numéro de téléphone et la prévient qu'elle recevra un appel téléphonique important la veille de Noël 2004. De retour dans le présent, Desmond réussit à se souvenir du numéro et appelle sa « constance ». L'amour perdu de Desmond s'appelle Pénélope et ancre son récit dans une référence claire au voyage d'Ulysse pour rentrer chez lui. Cet imbroglio temporel qui permet à Desmond d'« agir » dans le passé pour se souvenir dans le présent aboutit sur une des séquences les plus importantes de cette deuxième partie : l'anamnèse

par la reconnaissance des affects avec un autre protagoniste. Desmond réussi à appeler Penny/Pénélope (grâce à son voyage dans le temps, il obtient son numéro de téléphone) depuis un bateau et le dialogue entre les deux protagonistes lui permet de retrouver la mémoire. Ainsi, pour la première fois de la série, deux espaces temporels concordants entre l'île et l'extérieur sont reliés par un appel téléphonique. Après des années de séparation, les personnages se retrouvent. Ils réussissent à communiquer par delà la distance.

Nous allons nous intéresser à cette scène[1128]. Elle débute par la mise en place d'un dispositif classique de suspens autour de la tonalité du téléphone qui sonne dans l'attente d'une réponse. La tonalité agit comme une constante sonore qui met en avant un montage parallèle entre l'attente de Desmond dans le présent sur le navire proche de l'île, téléphone à la main, et le passé de ce dernier où il quitte Penny après avoir récupéré son numéro. Le décrochage du téléphone par Penny amène la temporalité du passé à disparaitre progressivement. La voix de la jeune femme soigne Desmond qui perd sa faculté voyager dans le temps. La constance incarnée par Penny réinstaure la dominance du présent dans la fin de cet épisode.

Figure 59 : Desmond téléphone à Penny. Dans l'attente d'une réponse, la conscience de Desmond est toujours dans le passé (image au centre). Cela s'arrête avec le plan de droite lorsque Penny décroche, [00 : 38 : 23].

L'anamnèse de Desmond le guérit de ses voyages temporels et la narration de l'épisode devient linéaire avec une seule trajectoire temporelle. Pour la première fois, le montage de la séquence permet de percevoir deux espaces temporellement concordants, le bateau proche de l'île et la maison de Penny en Angleterre. La perte de l'amnésie de Desmond répond donc à cette constance qui n'est pas de l'ordre visuel pour le protagoniste mais de l'ordre du sonore. À la fois par la voix de Penny qui agit comme

[1128] Séquence disponible : http://www.youtube.com/watch?v=51yTvw8Qubs, (consulté le 20 avril 2014)

l'élément réactualisant la mémoire du protagoniste mais aussi par une composition musicale empathique avec l'élévation émotionnelle du personnage qui lui permet de retrouver son identité. La faiblesse de la batterie du téléphone de Desmond entraîne un compte à rebours qui amorce la fin de la conversation. Le montage alterné est alors accéléré à mesure que la ligne téléphonique se brouille progressivement. La musique extradiégétique se greffe sur cette densification du montage en s'amplifiant à mesure que les personnages échangent leurs dernières paroles avant la fin de la communication dans un resserrement constant du cadre qui scrute les visages des deux protagonistes. La promesse de retrouvailles est l'élément majeur de ce dialogue.

La séquence repose sur un renversement qui donne à voir le point de vue d'un personnage hors de l'île et son entourage. Penny est d'abord une voix au téléphone avant que l'alternance du montage ne la révèle dans son salon mais seul le téléspectateur est témoin de cela. Symboliquement, cette séquence entérine le renversement de la fiction. Après cet échange téléphonique, le monde fictionnel n'est plus le même. Les théories autour de l'île sont réduites. Les personnages ne sont pas en enfer ou dans les limbes, ils sont vivants sur Terre. L'île est réelle[1129]. Cette scène ouvre la voie à la trajectoire temporelle de la sixième saison amorçant ainsi les mutations temporelles à venir et affirmant définitivement la prégnance des affects dans le récit. Les deux séquences évoquées attestent de la manière dont la fiction joue sur la séparation (Jin /Sun) et les retrouvailles (Desmond/Penny). À chaque fois, c'est aussi une trajectoire temporelle qui les éloigne ou au contraire qui les réunit. De cette manière, les auteurs utilisent le temps comme un motif qui insiste sur les affects entre les personnages. Nous reviendrons sur cette dimension temporelle.

[1129] Cet épisode est très apprécié par les fans de *Lost*, les auteurs eux-mêmes le qualifient « de meilleur épisode du show. » ZEMLER Emily, "The *Lost* Creator Come Clean", in *Esquire*, 2007, http://www.esquire.com/entertainment/tv/interviews/a26345/lost-creators-interview/, (consulté le 4 janvier 2015). C'est probablement aussi parce que l'épisode agit comme une matrice de la fin de la série, amorçant la manière dont la fiction va jouer sur la réunification des personnages dans la dernière saison.

2.3.3 Voyager dans le temps

La cinquième saison se construit autour de 17 épisodes[1130]. Le nouveau rythme induit par la saison quatre est poursuivi à quelques épisodes près. Le temps s'articule donc selon plusieurs temporalités et différentes expérimentations. La cinquième saison se construit, dans un premier temps, autour de deux axes temporels, celles de ceux qui sont restés sur l'île et ceux qui en sont sortis mais qui veulent y retourner. Ceux qui sont restés sur l'île sont soumis à des sauts dans le temps, en effet, l'île voyage à travers le temps. Finalement, la temporalité de l'île s'immobilise pendant la plus grande partie de la cinquième saison dans les années 1980. Les autres personnages finissent par revenir sur l'île dans cette temporalité. La cinquième saison se conjugue au passé mais cette fois-ci, c'est le passé d'un lieu qui constitue le point d'entrée dans l'introspection du récit. Finalement, le grand flashback est ici celui de l'île. Les auteurs convoquent la mythologie du *show* qui devient un enjeu narratif et temporel. L'ensemble de cette cinquième saison repose sur deux conceptions du temps comme le remarque Sarah Hatchuel, la pensée « éternalisme » et le « présentisme ». La première pensée présuppose que le passé, le présent et le futur sont fixes et éternels, constants. La seconde pensée théorise l'idée que les événements prennent vie progressivement et dépendent donc de nos choix[1131].

Les personnages de la fiction s'inscrivent dans cette seconde pensée et leur but est de changer la temporalité des récits, d'annuler les événements survenus lors des cinq premières années, d'effacer cinq saisons de récits pour prévenir le crash originel qui les a amenés sur l'île. Cette tentative de *reboot* de la machine à récits ne peut se solder que par un échec. La réussite d'une telle entreprise annulerait par là même l'existence de la série. Les auteurs complexifient les temporalités pour établir un réseau de connexions et former une narration qui s'apparente à un cycle qui vise à se répéter. En effet, c'est précisément en essayant de changer le passé que les personnages façonnent le présent du récit, une sorte d'ironie éternaliste construite par les auteurs.

Les auteurs semblent utiliser cette cinquième saison sur une promesse narrative irréalisable (le *reboot* de la série) pour mieux lancer la dernière saison de la fiction. En évoquant la remise à zéros des compteurs, les auteurs vont à l'encontre du téléspectateur et

---

[1130] Il devait y en avoir 16 mais la grève des scénaristes a affectée le nombre de d'épisode de la saison quatre, les décisionnaires d'ABC ont décidé que la saison cinq et six comporterait 17 épisodes. URL : http://fr.lostpedia.wikia.com/wiki/Saison_5, (consulté le 5 mars 2015).

[1131] HATCHUEL Sarah, *Lost Fiction Vitale*, *op. cit.*, p. 53. Cette théorie est celle de DAVIES Richard, « Lost in *Lost's* time », *art. cit.*, p. 9-31.

de sa mémoire. Puisque même si les personnages oublient, les téléspectateurs ne le feront pas. La cinquième saison explore donc la mémoire de l'île tout en menaçant celle des téléspectateurs. Les auteurs mettent en tension cette grande spécificité sérielle qui est le rapport à la mémoire.

2.3.4 "See you in another life brother" (Saison 6)

La sixième saison (17 épisodes) est certainement la synthèse de toutes ces temporalités mais aussi la plus complexe à définir. Le temps de cette saison repose sur plusieurs trajectoires constituées autour des événements de l'île qui reste le point de repère central. Ainsi, certains épisodes sont constitués de flashback (S6E9, E15) et les autres de *flash-sideways*. C'est le terme employé pour définir cette temporalité en apparence alternative qui tend à montrer les événements de *Lost* sans son incident originel, le crash aérien. Une temporalité du « Et Si » qui superpose des mondes comme des versions différentes : « Tous les *flash-sideways* qui ponctuent la saison six révèlent ce qu'aurait été la vie des personnages si l'île n'avait pas existé, comme si la série se mettait à fonctionner sur le mode du palimpseste réflexif et commençait à se réécrire elle-même ».[1132] Les rares flashbacks de cette ultime saison prennent place sur l'île. Le passé des protagonistes emblématique du *show* est essentiellement constitué par rapport au monde fictionnel divergeant ainsi des flashbacks habituels de la première partie de la série.

L'articulation de cette sixième saison laisse en premier lieu perplexe. À l'inverse des deux dernières saisons qui cherchaient à joindre une temporalité précise, les deux trajectoires de la saison six semblent inconciliables. L'existence de cette double trajectoire ne laisse pas entrevoir de jonctions possibles et bouleverse les habitudes structurelles établies par le *show* dans la seconde partie. Pourtant, c'est bien dans cette sixième saison que les deux trajectoires vont se confondre à la toute fin du dernier épisode. L'articulation des deux lignes temporelles vise à établir un effet de miroir en lien avec le macro-récit de la série. Les *flash-sideways* montrent que même si l'avion ne s'était pas crashé sur l'île, les personnages auraient eu les mêmes fêlures. Ils auraient continué à être perdus, pas besoin de l'île pour cela. De cette manière, l'île apparaît comme l'outil qui a permis aux personnages d'évoluer, de se confronter à leurs défauts et leur passé. L'île incarne alors le

[1132] HATCHUEL Sarah, *Lost Fiction Vitale*, *op. cit.*, p. 116.

temps, le lieu où l'on peut rejouer son existence et sa personnalité avec la complicité du téléspectateur.

Le personnage de Jacob, gardien de l'île est la pierre angulaire de la série, il explique son choix de faire venir les personnages sur l'île : « Justement non. Aucun de vous. Je n'ai prélevé personne menant une vie heureuse. Vous étiez tous à la dérive. Je vous ai choisi parce que vous étiez comme moi, vous étiez seuls. Vous cherchiez quelque chose que vous n'arriviez pas à trouver. Vous aviez besoin de l'île autant qu'elle avait besoin de vous. »[1133] La trajectoire alternative du temps se révèle comme une temporalité hors du temps et hors de la vie. Un temps constitué par les personnages eux-mêmes pour qu'ils se retrouvent après leur mort et donc une temporalité hors des outils de penser le temps. Une forme inédite constituée par les affects des personnages où le cœur du dispositif repose sur l'anamnèse, chaque personnage doit se reconnaître et se révéler par la convocation des affects passés. La temporalité de la dernière saison de la fiction est une métaphore à peine voilés du temps spectatoriel et du temps de la narration. C'est une jonction de ces deux temps qui passent par les *flash-sideways* dont le but est à la fois d'imposer une perception autoréflexive de la série mais aussi celui de convoquer la mémoire spectatorielle. En effet, le téléspectateur est le seul à avoir plongé dans la subjectivité des personnages, à avoir suivi l'ensemble des lignes narratives. Il est le témoin principal de l'ensemble de la série. Il est au fait des affects entre les protagonistes même quand ces derniers semblent les oublier. La menace de la cinquième saison est donc vaincue par la mémoire collective qui permet la réunification des personnages et des affects mais aussi celle des lignes temporelles.

2.4 L'anamnèse comme paroxysme de l'introspection générique du show

Le plan des concepteurs de *Lost* repose sur la mise en place d'un dispositif qui vise à produire une réminiscence de la mémoire de la série. Au fil des saisons, ce procédé est utilisé à de multiples reprises. La convocation du passé vécu entre les protagonistes provoque la résurgence. Nous avons évoqué l'exemple de Desmond mais c'est loin d'être une exception. Lors de la troisième saison, l'épisode sept, *Not in Portland* met en scène

[1133] *Lost*, saison 6, DVD, ABC Studios, 2010, épisode 16, *What They Died For* (*Au nom des disparus*).

cette idée récurrente du *show*. Jack, le médecin opère le chef des « Autres », Ben, et exige que ses amis prisonniers soient libérés sinon il ne poursuivra pas l'opération. Les Autres acceptent et Jack communique avec Kate par talkie-walkie. Mais, pour s'assurer qu'elle est libre, il lui demande de lui raconter leur première conversation. Kate s'exécute et raconte leur première discussion, le jour du crash quand Jack s'est confié à elle en parlant d'une opération délicate. Jack reconnaît le souvenir et il sait que son amie est libre. Ce procédé permet de mettre en avant la mémoire de la série. La conversation en question est l'une des scènes les importantes du premier épisode qui permet de caractériser le docteur Shephard. La reconnaissance du souvenir permet à Jack de partager avec Kate un moment unique qui sert ici le récit. De plus, le téléspectateur est le seul, en plus des deux personnages, à avoir vécu ce moment[1134]. La réminiscence est une des clés de la structure de la série qui atteint son paroxysme lors de la sixième saison.

Dans cette ultime saison, le personnage de Desmond se met en quête de rassembler les personnages dans les *flash-sideways* et de provoquer leur anamnèse. Les *flash-sideways* constituent un univers alternatif où tous les personnages de la fiction existent et vivent. Desmond est le premier à créer un lien entre le présent de l'île et les *flash-sideways*. Dans le cadre d'un *flash-sideways*, Desmond se souvient de sa vie sur l'île grâce à un choc. Il se met en quête des autres survivants pour les aider à se souvenir de cette autre vie. Ils doivent se souvenir de la mémoire de la série et, par extension, les uns des autres : « Parce qu'il incarne et transcende les artifices temporels de la narration, Desmond représente la fiction à l'œuvre dans *Lost*-une fiction libératrice et initiatique, qui prépare aussi au retour à la "réalité" après la fin de l'histoire, réalité des spectateurs, transformée, transfigurée par l'œuvre même de la fiction. »[1135]

Dans *Happily ever after* (S6E11), Desmond prend conscience de sa propre amnésie et se met en quête d'aider les autres protagonistes[1136]. La séquence de sa réminiscence se produit au milieu de l'épisode. Blessé, suite à un accident de voiture, il est placé dans un scanner. Nous allons nous pencher sur cette scène pour comprendre la mise en scène de ce procédé. Desmond est placé dans la machine qui va examiner son corps et plus particulièrement son cerveau. Il s'agit ni plus ni moins de scruter les réactions

---

[1134] Chaque épisode prenant place sur 48 heures de fiction, la conversation du pilote remonte à un peu plus de trois mois et demi dans le temps dans la fiction.

[1135] HATCHUEL Sarah, *Lost Fiction Vitale*, *op. cit.*, p. 64.

[1136] Séquence disponible : http://www.youtube.com/watch?v=s9HVauac2H0, (consulté le 2 avril 2014).

organiques du cerveau de Desmond. Un symbole fort qui nous amène donc à observer le lieu de la mémoire du personnage.

La mise en route de la machine est associée à un son lourd et répétitif qui va lentement provoquer l'anamnèse. Le son semble provoquer la réminiscence. Celle-ci se matérialise par un montage parallèle de courtes scènes de la série qui reconstruisent l'histoire de Desmond. Ces images sont retravaillées, réétalonnées pour apparaître comme irréelles à l'instar d'un songe ou d'un rêve. Les couleurs sont amplifiées ainsi que la prédominance des blancs. Le passé se manifeste par des images de la série associée à des personnages, ici ceux qui ont beaucoup compté pour le personnage comme Charlie et Penny.

Figure 60 : Desmond se souvient de son autre vie. À droite, une image de ses flashs (ré-étalonnage d'images présente dans la série), [00 : 23 : 52- 00 : 24 : 15].

La construction sonore de la séquence est faite de ruptures. Le son assourdissant de la machine laisse place à un grand silence qui est ensuite lentement rompu par les notes du thème musical de Desmond, composé par Michael Giacchino. La musique, d'abord lente, s'amplifie avec l'accélération du montage des souvenirs et donc de la résurgence de la mémoire. Le son semble théoriser la progression des souvenirs et même la naissance de cette réminiscence. En effet, la première image est accompagnée d'une sorte de bruit d'immersion dans l'eau comme si Desmond plongeait dans son passé de manière métaphorique. Visuellement, le cadre se resserre sur Desmond au fil de ses souvenirs. D'un plan moyen rapproché épaule, on passe sur le regard de Desmond. Si bien que les dernières images du personnage sont de l'ordre du très gros plan. Le regard reste le point d'entrée dans la mémoire et les souvenirs, à l'instar de la séquence sur Locke. Le point de vue semble être celui de la machine puisque la scène utilise un objectif déformant qui donne l'impression d'assister à une sorte d'expérimentation scientifique, un procédé très présent dans *Breaking Bad.*

L'anamnèse passe par le regard, la rupture sonore, une temporalité à l'esthétisme singulier et une forme d'éveil à sa propre musique intérieure. L'intérêt de cette scène est de mettre en place la structure de séquences qui visent à l'anamnèse par les affects. C'est la mémoire du *show* qui est convoquée. Cette dernière est à la fois esthétique et sonore. Elle est partagée par le personnage et le téléspectateur, c'est une mémoire collective qui invoque les affects engagés dans l'évolution de la série. La série semble étudier sa propre structure à travers ces *flash-sideways.* La pérennité de *Lost* s'inscrit dans cet équilibre entre la nécessité de sa continuité et la convocation permanente de son antériorité. Les auteurs utilisent le passé de l'œuvre pour constituer des récits et pour prolonger sa pérennité jusque dans sa finalité.

2.4.1 *Lost*, répétition et variance source d'une constante remise en perspective

Cette tension entre la mémoire et le passé de la série est constamment mise en scène lors des ouvertures des différentes saisons. Sarah Hatchuel et Pacôme Thiellement le remarque judicieusement[1137]. Chaque introduction de saison bouleverse nos certitudes en amorçant un subtil jeu de point de vue. Les premières minutes de l'ouverture de la seconde saison font suite au *cliffhanger* final de la première saison lorsque la mystérieuse trappe est enfin ouverte[1138]. Pourtant dès le début de la seconde saison, les premières images semblent s'éloigner de cette ligne narrative avec l'introduction d'un nouveau personnage (Desmond) dans un lieu inédit. La séquence repose sur un rituel amorcé par le lancement de la musique d'écran (ou *on the air*[1139]) *Make your own kind of music* de Mama Cass Eliott[1140]. Le personnage met en marche un trente-trois tours avant d'effectuer une multitude d'actions plus ou moins compréhensibles. La musique devient progressivement musique de fosse en envahissant le champ sonore malgré les ellipses de la séquence. Desmond pianote sur un ordinateur, prend un petit-déjeuner, se douche, fait

[1137]HATCHUEL Sarah, « Lost in *Lost* », *art. cit.,* p 486-506. Et THIELLEMENT Pacôme, *Les mêmes yeux que Lost*, *op. cit.*, p. 32-33.

[1138] De ce point de vue, « Le suspens de la première saison tient à la possibilité de s'ouvrir sur une ouverture. » BOISNARD Philippe, « Lost : machine mentale », dans *Écrivain en séries : un guide des séries télé*/sous la direction d'Emmanuel Rabu, Paris, Éditions Léo Scheer, 2009, p. 236-244.

[1139] « On appellera sons *sur les ondes* (*on the air)*, les sons présents dans une scène supposée être retransmis éclectorniquement, par radio, par téléphone, amplicification, etc. ». CHION Michel, *L'audio-vision son et image au cinéma*, *op. cit.,* p. 69.

[1140]Séquence consultable : http://www.youtube.com/watch?v=BOA4OaGovqk, (consulté le 18 avril 2014).

du sport. Le statut de cette scène semble correspondre à un flashback situé en dehors de l'île. Pourtant, le rituel de Desmond est interrompu par une explosion familière. En effet, le son lourd qui brise le rituel de Desmond rappelle l'ouverture de la trappe grâce à des explosifs lors de du dernier épisode de la première saison. Ainsi, nous ne sommes pas hors de l'île, nous sommes sous la trappe sans nous en rendre compte. Le réalisateur Jack Bender décrit ainsi cette stratégie d'ouverture : « Nous voulions que le spectateur voit ce qu'il y avait dans la trappe avant même de savoir qu'il voyait l'intérieur de la trappe. »[1141] La dernière image de la séquence dévoile le visage de Jack et Locke surplombant la voie d'accès à ce bunker La musique d'écran laisse place à une musique de fosse angoissante composée par Michael Giacchino. Le téléspectateur investit le sens de cette ouverture en se basant sur la lecture des précédents épisodes et les auteurs jouent avec les habitudes spectatorielles en présentant des variances d'un schéma narratif basé sur une forme de répétition (notamment la présence des flashbacks). L'ouverture de cette saison met en place une variance du réveil qui est au cœur du pilote de la première saison (le premier plan de la série et celui de la seconde saison s'ouvrent avec un très gros plan sur un œil). La fiction se fonde sur une forme de répétitions et de variances, c'est grâce à celles-ci que les auteurs provoquent une remise en perspective des points de vue spectatoriels. Dans *Lost*, l'anticipation du téléspectateur est souvent mise à mal.

L'ouverture de la troisième saison se construit de la même manière. Un très gros plan sur le regard de Juliette (Elizabeth Mitchell) qui est identifiée à la fin de la seconde saison comme une des « Autres », ce groupe d'autochtones vivant sur l'île, particulièrement dangereux. À l'instar de l'ouverture de la seconde saison, Juliette lance un disque de musique cette fois-ci *Downtown* de Petula Clark (là encore une musique d'écran qui passe discrètement à une musique de fosse). Juliette prépare un repas avant de rejoindre un groupe de lecture dans ce qui s'apparente à un quartier résidentiel américain classique. Alors qu'elle discute d'un livre, un bruit assourdissant révèle que la scène se passe dans le campement des « Autres » sur l'île et qu'il s'agit d'un flashback qui revient aux origines de la série puisque le bruit assourdissant est celui d'un avion en train de s'écraser sur l'île : « il s'agit bien d'un flashback, mais qui nous ramène au début de la série vu à travers le regard des Autres. Une autre répétition dans la variation. Une autre

[1141]HATCHUEL Sarah, « Lost in *Lost* », *art. cit.,* p. 486-506. Citation en anglais : « We wanted to show what's inside before we even know it is inside. »

remise à zéro du compteur. »[1142] Alors que « les Autres » apparaissent comme un groupe primitif dans les précédentes saisons, cette apparence se révèle comme un déguisement qui cache une communauté civilisée et manipulatrice. Ces scènes reposent sur un changement d'échelle qui permet de situer la chronologie de ces séquences. On est proche du fonctionnement des épisodes de *The Twilight Zone* notamment dans la conclusion : « la caméra avait l'habitude de prendre de la distance et révélait que l'histoire se déroulait finalement dans une goutte d'eau au fond d'un verre. Une réalité en cache une autre. »[1143]

L'ouverture de la sixième saison affirme davantage cette résurgence de la répétition et de la variance. Alors que la saison précédente se clôt sur une explosion nucléaire qui est censée modifier le cours du temps, l'ouverture de la sixième saison prend place à bord de la compagnie Oceanic 815 juste avant le crash de ce dernier. La séquence est similaire à celle du pilote de la séri avec le même dialogue entre l'hôtesse et Jack, les mêmes secousses qui précèdent la dépressurisation de l'appareil, sauf que, cette fois-ci, l'avion ne s'écrase pas. Les perturbations s'arrêtent et l'avion poursuit son chemin. Nous sommes dans une variation de l'épisode pilote qui ouvre la voie à une nouvelle ligne temporelle loin de l'île. La séquence est mise en images en affirmant ce parallélisme[1144]. Cet effet miroir est brisé par la phrase de Rose à l'attention de Jack après les turbulences : « You can let go now. It's ok. You can let go. »[1145]

Cette scène évoque alors une ligne temporelle alternative. Cette idée est très vite remise en cause par la manifestation d'autres variations notamment lorsque Jack découvre que son voisin est Desmond, un des personnages absents de l'avion lors du crash original. La scène réactualise ce que l'on pense regarder et remet en cause la définition même de cette trajectoire temporelle. La fin de la séquence dévoile à travers un plan qui utilise une vue avec des effets numériques, l'île engloutie par les eaux amenant à penser cette séquence comme une variation de l'origine de la fiction.

[1142] *Ibid.*

[1143] *Ibid.*

[1144] Des fans attentionnées ont créé une vidéo associant les deux passages et dévoilant ainsi l'effet de miroir voulu : http://www.youtube.com/watch?v=GoaRzEMpya0, (consulté le 10 avril 2014.)

[1145] *Lost*, saison 6, DVD, ABC Studio, 2010, épisode 1. Traduction : « Vous pouvez vous détendre, tout va bien, vous pouvez vous détendre. »

2.5 *Lost* : Une série emblématique des outils partagés par les praticiens

Lost est une œuvre complexe dont l'articulation temporelle permet une vision d'ensemble de l'architecture du *show*. Les auteurs sont passés d'une fiction feuilletonesque basée sur une forme de récurrences immobiles, par l'intermédiaire des flashbacks à une fiction profondément feuilletonesque explorant de multiples trajectoires. Dans la seconde partie, ils ne se limitent plus et articulent leur série comme un feuilleton où chaque saison est constituée par plusieurs trajectoires temporelles qui visent à se rejoindre que ce soit à travers le temps, la mort ou l'espace. Avec ce systématisme structurel, les auteurs de *Lost* constituent une œuvre qui poursuit son travail permanent de réactualisation. La série se regarde alors comme un ensemble qui s'autoactualise. De cette manière, la fiction encourage à se réapproprier l'œuvre pour faire évoluer son regard sur cette dernière, ainsi la série suggère : « à travers sa propre structure qui encourage les spectateurs à réexpérimenter le récit pour mieux le comprendre, que chaque visionnage renouvelle le sens que l'on donne à une histoire. »[1146] Les auteurs bâtissent leur « citadelle télévisuelle » comme un gigantesque puzzle dont les pièces sont dispersées au fil des six saisons. Même après, c'est un puzzle incomplet mais fascinant qui est proposé. Les auteurs construisent la fiction sur cette recherche d'une impossible complétude, de la jonction du temps, tout en sollicitant le temps spectatoriel pour faire fonctionner l'ensemble.

Lost puise dans les outils que nous avons dégagés, la construction d'un passé, d'une mythologie, mais la série est aussi façonnée par les décisions de la chaîne et par les contraintes liées à l'industrie (comme la grève des scénaristes). La structure de *Lost* et ses ajustements constituent la richesse principale de l'œuvre. Les auteurs ont su composer une fiction qui centralise les qualités propres à la série télévisée. Ils avaient parfaitement conscience de la plus grande spécificité de l'objet sériel, le temps. Il semble que ce soit l'élément majeur qui permet à *Lost* d'articuler sa narration de manière si particulière. La série n'oublie pas son passé, elle en joue constamment, elle sait que sa pérennité repose sur sa manière de se distendre dans le temps. Même quand les auteurs ont connu les limites de la série, ils ont utilisé la seconde partie de la série pour jouer sur les perspectives temporelles et mémorielles de la fiction. *Lost* s'affirme comme une série qui

[1146] HATCHUEL Sarah, *Lost Fiction Vitale*, *op. cit.*, p. 115.

s'auto-nourrit. Elle rejoue constamment l'idée de réactualisation, de mémoire collective et de séparation/réunion afin de mettre en exergue les affects entre les personnages et ceux partagés par les téléspectateurs. La série télévisée généralise des « circonstances extraordinaires » pour nous faire vivre le temps non dans sa chronologie universelle, mais dans ses multiples possibilités.

Enfin, le temps spectatoriel est constamment sollicité et il est régulièrement mis en abyme. Les auteurs donnent une place prépondérante aux téléspectateurs en intégrant ces derniers à la narration. Ils sont les seuls à posséder l'ensemble des lignes narratives entremêlées, ils ne leur restent plus qu'à essayer de les démêler. *Lost* ne peut fonctionner que comme un ensemble puisque la mémoire de la série est au cœur de la totalité des récits. Ainsi, *Lost* encourage sa réappropriation par le téléspectateur. La fiction se construit dans la durée mais intègre, dans son élaboration, la nécessité de revenir aux nombreux épisodes de la fiction pour donner la pleine logique de l'œuvre. Les auteurs ont utilisé le médium et les aléas de la production pour élaborer une fiction complexe qui a su jouer avec le temps pour durer et pour s'achever.

3 Vers le temps de la narration

Une série télévisée est un objet confectionné par les forces qui la traversent. À travers notre partie historique, nous avons pu faire ressortir les nombreuses contraintes qui façonnent les fictions sérielles télévisuelles, mais aussi l'évolution de ces dernières. La série apparaît comme une œuvre compartimentée par un système de production en pleine évolution mais aussi un objet qui absorbe les évolutions techniques pour tendre vers une convergence médiatique. Les auteurs et les directeurs de chaînes se retrouvent autour de ce type de programme pour des raisons divergentes. Les bâtisseurs de fictions cherchent à utiliser l'objet sériel pour repousser les possibilités narratives, génériques et esthétiques, ils tendent à faire de l'art en utilisant les spécificités de l'œuvre sérielle. Les décisionnaires à la tête des studios et des chaînes visent avant tout à faire de la fiction un objet viable économiquement. Ainsi, les positions opposées des actants de la télévision américaine se retrouvent autour d'une forme d'interdépendance. En effet, leur but diffère mais ils ont irrémédiablement besoin les uns des autres.

Les évolutions techniques et numériques ont permis l'évolution d'un marché qui étend l'univers fictionnel à différents supports et médias et qui tend à prolonger l'immersion du téléspectateur par delà la télévision. L'évolution de l'industrie transforme

le paysage télévisuel et encourage l'émergence de séries complètes. En ce sens, nous pouvons noter la recrudescence des séries d'anthologies qui se construisent autour d'une promesse de complétude rapide, comme le note Pierre Langlais : « Plus question de tenir la distance, d'imaginer des suspenses à rallonge, censés nous rendre accros pour une décennie. Il faut faire court, concentrer les talents et la communication, pour frapper un grand coup et forcer les téléspectateurs à répondre immédiatement présents, avant que le buzz ne s'éteigne. »[1147] Les succès[1148] récents de *True Detective* et *Amerian Horror Story*[1149] témoignent de ce retour de l'anthologie. Certes, ce type de fiction est complété assez rapidement (huit épisodes pour la première saison de *True Detective*) mais le changement récurrent des acteurs de la fiction à chaque saison empêche toute continuité des affects[1150]. En cela, une anthologie ne pourra pas disposer d'un lien fort avec le temps spectatoriel ou tout du moins comparable à celui de *Lost* ou *Six Feet Under*.

Comme nous avons pu l'établir, le système de production américain se diversifie. À l'instar de notre étude sur *Lost* (avec sa fin programmée trois ans en avance), nous assistons à des variantes du système de production originel. La série télévisée est en mutation constance, elle tend à repousser son modèle initial et à explorer de nouveaux horizons avec la même idée : « Une bonne franchise ne se mesure pas à sa "taille" ou à son "importance", mais à sa capacité à faire de la série une source d'histoires. »[1151]

[1147] LANGLAIS Pierre, « Qu'est qu'une série d'anthologie ? », dans *Télérama,* 26 mars 2014, n° 3350, p. 47. Définition de l'Anthologie : « Série sans personnage ni arc narratif se prolongeant d'un épisode à l'autre — à l'opposé des feuilletons, chaque épisode constitue donc une histoire complète et unique. La plupart du temps, seul le genre — et parfois quelques points communs de narration ou de réalisation constituent un lien entre les différents épisodes. » C. AHL Nils et FRAU Benjamin (dir.), *Dictionnaire des séries télévisées, op. cit.*, p. 980. Il semble que des anthologies comme *True Detective* ou *American Horror Story* redéfinissent l'anthologie en proposant des arcs narratifs et des personnages récurrents le temps d'une saison.

[1148] JANDU Cécile, « Final de True Detective : les fans trop nombreux font planter le site d'HBO », dans *L'Express,* 10/03/14 : http ://www.lexpress.fr/culture/tele/true-detective-les-fans-trop-nombreux-font-planter-le-site-de-hbo_1498718.html, (consulté le 5 octobre 2014).

DESTOUCHES Thomas, « American Horror Story : un record pour le Freak Show », in *Allociné,* 10/10/14 : http ://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=18637270.html, (consulté le 20 novembre 2014).

[1149] Deux "anthologies" créées respectivement par Nic Pizzolatto en 2014 sur HBO et Ryan Murphy en 2011 sur FX.

[1150] Quoique *American Horror Story* propose un compromis en changeant les personnages chaque saison mais en gardant les acteurs. Alors que *True Detective* change les acteurs et les personnages chaque saison.

[1151] MANNING Richard, "Writing the One-Hour Drama Pilot", *art. cit.*, p. 50-73. Citation en anglais : « The measure of a good franchise isn't how "big" or "significant" it is, but *how will it propels the series as a source of stories.* »

Néanmoins, la série reste dépendante de son modèle de production qui influe sur les contraintes de création et de diffusion. Analyser une série télévisée sans connaître les contraintes qui l'ont façonnée nous semble aboutir systématiquement à une impasse. L'analyse des séries télévisées doit nécessairement passer par une connaissance de l'Histoire de cette industrie. C'est une des plus grandes spécificités de la série télévisée, configurer sa narration en fonction de son temps de production/diffusion en ayant recours aux temps spectatoriels. Une fiction sérielle est dépendante de ses contraintes de production. Si *Six Feet Under* avait été produite sur un grand réseau comme CBS, cela aurait été une série télévisée complément différente. Cela fonctionne dans les deux sens, *Lost* diffusé sur HBO n'aurait pas été la même fiction. Notre enquête nous a permis de souligner les nombreuses contraintes imposées par le système de production de série américaine.

Notre approche des métiers gravitant autour de ce type de récits nous permet de comprendre le fonctionnement interne qui engage l'existence d'une sérialité dominée par l'écrivain, par l'auteur. Les fondations de la pérennité d'un *show* reposent sur cette segmentation du travail et cette nécessaire collaboration supervisée par le *showrunner*. En abordant le mode de production et la méthodologie des praticiens, nous avons pu nuancer la solitude du *showrunner* au sommet de la hiérarchie. Ce dernier est le décisionnaire, mais il ne peut pas tout faire : il délègue énormément pour se recentrer sur la dimension artistique.

Les auteurs de séries télévisées ont une énorme responsabilité en maintenant perpétuellement la cohérence du *show*. Comme nous avons pu le remarquer, les méthodes de travail face à cette lourde responsabilité divergent. Nous retrouvons néanmoins des outils communs comme le recours au passé de la fiction, à la manipulation du temps, à la convocation du temps spectatoriel (ainsi que la mémoire) et parfois à une mythologie. La bible des auteurs nous a permis de mettre en avant le métier premier de ces derniers : façonner un univers fictionnel. Ces « world maker » ne créent pas seulement des récits, ils mettent en place un monde fictionnel spécifique qui permet la pérennité du *show*.

Il semble donc que chaque monde fictionnel possède un centre qui maintient la fiction dans une forme d'immanence ; quand cet univers est remis en question, ou qu'on tend vers un décentrement, la fiction s'achève. Les bibles nous enseignent les difficultés de la création de ces mondes. Un « world maker » crée sous la contrainte, le cas du feuilleton est emblématique. Il est complexe de vendre une fiction purement

feuilletonesque au début des années 2000. Il y a une inquiétude et une réticence des chaînes que les *showrunners* doivent vaincre, ce que des fictions comme *Lost* et *Battlestar Galactica* ont réussir à faire. Les bibles nous apprennent les méthodes pour façonner une machine à récit sérielle. Carlton Cuse explique que le succès de *Lost* est dû à une décision fondamentale : au lieu de faire une série fantastique, les auteurs ont mis au premier plan les intrigues entre les personnages, relayant ainsi la mythologie de la série au second plan. Ainsi, les téléspectateurs ne sont pas rebutés par la présence de fantastique puisque ce qui domine, c'est la dimension humaine des récits : « Mais si l'on se concentrait exclusivement sur la mythologie, nous aurions un petit public adorateur du genre de 5 à 6 millions de téléspectateurs. Si nous avons 16 à 18 millions de téléspectateurs, c'est parce que nous nous focalisons toujours sur le personnage, la nature du personnage, et le récit autour du personnage à chaque épisode. »[1152] Cette idée est déterminante pour expliquee le succès de fiction attaché à des gens particuliers comme le fantastique ou la science-fiction. Cartlon Cuse se refère à cette idée de manière clair et précise : "characters first, island second".[1153]

Chaque série est pensée pour toucher une audience large ainsi la prolifération des mélanges génériques ouvre de nouvelles perspectives d'audience. Pour les grands réseaux, c'est indispensable afin de lutter contre la puissance du câble. La question du rythme est prépondérante, les séries comme *Battlestar Galactica*, *Lost*, *Scrubs* reposent sur une tension et un rythme dense. La lenteur n'est pas une option dans le cadre de séries diffusées sur une chaîne sans abonnements. À l'inverse, *Six Feet Under* peut se permettre une certaine lenteur parce que sa longévité ne dépend pas seulement de son audience. Il est assez frappant de comparer la différence de rythme entre un épisode d'une chaîne payante et les autres types de chaînes (avec la structure en cinq actes et les trois *beats* par acte). L'hypertrophie du rythme atteint des sommets avec *24* qui systématisent les *cliffhangers* avant chaque coupure de publicité. Ces méthodes s'inscrivent au carrefour des obligations et des contraintes qui façonnent la série télévisée depuis soixante ans.

[1152]ABBOTT Stacy,"How Lost Found its Audience: The making of a Cult Blockbuster", in *Reading Lost*, Roberta Pearson (edited by), New York, I.B Tauris, 2009, p. 9-26. Citation en anglais : « But if we were just focused on the mythology, we would have a small, genre cult audience of 5 million or 6 million viewers. The reason we have 16 million to 18 million viewers is because the emphasis for us is always on the character and what is the character, and what is the character drama of any given episode. »

[1153] PEARSON Roberta, "Chain of Events : Regimes of Evaluation and Lost's Construction of the Televisual Character", in *Reading Lost*, Roberta Pearson (edited by), New York, I.B Tauris, 2009, p. 139-158.

Nous avons analysé la manière dont le temps de la production/diffusion et le temps spectatoriel fonctionnent. L'un et l'autre répondent à un réseau à double sens qui permet à la fiction sérielle de reposer sur une interrelation. Ce qui nous amène à la dernière sphère temporelle qui façonne la série télévisée, le temps de la narration. Grâce à nos deux premières parties, nous avons bâti une vue d'ensemble de la série télévisée, à la fois dans ses limites, dans ses contraintes et dans son fonctionnement. Nous avons commencé à entrevoir la méthodologie narrative utilisée pour permettre à la fiction sérielle de perdurer. Nous devons maintenant aborder l'énorme problématique du temps de la narration qui permet d'établir une convergence temporelle. En effet, la pierre angulaire de la série télévisée reste le temps de la narration mais cette dernière est à la jonction des deux temporalités établies, celle de la production/diffusion et celle du spectateur. La configuration narratologique des séries télévisées repose sur des influences marquées, la série procède à la réappropriation des outils propres à la littérature, au théâtre, à la bande dessinée et à d'autres médiums. La pérennité d'un *show* reste dépendante des histoires comme le rappelle J.J. Abrams : « Je pense que pour assurer une grande longévité à *Alias*, nous devons continuer à raconter des histoires de qualité et honnêtes. Je pense que les bonnes histoires que nous racontons paraissent honnêtes parce que nous avons appris à les communiquer de la bonne façon. »[1154] Nous allons nous intéresser autant à ces « histoires », mais à aussi à la « bonne façon » de les communiquer.

La série télévisée se façonne autour d'une forme narrative qui lui est propre et qui lui permet de se détacher des autres formes de narrations. Il nous faut comprendre cette forme que nous avons mise en évidence dans *Lost*. Nous avons explicité le fonctionnement d'une industrie et la manière dont les auteurs s'adaptent à cette situation. Il faut désormais penser les conséquences narratives de ce système de production. C'est justement dans le cadre de ces outils narratifs spécifiques à la série télévisée que nous pourrons proposer un modèle générateur d'analyse pertinent afin de mettre en avant les configurations temporelles communes des récits sériels télévisés.

[1154] PRIGGE Steven, *Created By…Inside the Minds of Tv's Show Creators*, *op. cit.*, p. 147. Citation en anglais : « I think that to keep *Alias* on the air for a long time, we have to continue to tell good stories and keep them honest. I believe that every good story that we tell will feel honest because we have learned to communicate that kind of good story in the right way. »

Partie III :

Narration et image du temps

La narratologie pour comprendre la série télévisée

1 Comprendre les outils et générer un modèle

1.1 Le temps de la narration

À travers nos deux premières parties, nous avons détaché les forces internes et externes de la série télévisée. Après avoir envisagé l'approche des séries télévisées sous un angle spécifique (la fin et le début), nous avons mis à jour les forces qui régissent son agencement narratif. Les méthodes des praticiens nous permettent d'affirmer qu'ils ont parfaitement assimilé les contraintes et les obligations du médium tout en essayant d'en tirer au maximum parti dans l'élaboration de leur « cathédrale » fictionnelle.

Le travail sur les praticiens de séries nous a permis de déceler des récurrences méthodologiques qui nous ont conduits à nous interroger sur les outils utilisés par ces derniers. Au regard de ces spécificités dans la construction des univers fictionnels, nous avons mis à jour l'influence, à la fois, du temps de la production/diffusion, et du temps spectatoriel sur la création. En passant par les méthodes que les auteurs appliquent à leurs œuvres, nous avons bâti un pont qui nous emmène désormais sur la voie des configurations temporelles des séries télévisées. Jean-Michel Adam rappelle les conditions d'existence du récit :

> Pour qu'il y ait récit, il faut au moins une succession minimale d'action survenant en un temps <t> puis <t + n>. en définissant l'« unité fonctionnelle » qui traverse les différents modes et genres narratifs, Paul Ricœur souligne lui aussi l'importance de cette temporalité minimale « le caractère commun de l'expérience humaine, qui est marqué, articulé, clarifié par l'acte de raconter sous toutes ses formes, c'est son caractère temporel. Tout ce qu'on raconte arrive dans le temps,

prend du temps, se déroule temporellement ; et ce qui se déroule dans le temps peut être raconté ».[1155]

La question du temps est essentielle et pour développer ce travail, il nous faut saisir les outils qui permettent d'expliquer l'organisation narrative sérielle. La série télévisée comme forme narrative pose des questions. Au fur et à mesure de notre étude, nous avons mis au jour les éléments qui composent la narration sérielle des personnages : depuis les rêves en passant par les flashbacks ou encore la formule. Les deux bibles de séries que nous avons étudiées nous ont grandement aidé dans l'inventaire des spécificités sérielles. Les questions posées par un tel document sont nombreuses. Nous avons essayé de comprendre la place des spécificités sérielles, il nous faut ici, aborder leur fonctionnement. Par exemple, il est certain que l'univers fictionnel occupe une place très importante, à la fois, dans le processus de création et dans la série. Comment fonctionne un univers fictionnel dans une série télévisée ? Quel rôle joue l'univers fictionnel dans l'organisation narrative ? Comment les personnages organisent la narration ? Quel type d'organisation narrative est mis en place dans les histoires sérielles ? Comment utilise-t-on les flashbacks et les flashforwards ? La somme de ces questions est présente dans notre réflexion depuis son point d'origine. Nous avons sans cesse interrogé les différentes forces qui influent sur le modèle sériel. Le temps de la production/diffusion et le temps spectatoriel nous ont permis de constituer un panorama des raisons qui explicitent l'utilisation de ces outils narratifs. Notre deuxième partie, en passant par l'étude des praticiens, nous amène à des exemples précis sur lesquels nous allons revenir. Nous allons essayer de comprendre ces spécificités narratives dans leur fonctionnement.

Dans ce but, il faut mettre en perspective les spécificités de la série télévisée. En quoi la série se distingue-t-elle des autres formes de récit ? Nous devons reprendre toutes ces questions qui sont présentes depuis le début de notre réflexion. On peut envisager de répondre à ces interrogations à l'aide des outils de la narratologie puisque la sphère temporelle intermédiaire entre la production/diffusion et le temps spectatoriel, c'est bien le temps de la narration.

La narratologie est une discipline qui étudie les techniques et les structures mises en place dans les textes littéraires et elle peut nous permettre d'expliquer la manière dont les fictions sérielles se racontent. La difficulté repose justement dans cette dialectique à

[1155] ADAM Jean-Michel, *Le Texte Narratif,* Paris, Nathan Université, 1994, p. 93. Citation de RICŒUR Paul, *Du Texte à l'action*, Paris, Esprit/Seuil, 1986, p. 12.

construire entre les spécificités sérielles et la manière dont elle réactualise et réutilise des outils narratologiques mis au jour par les théoriciens dans le cadre des études des œuvres littéraires. Les problèmes narratifs de la série télévisée ne sont pas les mêmes que ceux du roman ou du film. Il ne sert donc à rien de copier/coller les propriétés du roman pour les associer à la série télévisée. Il faut partir des spécificités narratives de la série et confronter les problèmes induits par celle-ci à la narratologie pour comprendre l'utilisation qui en est faite par les séries. Comme le rappelle Jean-Pierre Esquenazi : « les séries ne s'arrêtent qu'avec le désamour du public, ce qui confirme la dépendance de la production télévisuelle vis-à-vis des réactions des publics. »[1156] La différence fondamentale de la narration sérielle télévisuelle et celle de la littérature est rappelée par Jason Mittel : « Contrairement à tous les autres médiums narratifs, la télévision commerciale américaine suit ce que l'on pourrait appeler "un modèle infini" de narration — une série ne connaît le succès qu'au travers de sa longévité. »[1157] En effet, les œuvres littéraires disséquées dans le cadre des études narratologiques ne reposent pas sur une indétermination narrative à l'exception notable des romans-feuilletons ou des cycles. La série télévisée incarne la figure du *modèle infini* proposé par Esquenazi et Mittel.

Fort de ce constat, nous pouvons saisir la différence originelle entre la littérature et la sérialité audiovisuelle. Nous pouvons ajouter que les unités sérielles se bâtissent sur des portions de narrations qui rappellent le chapitre dans un livre. Néanmoins, la hiérarchisation et l'étendue du montage sériel (épisode, saison) singularisent clairement ce type de narration. À l'inverse des chapitres d'un livre, les épisodes et les saisons sont accessibles de manière fragmentée dans le temps et l'espace. La série est donc une forme de narration audiovisuelle spécifique.

Vincent Colonna affirme que les créateurs de séries sont tous des aristotéliciens convaincus[1158]. Il s'appuie notamment sur l'analyse structurelle de deux épisodes de deux séries (*Dexter* et *House*). Pour Aristote, l'intrigue est la fable. C'est le principe de la tragédie : « La fable est donc le principe et comme l'âme de la tragédie ; en second lieu

---

[1156] ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?*, *op. cit.,* p. 27.

[1157] MITTEL Jason, « Previously On: Prime Time Serials and the Mechanics of Memory », in *Intermediatly and Storytelling*, ed by Marina Grishakova and Marie-Laure Ryan (Walter de Gruyter 2010), p. 78-98. Citations en anglais : « Unlike nearly every other narrative medium, American commercial television operates on what might be termed the "infinite model" of storytelling—a series is deemed a success only as long as it keeps going. »

[1158] COLONNA Vincent, *L'art des séries télé ou comment surpasser les Américains*, *op. cit.,* p. 255.

seulement viennent les caractères. »[1159] Pourtant dans l'histoire des séries télévisées, c'est véritablement Steven Bochco et Michael Kozoll qui remettent au premier plan la problématique de l'intrigue en structurant leur récit sous trois formes d'arcs narratifs dont nous avons mis en avant l'efficacité (en 1981 avec *Hill Street Blues*). Cette organisation a progressivement contaminé l'ensemble des séries télévisées jusqu'à devenir la norme. L'intrigue est-elle donc la logique principale de la narration sérielle comme l'indique Vincent Colonna ? Nous allons essayer de répondre à cette question.

Aristote n'est pas le seul dans l'étude des narrations à établir la dominance de l'intrigue et à reléguer les personnages au second plan. Les formalistes russes[1160] dont Boris Tomachevski (pour qui le personnage est tout au plus un moyen de s'orienter dans la narration[1161]) et même Vladimir Propp[1162] (qui s'intéresse aux personnages, mais uniquement dans les actions qu'ils accomplissent[1163]) suivent la voie tracée par Aristote. D'autres auteurs suivent ce chemin comme Roland Barthes dans son ouvrage *Introduction à l'analyse structurale des récits* ou encore Tzvetan Todorov. Rick Altman rappelle que pour Aristote : « Toute narration a un début, un milieu et une fin. »[1164] L'intrigue dépend donc de son organisation or, les séries télévisées sont régies par un *modèle infini* qui met à mal la théorie aristotélicienne de la fable. La série n'apparaît pas comme un récit comme les autres en raison de ses propriétés temporelles.

D'une part, il s'agit d'un modèle originellement infini même si les récits sériels contemporains proposent de plus en plus de conclusion narrative. D'autre part, les personnages et les univers fictionnels particularisent ce type de récit. En effet, l'histoire de la série télévisée nous a démontré que les évolutions du modèle ont conduit à penser la narration dans les séries télévisées via plusieurs outils. Les "world makers" façonnent des

---

[1159] ARISTOTE*, Poétique*, Paris, Éditions Gallimard, 1996, p. 89.

[1160] Il s'agit d'un courant de critique littéraire russe qui s'affirme entre 1915 et 1930. Les formalistes ont orienté l'analyse des histoires vers la linguistique. Boris Tomachevski, Vladimir Propp, Boris Eichenbaum, Victor Chlovski sont rattachés à ce courant.

[1161] TOMACHEVSKI Boris, « Thématique », dans *Théorie de la littérature,* Paris, Éditions du Seu il, 2011, p. 298. (1er Éditions en 1965.)

[1162] Dans Morphologie du conte, Vladimir Propp dégage 31 fonctions dans l'étude des 101 contes Russes d'Afanassiev. Les personnages restent cependant en retrait puisque ce sont les fonctions qu'ils accomplissent qui intéressent ici le formaliste russe. PROPP Vladimir, *Morphologie du conte*, Paris, Éditions du Seuil, 1970.

[1163] Une idée présente chez Claude Brémond autour des rôles narratifs qui repensent l'idée des fonctions chez Propp. BREMOND Claude, *Logique du récit*, Paris, Édition du Seuil, 1973, p. 134.

[1164] ALTMAN Rick, *A Theory of Narrative*, New York, *op. cit.*, p. 5. Citation en anglais : « all narratives have a beginning, a middle, and end. »

univers fictionnels capables d'alimenter la machine à récit. Par ailleurs, les personnages sont au centre des préoccupations des praticiens : « Ce qui distingue les PTS des autres formes de programmation, c'est la place accordée au personnage. »[1165] Comme nous l'avons indiqué pour *ER,* le travail des auteurs dans la *writing room* débutait autour de la vie privée des personnages avant d'ajouter la partie médicale : « Les auteurs d'*Urgences* commencent toujours par travailler en groupe. Ils déterminent l'évolution psychologique des personnages principaux sur plusieurs épisodes. Dans le processus d'écriture, les scénaristes s'occupent dans un premier temps de ce qui arrivera aux personnages dans leur vie privée. »[1166] La structure de l'intrigue quant à elle reposait sur la « formule » qui reproduit à chaque unité un modèle permettant à l'intrigue de se mettre en place.

Il ne s'agit pas de dire que l'intrigue n'a aucune importance dans les séries télévisées mais de comprendre de quelle manière les auteurs de séries télévisées s'éloignent du modèle aristotélicien. C'est le meilleur moyen pour saisir ce qui rend la narration d'une série unique. La place des personnages et des univers fictionnels a évolué au fil de l'histoire des séries télévisées. La révolution numérique, la narration transmédiatique et la réhabilitation du feuilleton ont considérablement influencé les séries télévisées contemporaines. À travers les deux bibles de série étudiées, nous avons pu mesurer la place qu'occupait la description de l'univers fictionnel et des personnages. Clairement, les praticiens « pensent » la série avec ces éléments. Aussi, alors que la narratologie a tenté de penser les histoires par le modèle dominant proposé par Aristote (l'intrigue), nous devons penser la narration sérielle par son modèle dominant : les univers fictionnels et les personnages. En effet, la conception des œuvres sérielles repose sur un univers fictionnel explorable et exploitable[1167]. Les méthodes des praticiens nous ont révélé un recours systématique à des éléments pouvant retarder l'écoulement du temps. C'est à l'ensemble de ces outils que nous allons nous intéresser.

La narratologie est certes bâtie avant tout dans une problématique littéraire, mais les avancées de cette discipline, les découvertes, ont contaminé l'étude des autres supports

---

[1165] NEWMAN Michael Z., « From Beats to Arcs: Toward a Poetics of Television Narrative », *art. cit.,* p. 16-28. Citation en anglais : « What most distinguishes the PTS from other forms of programming is the way it is invested in character. » [Un PTS est un script de série télévisée contemporain pour les prime times.]

[1166] POURROY Janine, *Urgences Le guide officiel, op. cit.*, p. 56.

[1167] Sur ce point, Henry Jenkins et David Peyron nous ont éclairés lors de notre partie sur les « world makers » : PEYRON David, « Quand les œuvres deviennent des mondes », *art. cit.*, p. 335-368. Et JENKINS Henry, *La culture de la convergence*, *op. cit*.

de narration. Ainsi, le cinéma, la radio ou encore les bandes dessinées se sont nourris de la littérature pour se développer et comme nous l'avons montré, la série s'est nourrie de tous ces arts et de tous ces médiums. Que ce soit par l'intermédiaire d'adaptations littéraires ou la reprise d'outils narratologiques, les autres arts et médias sont les enfants de la littérature. Il semble donc logique de se servir de la narratologie pour expliquer les phénomènes sériels. Cette connexion est d'autant plus légitime que l'histoire de la série télévisée est intimement liée à celle de la littérature.

Nous allons donc partir des interrogations évoquées lors de notre partie sur les praticiens et nous aurons recours à la narratologie pour nous aider à cerner le fonctionnement du récit sériel. Nos analyses de la première partie ou notre étude des praticiens ont soulevé de nombreuses questions sur lesquelless il faut revenir. C'est en mettant à jour et en comprenant ces outils que nous pourrons tendre, dans un second temps, vers un modèle générateur d'analyse sérielle.

1.2 Dualité temporelle de la narration

Nous avons remarqué au fil de nos travaux, la manière, dont la série, proposait un grand nombre d'arcs narratifs pour alimenter la machine à récit. Ce qui les différencie, ce n'est pas seulement le type d'intrigue, mais leur étendue. Nous pouvons ressortir l'arc épisodique (qui se résout en un épisode), l'arc multi-épisodique (qui se résout sur plusieurs épisodes et l'arc-série (qui s'étend sur la totalité de la fiction). Lors de notre étude des bibles de séries, nous avons pris conscience que cette triple articulation était toujours au cœur des fictions sérielles. Ce réseau d'intrigue s'adapte à la forme sérielle. La série se compose d'épisodes qui forment une ou plusieurs saisons. Enfin, l'ensemble des saisons forme la série dans sa totalité. Nous pouvons décrire cette hiérarchisation, cet emboitement comme étant le montage spécifique à la série télévisée. En effet, la série procède à une opération de montage en élaborant un langage narratif spécifique. L'épisode, la saison et le tout forment les chaînes d'un montage unique qui permettent à la série télévisée de répondre à ses conditions pragmatiques d'existence. La fiction sérielle propose une forme de fiction à la fois discontinue (par la segmentation des unités) et continue (par le retour des unités chaque semaine). C'est grâce à ce montage si particulier que les différents types d'intrigues évoqués peuvent s'articuler. La combinaison du montage sériel et des possibilités narratives qui en découlent donnent alors une forme sérielle narrative qui est tout à fait unique. Nous pouvons alors parler de montage sériel

comme le propose Jean-Pierre Esquenazi : « Il s'agit en effet de faire sens de la succession des épisodes, en transformant une contrainte pragmatique en une opération intervenant périodiquement dans le flux narratif et consistant à conférer une certaine autonomie à un épisode, tout en l'insérant significativement dans ce flux. »[1168]

Nous décelons un réseau d'articulation complexe. Le montage sériel rend possibles les trois formes d'arcs narratifs. Quelle est donc cette forme de narration ? Comme nous l'avons expliqué, ces trois formes d'arcs narratives sont popularisées par le feuilleton des la fin des années 1970 avec le succès de *Dallas* et d'*Hill Street Blues*[1169]. La description de ce réseau se retrouve dans la bible de *Battlestar Galactica* et dans celle de *Lost*[1170]. Ce type de forme narrative se retrouve dans les différents genres de séries télévisées parce qu'elle permet de créer une dynamique narrative qui favorise trois formes d'expansion à la narration.

Pour comprendre cette forme, nous devons revenir à une constante narratologique : la double temporalité de toute forme de narration. L'analyse des récits, depuis Aristote à Gérard Genette en passant par les formalistes russes, a décelé la double temporalité des récits. Si cette dualité fait l'objet de multiples appellations, elle est l'une des fondations de l'étude narratologique. À l'instar de Paul Ricœur qui décèle le même type de rapport entre ce qu'il appelle la première et la seconde mimésis, chaque récit s'établit sur deux axes temporels. Vincent Colonna emprunte à Claude Bremond sa définition de cette dualité temporelle : « l'axe de *l'histoire racontée* (l'ordre chronologique des événements) ; et l'axe du *récit racontant* (l'ordre du narrateur qui connaît déjà la fin). »[1171] En effet, prenons l'exemple du pilote de *Lost*, l'axe de l'histoire est la chronologie des événements : les passagers du vol l'Oceanic 815 se rendent à Los Angeles, l'avion s'écrase sur l'île, Jack se réveille et tente d'aider les survivants, etc. L'axe du récit correspond à la manière dont l'histoire est présentée. Le pilote de *Lost* débute par le réveil de Jack sur l'île après le crash, le récit réordonne l'histoire non pas dans sa chronologie, mais dans une autre forme de logique.

[1168] ESQUENAZI Jean-Pierre, « Séries télévisées et images du temps », dans *Écrans* n°4, 2015.

[1169] Voir sur ces questions, COLONNA Vincent, *L'art des séries télé ou comment surpasser les Américains*, *op. cit.,* p. 241 et ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les séries télévisées l'avenir du cinéma ?*, *op. cit.,* p. 72.

[1170] Ronald D. Moore, bible de *Battlestar Galactica*, *op. cit.,* p.2. Damon Lindelof et Carlton Cuse, Bible de *Lost* : *Series Format*, *op. cit.,* p.19.

[1171] COLONNA Vincent, *L'art des séries télé ou comment surpasser les Américains*, *op. cit.,* p. 293.

Le rapport entre ces deux axes offre des possibilités quasi infinies qui permettent de dérouler des récits en apprivoisant le temps non dans sa linéarité, mais dans ses possibles. Cette fondation de la théorie narrative est présente depuis la rhétorique d'Aristote jusqu'à l'étude contemporaine de la narration sous diverses appellations. Les formalistes russes parlent de fable et de sujet pour l'histoire racontée et le récit racontant, l'histoire et le discours se retrouvent chez Émile Benveniste, et enfin l'histoire et le discours chez Tzvetan Todorov : « l'*histoire* (l'argument), comprenant une logique des actions et une "syntaxe des personnages, et le *discours*, comprenant les temps, les aspects et les modes du récit[1172]. » Les théoriciens allemands abordent cette question avec l'opposition entre *Erzahlte Zeit* (temps de l'histoire) et *ErzÄhlzeit* (temps du récit)[1173]. Quant à Christian Metz, il perçoit ce rapport à son tour : « Le récit est une séquence deux fois temporelle : il y a le temps de la chose racontée et le temps du récit (temps du signifié et temps du signifiant). »[1174]

Gérard Genette aborde la question de l'histoire, du récit et de la narration. La distinction entre histoire et récit est similaire à celle faite par Vincent Colonna. La question de la « narration » nous intéresse ici tout particulièrement, elle est définie comme telle par Genette : « l'acte narratif producteur et, par extension, l'ensemble de la situation réelle ou fictive dans laquelle il prend place. »[1175] On pourrait donc dire que la narration est le fait de produire un contenu adapté à un certain modèle narratif à travers un média. La « narration » est donc, dans le modèle qui nous intéresse, la manière dont les auteurs organisent leurs histoires et leurs récits en fonction du montage sériel et du montage audiovisuel. Si on reprend l'exemple du pilote de *Lost*, la narration s'illustre par la mise en œuvre d'un récit qui génère des histoires sous forme d'arcs narratifs afin d'alimenter le montage sériel. Il semble que ces éléments constituent les « trois aspects de la réalité narrative. »[1176]

Les séries proposent donc une forme narrative particulière : non pas un récit et une histoire, mais des récits et des histoires articulés entre eux par le montage des épisodes et/ou des arcs narratifs (montage sériel). La formule de la série engendre un certain mode

---

[1172] BARTHES Roland, « Introduction à l'analyse structurale des récits », dans *Communications, 8 : L'analyse structurale du récit*, Paris, Éditions du Seuil, 2008, p.11.

[1173] GENETTE Gérard, *Discours du récit, op. cit.,* p. 21.

[1174] *Ibid.,* p. 21. Citation de METZ Christian, *Essai sur la signification au cinéma*, Paris, Klincksieck, 1968, p. 27.

[1175] *Ibid.,* 15.

[1176] *Ibid.,* p.15.

de relation entre histoires et récits. Repensons au modèle de Genette. Ce dernier détache une histoire, un récit et la narration. Si l'on applique ce modèle à la série télévisée, nous sommes amenés à penser différemment ces trois aspects de la réalité narrative. Nous devrions alors penser la série comme une multitude d'histoires et de récits. L'étendue temporelle unique de la fiction permet alors de déployer plusieurs couples histoires/récits au travers de la fiction. L'ensemble de ces histoires et récits s'articule par la narration au sens de Genette. Aussi, l'ensemble des histoires et récits est articulé par la troisième instance qui est la narration. C'est ce rapport qui engage le montage sériel.

Figure 61 : Schéma personnel de la réalité narrative dans les séries télévisées.

Qu'entend-on exactement par histoires et récits ? Nous devons donner des exemples précis qui dévoilent de quelle manière la série se raconte. L'exemple de *Lost* nous apparaît pertinent. Les trois premières saisons de la série adoptent un récit similaire appuyé par une formule. Rappelons qu'il s'agit dans ce cas précis de deux lignes temporelles qui articulent la narration. D'une part le présent sur l'île qui donne lieu à des intrigues et les flashbacks qui reviennent sur le passé des survivants. Le renversement temporel, effectué par le « remplacement » des flashbacks par des flashforwards, agence un autre type de relation entre histoires/récits dès la fin de la troisième saison. On peut aussi penser à la seconde saison de *Breaking Bad* qui propose des micros flashforwards qui introduisent les différents épisodes de la saison. Les relations entre histoires/récits sont différentes de la première saison. En effet, la saison une ne propose pas de flashforwards introductif créant ainsi une autre dynamique dans les relations histoires/récits. La série proposerait donc des histoires portées par des récits au sein d'une même structure

englobante. Cela est rendu possible par la prolifération et la variation des intrigues de type « arcs narratifs » qui répondent à l'acte narratif producteur qu'est la forme sérielle. Chaque série raconte plusieurs histoires portées par plusieurs récits. Les personnages sont les catalyseurs de cette prolifération de récits et d'histoires. Ils ont leurs propres manières de vivre l'expérience sérielle. Dans *Battlestar Galactica*, chaque personnage a une perception du monde de l'action. Les récits et les histoires de Baltar sont portés par une organisation de la narration spécifique qui donne lieu à des hallucinations qui le conduisent souvent à dialoguer avec un double alternatif de Caprica Six. À l'inverse, les récits et les histoires de William Adama sont portés par une organisation plus pragmatique du temps. Adama n'a pas le même type de perception que Baltar. Les récits organisent la perception des histoires selon une logique spécifique. Les récits de cette série n'amènent pas à penser la fiction sous une logique chronologique. Chaque récit et histoire répondent à une logique qui peut être affective, liée à l'action, à l'univers des pensées, aux émotions humaines, etc.

Les séries seraient donc articulées par des histoires et des récits. Il y aurait alors une forme de lutte paradoxale entre la tendance à l'éclatement et la tendance à l'homogénéité de la série télévisée. La série serait ainsi semblable à l'image d'une mosaïque où chaque partie est unique, mais en même temps dépendante du tout. Rappelons que la « *mosaïque* désigne un "tout en morceaux", un objet à facettes, ou encore un montage de pièces détachées. »[1177] La série est effectivement un « tout en morceaux ». La mise en montage de ces pièces façonne un tout à partir de nombreuses petites unités. Cela se traduit aussi dans le processus de création où il n'y a pourtant qu'une seule instance structurante malgré la présence d'une pluralité d'auteurs. En effet, les auteurs doivent se greffer à l'intérieur d'une seule instance pour que la série conserve son homogénéité. Là aussi, l'ensemble dépend de plusieurs écrivains qui fractionnent l'homogénéité apparente de la fiction. La série est donc construite sur une dualité paradoxale, une volonté d'homogénéité dans une forme qui favorise l'éclatement. Cela fait partie intégrante aussi bien de la réalité narrative de la fiction que de son processus de création : « Si l'"on conçoit sans peine que la mosaïque ait été accueillie comme une figure idéale pour symboliser l'activité de l'écrivain condamné à publier par morceaux", il

[1177] DALENBACH Lucien, *Mosaïques*, Paris, éditions du Seuil, 2001, p. 40.

nous semble que l'image fonctionne tout autant pour un créateur de série télévisée. »[1178] C'est dans la réalité narrative de la forme sérielle que nous pouvons dégager une instance structurante dominante. La forme série se définit par son montage et par la notion de « formule »/« déformulation ». Les auteurs ont donc le loisir de se greffer sur cette instance structurante pour développer des récits et des histoires dans ces mosaïques sérielles[1179].

Cette combinaison tend à révéler la prégnance de la « déchronologisation » des récits sériels. Chaque récit permet à l'auteur d'agencer les histoires selon une logique spécifique. *Scrubs* s'articule autour d'un récit en apparence chronologique. Néanmoins la présence répétée de flashbacks, de digressions mentales et d'hallucinations subjectives fracture l'expérience chronologique du temps. Les récits permettent ici de proposer une expérience singulière de la vie d'un interne en médecine. Elle permet aussi d'utiliser les hallucinations, les digressions mentales, les rêves éveillés comme des outils de distanciation avec les drames de l'hôpital. Ainsi, ces digressions servent de mur émotionnel aux intrigues médicales. L'auteur utilise donc les récits pour mettre en exergue la difficulté émotionnelle de l'apprentissage du métier de médecin. C'est la logique qui traverse les récits de *Scrubs*.

La distinction entre les deux axes temporels de la narration semble délicate selon Vincent Colonna : « c'est moins évident dans la littérature populaire et la fiction télé où ces deux axes temporels semblent souvent se confondre, si l'on excepte les flash-backs ».[1180] Il semble que dans le cadre des séries télévisées, la formule, la déformulation, les ellipses marquent clairement la présence du récit. Les anachronies au sens de Genette ne sont qu'une autre manifestation de la présence du récit. Nous y reviendrons en détail.

Pour exister et persister, la forme narrative sérielle a besoin de générer des histoires, mais aussi d'alimenter ces récits. Nous avons expliqué que la mutation du métier de praticien de série nous amène à penser que créer une série, c'est, désormais, créer un

---

[1178] Julien Achemchame propose un article sur cette question : « La mosaïque : schème d'analyse de la série télévisée ? », dans *Écrans* n° 4, 2015. Citation de DALENBACH Lucien, *Mosaïques*, *op. cit.*, p. 56.

[1179] Cette association entre série et mosaïque est déjà présente chez Sarah Hatchuel dans son ouvrage sur *Lost ;* HATCUEL Sarah, *Lost Fiction vitale*, *op. cit.*, p.130-131. Julien Achemchame développe cette idée : « La mosaïque : schème d'analyse de la série télévisée ? », *art. cit.*

[1180] COLONNA Vincent, *L'art des séries télé ou comment surpasser les Américains*, *op. cit.* p. 293.

monde[1181]. Cette idée est développée par Jean-Pierre Laurent qui explique que, pour alimenter la « machine à récit », l'instance structurante a besoin de puiser dans une source potentiellement infinie d'histoires. Or comme nous allons le voir, il semble que les univers fictionnels reposent sur cette idée d'infinité.

1.3 L'exhibition de l'incomplétude des univers fictionnels

Répondre au modèle infini de Mittel nécessite de puiser dans une source tout aussi infinie. Les univers fictionnels semblent répondre à cette description de plusieurs manières. Les séries de notre corpus proposent plusieurs types d'univers fictionnel. *Six Feet Under*, *Lost* et *Scrubs* se construisent directement sur une forme de calque de notre univers. À l'inverse, *Battlestar Galactica* semble s'éloigner de notre univers pour se construire. Pourtant, l'ensemble de ces univers sont des « mondes possibles » tels que le définit Lubomir Dolezel : « Les mondes fictionnels possibles sont des *artéfacts* produits par des activités esthétiques : la composition musicale et poétique, la mythologie et la narration, la peinture et la sculpture, le théâtre et la danse, le cinéma et la télévision, et ainsi de suite. »[1182] Dans le cadre de nos analyses des bibles, nous avons mis en avant la place qu'occupaient les univers de fiction. La description de l'univers de *Battlstar Galactica* ou de *Lost* se voulait ainsi, à chaque fois, incomplète. Nous pouvons penser à la description de la société Cylon dans la bible rédigée par Ronald D. Moore. La description est clairement non-exhaustive. L'auteur interroge les possibilités de ce monde plutôt qu'ils ne les agencent. Dans *Lost*, le rôle de l'île est clairement évoqué, mais ni son histoire, ni sa mythologie, ne figure dans le document. Ce qui marque donc dans ses descriptions, c'est l'incomplétude de la description de l'univers fictionnel. Une idée déterminante dans l'appréhension des univers de fiction.

Comme nous l'évoquions, l'idée de monde possible est une construction fictionnelle en lien avec notre propre univers. À des degrés divers, les quatre séries de notre corpus présentent des similitudes avec notre monde. L'idée de « monde possible »

[1181] LAURENT Jean-Pierre, « Nouvelles narrativités télévisuelles », *art. cit.*, p. 10-16.

[1182] DOLEZEL Lubomir, *Heterocosmica Fiction and Possible Worlds*, *op. cit.*, p. 15. Citation en anglais : « Possible worlds of fiction are *artifacts* produced by aesthetic activites--poetry and music composition, mythology and storytelling, painting and sculpting, theater and dance, cinema and television, and so on. »

vient apporter une solution aux problèmes liés au modèle infini de la série télévisée : il s'agit de modèles originellement infinis. Dolezel rappelle que si les mondes fictionnels sont bâtis par les hommes, alors la conséquence directe est l'incomplétude de ces mondes : « Une conséquence nécessaire de l'artificialité des mondes fictionnels est leur incomplétude. »[1183] Une idée partagée par Thomas Pavel qui perçoit les mondes possibles comme "a state of affairs"[1184], soit un état de fait à un point X de la narration et donc forcément incomplet. Pavel perçoit un état double au sein d'un même monde : le monde de « l'état de fait » et le monde qui pourrait survenir par la suite. Cette transformation ne doit pas entrer en contradiction avec l'état de fait renvoyant à l'idée de Gottfried Wilhelm Leibniz qui établit que la possibilité même d'un monde fictionnel dépend de sa nature non contradictoire[1185].

Les mondes fictionnels sont donc des mondes du possible qui se fondent sur une dialectique avec notre monde réel. Ce que Marie-Laure Ryan appelle « principle of minimum departure »[1186]. Pavel reprend ce concept pour développer cette idée de proximité entre la fiction et le réel : « Nous concevons le monde fictionnel et contrefactuel comme le plus proche possible de notre réalité. C'est-à-dire que nous projetons sur ce monde supposé tout ce que nous savons du monde réel, et nous ne faisons que les ajustements que nous ne pouvons éviter. »[1187] Tout monde fictionnel possède donc une base réelle : « Même dans les films de science-fiction, les personnages "vont prendre un verre" dans des cafés locaux. »[1188] Marcel Vuillaume rappelle que le terme de fictif n'est pas « synonyme de *faux* ou de purement *imaginaire*. Les univers décrits dans les romans contiennent une proportion considérable d'entités importées sans alteration notable, de l'univers réel. »[1189]

[1183] *Ibid.,* p. 169. Citation en anglais : « A necesseray consequence of the fact that fictional worlds are human constructs is their incompleteness. »

[1184] PAVEL G. Thomas, *Fictional Worlds*, *op. cit.*, p. 50.

[1185] *Ibid.,* p. 44.

[1186] *Ibid.,* p. 87.

[1187] *Ibid*., p. 87-88. Citation en anglais : « we construe the world of fiction and of counterfactuals as being the closest possible to the reality we know. This means that we will project upon the world of the statement everything we know about the real world, and that we will make only those adjustements which we cannot avoid. »

[1188] ESQUENAZI Jean-Pierre, « Constitution de la subjectivité dans les mondes filmiques », *op. cit.*, p. 61-87.

[1189] VUILLAUME Marcel, *Grammaire Temporelle des Récits,* Paris, Les Éditions de Minuit, 1990, p. 114.

Les univers fictionnels du fait de leur incomplétude originelle semblent parfaitement s'accorder avec le modèle infini de Mittel. Les « mondes possibles » tel que Dolezel les définit, ouvrent un champ de possibilités. Ce ne sont donc pas des univers complets hermétiques mais des structures ouvertes. Ces structures restent dépendantes de leurs modèles originels, notre monde : « La fiction crée des mondes possibles, mais ils sont extrapolés à partir du monde que nous connaissons, aussi éloignés qu'ils en puissent paraître. »[1190] À l'instar de notre univers, les mondes fictionnels rendent compte de l'incomplétude de nos connaissances et ils ouvrent donc des possibles infinis. La description des univers fictionnels dans les bibles des deux séries analysées est suffisamment large pour permettre d'ouvrir une infinité de possible.

Dans le cadre des séries télévisées, on pourrait penser que la taille des récits sériels donne un avantage dans l'illusion d'une possible complétude. En effet, en explorant un monde fictionnel pendant des dizaines d'heures, on peut penser que c'est un atout dans l'exploration de ces possibilités. Le visionnage de l'ensemble de *Lost* permet clairement de mieux cerner l'univers de la fiction. Pourtant, si l'univers se complète progressivement, il dévoile aussi l'inatteignable complétude qui le caractérise. Logiquement, un univers ne semble jamais aussi incomplet que lorsqu'on le découvre en tant que téléspectateur.

Le rôle du pilote dans une série est donc de donner à voir ces manques afin de provoquer une pulsion de complétude nécessaire à la bonne marche des récits, mais aussi auprès des téléspectateurs. C'est exactement la manière dont procèdent les premiers épisodes des séries de notre corpus. *Scrubs* dévoile l'incomplétude de l'apprentissage de John Dorian en tant qu'interne en exhibant ces manques et ces failles puisqu'il ne maîtrise ni les pratiques ni le lieu dans lequel il doit pratiquer son métier. Le début de *Six Feet Under* est marqué au fer rouge par la disparition du patriarche qui plonge chaque personnage dans une profonde remise en question et qui les amène à découvrir de nombreux éléments qu'ils ne connaissaient pas sur Nathaniel Fisher Senior et sur le travail de « croque-mort ».

L'incomplétude peut être aussi géographique. *Lost* et *Battlestar Galactica* se construisent sur cette idée : les deux fictions dévoilent ostensiblement l'incomplétude des univers fictionnels par le crash aérien de l'Oceanic 815 et l'attaque-surprise des Cylons.

[1190] BRUNER Jérôme, *Pourquoi nous racontons nous des histoires ?*, Paris, Agora éditions, 2005, p. 114.

Ces deux éléments mettent à mal le monde fictionnel qui doit être recomposé. La survie des rescapés du crash aérien de *Lost* les confronte à un monde spécifique dont ils vont devoir appréhender les multiples aspects pour avoir une chance de survivre et de rentrer chez eux. La flotte guidée par le Galactica est en quête de la terre, il s'agit de viser la complétude d'une partie de l'univers fictionnel. Ainsi, cette tentative est indissociable des récits. C'est en maîtrisant l'île que les personnages peuvent espérer la quitter et c'est en découvrant la terre que les humains pourront vivre en paix. L'incomplétude des univers de fiction se manifeste de multiples manières. L'incomplétude peut être liée au monde en lui-même (il peut s'agir d'un manque géographique), mais elle peut aussi être liée à l'histoire d'un personnage si bien que le récit voyage à travers le temps pour conduire sa recherche de la complétude.

En ce sens, l'incomplétude vise à « harponner » le téléspectateur. Christopher Vogler remarque que la forme du point d'interrogation ressemble curieusement à un harpon « ? »[1191]. Les récits interrogent continuellement l'incomplétude des mondes fictionnels. Ainsi, le désordre apparent des récits insiste sur l'exhibition de ces manques. *Lost* débute juste après un crash aérien plongeant ainsi le téléspectateur au cœur de l'action, dévoilant ainsi les manques constitutifs de l'univers fictionnel. La série aurait très bien pu être agencée dans l'ordre chronologique de ses événements. Cette idée est d'ailleurs reprise par un fan de la fiction qui travaille à la re-chronologisation de la série afin de présenter un visionnage dans cet ordre : « Il y a seulement trois ans, quand Mike Maloney a voulu réaliser un remontage chronologique de *Lost*, la série à suspense d'ABC qui traite de survivants d'un crash aérien piégés sur une île mystérieuse, cela constituait un défi bien plus important qu'aujourd'hui. »[1192] Mr Maloney a achevé son travail permettant à tous de se réapproprier la fiction dans une nouvelle logique[1193]. L'idée de convergence médiatique de Jenkins semble pleinement d'actualité. L'agencement initial de *Lost* dévoile ostensiblement l'incomplétude de l'univers fictionnel là où le travail de Maloney propose

---

[1191] Master Class Christopher Vogler, Cité Internationale, Lyon, octobre 2012.

[1192]ITZKOFF Dave, "In a Twist on the Remix, Fans Recut TV Series", in *The New York Times*, 09/06/13 : http://www.nytimes.com/2013/06/10/arts/television/arrested-development-and-game-of-thrones-the-fans-cut.html?_r=1&, (consulté le 5 juillet 2014). Citation en anglais : « Only three years ago, when Mike Maloney wanted to make a chronological re-edit of "Lost," the ABC suspense series about plane crash survivors trapped on a mysterious island, his options were more challenging than they are today. »

[1193] Pour cela, Maloney a réuni l'ensemble des épisodes de *Lost*. Il a ensuite travaillé sur un montage chronologique à partir de tous les épisodes. Il a ensuite proposé son travail en ligne gratuitement : http://www.chronologicallylost.com.

un montage qui favorise une relative complétude. Pour cela Maloney semble vouloir fondre les récits et les histoires en une seule instance privant ainsi la dualité temporelle inhérente à la fiction narrative.

De la même manière, le pilote de *Battlestar Galactica* dévoile son incomplétude par une histoire entamée depuis des dizaines d'années et dont les actions du téléfilm dévoilent les nombreuses ramifications. La réorganisation temporelle de l'histoire par le récit permet de mettre en avant l'incomplétude de l'univers[1194].

1.4 Les univers de fictions : retardement et alimentation du récit

Les univers de fiction représentent un moyen et une fin. Le moyen d'alimenter le (ou les récits) de la série, mais aussi le moyen de viser une finalité toute relative. En prenant leurs essors dans ces mondes du possible, les séries ont trouvé un terrain de jeu immense qui peut répondre aux contraintes de production. Les auteurs explorent ces possibilités pour retarder et alimenter les récits. La première saison de *Lost* est organisée autour d'un arc narratif qui est la découverte, et les essais successifs pour ouvrir la mystérieuse trappe localisée au milieu de la jungle par John Locke[1195]. Cette trappe appartient à l'univers fictionnel spécifique de la fiction. En essayant de l'ouvrir, les personnages essayent d'explorer davantage l'univers de la fiction. L'incomplétude de la fiction est donc un enjeu narratif puisque les différents éléments qui peuvent rendre l'univers fictionnel moins incomplet se laissent difficilement appréhender. Il s'agit même d'éléments portés par des arcs narratifs relativement longs. Ici, il faut une saison à John Locke pour faire sauter le verrou de la trappe. C'est d'ailleurs sur cette dernière image que la saison se termine, la trappe est ouverte, mais son contenu nous est invisible. La « trappe » fonctionne donc en deux temps. D'abord, c'est un élément qui alimente la recherche de la complétude de l'univers fiction et, en même temps, c'est un moyen de retarder l'avancée de la diégèse. C'est sur cette dialectique que se construisent les univers de fiction, ils dévoilent leur incomplétude pour mieux retarder le flux narratif.

[1194] Pour l'instant, aucun fan n'a entrepris le même travail que celui de Maloney pour *Lost* mais cela serait tout à fait possible au vu de la réorganisation de la chronologie par les récits.

[1195] Ironiquement, Locke signifie en anglais cadenas, fermeture, verrouiller. Un jeu sémantique qui est loin d'être le dernier dans *Lost*.

Au niveau du téléspectateur, on peut reprendre le principe de Christopher Vogler autour des « pierres d'attentes ».[1196] Ce sont des éléments qui suscitent la curiosité et l'attention parce qu'elles représentent des promesses de complétude. Les auteurs disposent ces pierres d'attentes dans l'univers fictionnel. Dans l'exemple de *Lost*, cette « pierre d'attente », représentée par la trappe, opère au niveau de la saison. De la même manière que pour les arcs narratifs, les pierres d'attentes modulent une attente à un certain niveau du montage sériel.

D'autres exemples nous permettent de saisir les autres organisations agencées par cette idée de pierre d'attente. La recherche de la terre dans *Battlestar Galactica* est une « pierre d'attente » posée au niveau de l'ensemble de la série. Elle est directement liée à la recherche de complétude de l'univers fictionnel. Dans *Six Feet Under*, Nate Fisher découvre de mystérieux indices qui le conduisent à la découverte des secrets de son père. Ce dernier louait une arrière-boutique pour se détendre loin de sa maison familiale (*The Room*, S1E06)[1197]. La « pierre d'attente » fonctionne, ici, au niveau de l'épisode. La fiction puise dans l'univers de la fiction pour moduler des attentes variables qui ne demandent pas le même investissement dans le temps. L'incomplétude de l'univers de la fiction est la source des attentes et d'un certain nombre d'arcs narratifs.

L'île de *Lost* exhibe son mystère par son incomplétude. C'est d'ailleurs cela qui a engagé les téléspectateurs assidus de *Lost* à chercher à comprendre la situation géographique, l'histoire et le sens de cette île autour de ce que l'on pourrait appeler, une pulsion de complétude particulièrement bien organisée par le pilote de la série. *Battlestar Galactica* joue sur le principe de *minimum departure*[1198] puisque le monde fictionnel se façonne en lien avec notre monde réel avant de faire directement référence à ce dernier par la présence de la Terre. La série de Moore semble faire l'impossible promesse de lier le monde fictionnel et le monde réel en faisant du macro-récit dominant la quête du monde réel.

Comme le remarque Chantal Tremblay : « Un monde ne peut jamais être décrit dans sa totalité à l'intérieur d'une narration. »[1199] Aussi, la narration transmédiatique

---

[1196] Master Class Christopher Vogler, Cité Internationale, Lyon, octobre 2012.

[1197] On y trouve des disques, des films, des magazines, des boissons, laissant aux téléspectateurs et aux personnages la possibilité d'imaginer ce que faisait le patriarche des Fisher dans ce lieu.

[1198] PAVEL G. Thomas, *Fictional Worlds*, *op. cit.*, p. 87.

[1199] TREMBLAY Chantal, *La reconstruction « module » d'un « wonderland » : comment la magie de la lecture opère-t-elle ?*, 140 p. Mémoire, études littéraires, Université du Québec à Montréal, 2011, p. 20.

semble être un moyen d'entretenir la pulsion de complétude pour les séries télévisées contemporaines. Cette pulsion traverse les médias et les univers fictionnels deviennent le nouveau centre d'attention de la fiction. *Lost* est un tournant dans l'histoire de la narration transmédiatique avec l'utilisation de jeu en ligne, de romans, d'un jeu vidéo, de comics, de webisode, etc. En éparpillant des éléments narratifs qui caractérisent le monde de la fiction, le projet de *Lost* est de faire de l'île un enjeu de complétude transmédiatique. L'encyclopédie en ligne de *Lost*, les différentes cartographies de l'île et le remontage de Mike Maloney semblent clairement confirmer la réussite de l'entreprise même si cette complétude reste un idéal inatteignable.

1.4.1 Les mondes « salients » : participation du téléspectateur

Les auteurs utilisent donc les univers fictionnels pour répondre aux exigences d'un médium qui se réclame d'un modèle dit infini. Les "world marker" s'adaptent donc aux besoins de la série. La question qui se pose est alors comment ce modèle d'organisation narrative produit-il une implication spectatorielle aussi forte ? En effet, le succès de *Lost* est porté par une implication spectatorielle extrêmement importante qui a « déchaîné […] les passions. »[1200]. L'explication peut être donnée par Thomas Pavel qui s'intéresse au point de vue des lecteurs dans le cadre de l'exploration des mondes fictionnels. Il développe une théorie (dans le cadre de la littérature) sur l'idée que le lecteur participe à un jeu qui lui fait croire au monde de la fiction : « will be taken as ». Pour que les mondes fictionnels fonctionnent, il faut que lecteur accepte de participer à sa construction. C'est la théorie des mondes *salients*[1201] (« salients worlds » ou « salient structure[1202] ») de Pavel : « Il s'agit de concevoir les objets du texte comme appartenant simultanément à deux mondes, soit le monde réel et le monde fictif. »[1203] Chantal Tremblay donne l'exemple

---

[1200] MAIRE Jérémie, « *Lost* : 10 ans après, un mystère et un culte toujours intacts », *art. cit.,* (consulté le 10 octobre 2014).

[1201] *Salients* renvoient à l'adjectif « saillant » en français, mais aussi à l'idée d'un point fort de l'argumentation, à l'idée de trait saillant, frappant. *Harrrap's Shorter Dictionnaire*, Londres, Éditions Harrap Books Ltd, 1991, p. 746.

[1202] PAVEL G. Thomas, *Fictional Worlds, op. cit.,* p. 56-57.

[1203] TREMBLAY Chantal, *La reconstruction « module » d'un « wonderland » : comment la magie de la lecture opère-t-elle ?*, 140 p. Mémoire, études littéraires, Université du Québec à Montréal, 2011, p. 20.

d'Alice dans *Through the Looking-Glass*[1204] et son chaton Kitty qui, dans le monde fictif, s'amuse à faire comme si le chaton était la Reine Rouge. Les mondes *salients* permettent de jouer avec le statut de la fiction. Selon Pavel, il y a une forme de médiation du point de vue qui pousse le lecteur à participer au jeu du « faisons comme si ». Ainsi, dans le cadre des séries télévisées, lorsque le téléspectateur regarde un épisode de *Lost*, il ne voit pas l'acteur Matthew Fox qui incarne Jack Shephard, mais seulement le personnage. Il y aurait donc toujours selon Pavel, un phénomène de visionnage ou de lecture particulière qui opère par la projection d'un ego fictif. C'est cet ego qui assiste aux événements et qui engage à croire dans le ou les récit(s). Kendall Walton explique ce jeu avec la figure du monstre. Il démontre que si les monstres réussissent à effrayer les spectateurs dans les films, c'est parce qu'on projette un ego fictif qui est à la portée de ce monstre. En réalité, nous savons très bien que le monstre ne va pas quitter l'écran pour nous attaquer[1205].

Les mondes fictionnels engagent donc, selon cette théorie, à adopter un point de vue intermédiaire. L'ego projeté fait donc office de médiation entre la fiction et la réalité. En cela, les univers fictionnels reposent sur une participation personnelle du spectateur, quel que soit le médium. Le point de vue adopté permet donc d'accepter le monde fictionnel. La grande différence avec les univers fictionnels sériels, c'est qu'il engage un ego fictif sur une durée inégalable par les autres médiums. L'ego fictif est engagé sur, parfois, plusieurs années de visionnage.

Cet ego fictif est tourné vers la fiction pour « faire comme si », mais se pourrait-il qu'après des heures de fiction passées en compagnie de multiples subjectivités, la série nous retourne cet ego transformé ? La multiplicité des points de vue et le temps de la fiction nous apparaissent comme des éléments qui peuvent amener à repenser cette projection. Le jeu initial du « faisons comme si » est modifié par le temps de projection de cet ego fictionnel qui laisse place à une médiation de moins en moins présente de telle façon que nous nous faisons prendre à notre propre jeu. C'est peut-être l'une des plus grandes forces de la fiction sérielle et l'une des raisons pour laquelle elle engage une telle participation des téléspectateurs. Le personnage est le support de cet ego fictif et c'est par lui que l'authentification de l'univers de la fiction peut se produire. C'est lui qui peut nous amener à croire en la fictionnalisé d'un univers et aussi à revoir notre opinion. Comme le

[1204] Roman de Lewis Caroll, paru en 1871, qui est une suite à *Alice au pays des merveilles* paru en 1865.

[1205] PAVEL G. Thomas, *Fictional Worlds, op. cit.,*. p. 86.

remarque Marcel Vuillaume : « On ne qualifie un monde de fictif que lorsqu'on la quitté. »[1206] On pourrait compléter, dans les cas où l'authentification s'est produite.

Lost métaphorise cette relation et ce renversement de l'ego fictif. Jack Shephard est un médecin rationaliste. Dès le début de la fiction, il ne croit pas dans cet univers fictionnel. Il cherche à quitter l'île et à ne jamais revenir. Pourtant, au fil des saisons, son rationalisme laisse la place à une autre forme de croyance. L'exploration de l'univers de la fiction opère un renversement de pointe vue. Le rationaliste Jack laisse la place à un fervent croyant. Dès la cinquième saison, il est persuadé qu'une force supérieure les a contraints à venir sur cette île pour accomplir une tâche. Le scepticisme initial de Jack semble être similaire à celui du téléspectateur. Pourtant, au fur et à mesure, Jack et le téléspectateur changent parce qu'ils expérimentent un univers façonné par des dizaines d'heures de fiction. Les deux passent de « nous devons quitter cette île » à "We have to go back"[1207].

Dans son travail sur la subjectivité des mondes fictionnels, Jean-Pierre Esquenazi arrive au résultat suivant : « Dans un monde filmique fictionnel, le Je apparaît sous la forme d'un quasi-sujet éventuellement unique, le plus souvent divisé, et protéiforme […] Ce quasi-sujet est chargé d'authentifier le monde fictionnel, de le faire accepter par le spectateur. »[1208] Dans le cadre d'un monde série, ce « Je » est de plus en plus souvent un « Je » multiple. Il semble que ça soit la différence entre monde filmique et monde sérielle. Il s'agit sûrement de la conséquence des propriétés temporelles de la série télévisée : « Les séries actuelles (*ER, Six Feet Under*, *Desperate Housewifes*) offrent souvent une multiplicité de personnages développés et donc une multitude d'intermédiaires possibles pour le destinataire, qui peut éventuellement modifier en cours de route son choix. »[1209] Cette multiplicité de « Je » propose un procédé d'authentification de l'univers fictionnel qui s'opère par ces quasi-sujets. Le spectateur peut alors accepter ou refuser cette fictivisation d'un univers de fiction. La longévité de la série télévisée amène à rejouer le procédé d'authentification régulièrement, si bien qu'un univers de fiction sériel accepté par les téléspectateurs dans un premier temps peut être refusé par la suite. Les nombreuses

---

[1206] VUILLAUME Marcel, *Grammaire Temporelle des Récits, op. cit.*, p. 56.

[1207] Il s'agit de la dernière phrase prononcée par Jack dans le dernier épisode de la saison trois intitulée *Through the Looking Glass Part 2* (S3E23). Il explique à Kate qu'il n'aurait jamais du quitter l'île et qu'ils doivent y retourner lors d'un flashforward.

[1208] ESQUENAZI Jean-Pierre, « Constitution de la subjectivité dans les mondes filmiques », *op. cit.*, p. 61-87.

[1209] ESQUENAZI Jean-Pierre, *La vérité de la fiction,* Paris, éditions Lavoisier, 2009, p. 128.

agitations qui ponctuent la vie d'une série télévisée amènent à tester l'authentification des univers fictionnels. Nous avons abordé le syndrome *Jumping the shark*, il s'agit justement d'un point de passage ou l'authentification a cessé parce que les personnages ont agi contre la cohérence de l'univers fictionnel.

1.4.2 *Doppelgänger* : espace de l'action et espace « noétique »

Les univers de fiction disposent des outils transformés par le potentiel temporel de la série télévisée. Le temps façonne une expérience singulière. Si le sceptique Jack accepte de croire dans le potentiel de l'île, c'est aussi parce qu'il fait l'expérience du double espace de l'univers de la fiction. En effet, dès les premiers épisodes, Jack semble victime d'hallucinations lorsqu'il voit son défunt père se promener sur l'île. C'est le début d'une longue suite d'événements mystérieux qui amènent à se questionner sur la nature de l'univers fictionnel expérimenté par les personnages. Cette idée ne concerne pas seulement *Lost*. Au contraire, *Scrubs, Six Feet Under* et *Batllestar Galactica* laisse apparaître une fracture de la perception de l'univers fictionnel. Jean-Pierre Esquenazi pense ce dédoublement dans le cadre de *Batllestar Galactica* qu'il définit par espace de l'action et espace « noétique »[1210] : « Tandis que le premier est apparemment soumis à une chronologie linéaire (c'est un peu plus compliqué comme nous le verrons), le second dispose de la faculté d'embrasser dans une temporalité libérée du présent, mais se déplaçant sans cesse à l'intérieur d'une sorte de continuum de passé-futur, pensées et affects. »[1211]

L'univers de la fiction est donc double, deux espaces-temps entrent en contact. Les auteurs semblent puiser dans ces interactions entre les deux espaces pour penser la fiction dans ses configurations temporelles possibles. Comme le remarque Jérôme Bruner : « En somme, les histoires nous procurent des modèles du monde[1212]. » On aurait donc des modèles de monde façonnés par une fracture de l'espace-temps. Jérôme Brunner donne un nom à ce procédé : « Les histoires ressemblent à des *Doppelgängers*, qui agissent

[1210] En philosophie, la noétique (mot allemand du grecque *noêtikos*) est « ce qui concerne la noèse, acte de penser ». La noèse étant « L'acte par lequel on pense (ce que l'on pense est le noème.) » Nous utiliserons ce mot dans la possibilité d'explorer justement cette noèse dans tous ces possibles. REY A. REY-DEBOVE J. (dir.), *Le Petit Robert dictionnaire de la langue française*, Paris, Éditions Dictionnaires Le Robert, 1987, p. 12724.

[1211] ESQUENAZI Jean-Pierre, « Séries et images du temps III », texte non paru.

[1212] BRUNER Jérôme, *Pourquoi nous racontons nous des histoires ?*, *op. cit.*, p. 38.

simultanément dans deux univers. Le premier correspond au monde dans lequel se déroule l'action. Le second représente l'univers de la conscience, où interviennent les pensées, les sensations et les secrets des protagonistes[1213]. » Le *Doppelgänger* évoque le double dans le sens du sosie, c'est un terme souvent employé pour désigner le double fantomatique. L'idée est que les histoires imposent une dialectique entre l'univers de l'action et celui de la conscience (ou noétique) permet d'appréhender l'une des récurrences sérielles.

Cette idée de double espace est intéressante dans la mesure où elle est mise en scène dans les séries télévisées. Dans la série de Ronald D. Moore, cette idée de *Doppelgänger* est façonnée par les auteurs. L'univers est agencé par le Galactica et les histoires qui déroulent la narration, mais aussi par une mise en scène de l'univers de la conscience, des pensées, des sensations et des secrets. Dès le pilote de cette série, Baltar semble se réfugier dans son univers personnel qui est mis en scène. Les visions d'une version alternative de N° 6, parfois décrite comme un *Doppelgänger*[1214], alimentent son univers spécifique. Les autres personnages donnent à voir leurs univers personnels sous d'autres formes : les flashbacks, les flashforwards, les rêves aident à façonner cet espace intermédiaire au carrefour des deux espaces-temps. Dans *Lost*, le monde personnel des protagonistes s'incarne d'abord par des flashbacks. Dans *Scrubs*, cet univers passe par des rêveries éveillées et dans *Six Feet Under*, par des dialogues avec les morts. La série agence un espace intermédiaire entre ces deux univers. Il faudrait donc diviser l'espace noétique entre le monde de la mémoire (flashback, flashforward) et le monde des songes (rêves, imagination, hallucinations).

Le *Doppelgänger* nous permet donc de penser l'univers fictionnel comme double. Or, ce dédoublement fonctionne sur des points de contact, des points de rencontre. Dans *Battlestar Galactica*, les deux espaces entrent en interaction dans une sorte d'espace intermédiaire. L'apparition d'une version alternative de numéro 6 est une manifestation de cet espace intermédiaire. Si Gaius Baltar est le premier à naviguer dans cet espace, il est vite rejoint par d'autres personnages comme Laura Roslin, Kara Thrace, Sharon Agathon, Caprica 6 et plusieurs autres protagonistes. Les visions, les rêves prophétiques d'un côté et

---

[1213] *Ibid.,* p. 38-39.

[1214] Josef Steiff et Tristan D. Tamplin aborde le *doppelgänger* pour les visions de Baltar : « The complex and overlapping relationships of Gaius Baltar and the various manifestations of the Model Six exemplify both forms of doubling--the Double and the Doppelgänger ». STEIFF Josef, TAMPLIN D. Tristan, "Gothic Anxiety", in *Battlestar Galactica and philosophy mission accomplished or mission frakked up ?,* STEIFF Josef, TAMPLIN D. Tristan (ed.), Chicago, Open Court , 2008, p. 39-47.

les flashbacks de l'autre, constituent des manifestations de l'espace noétique qui influent directement sur la narration. Or, cet espace intermédiaire permet d'explorer le temps hors de toute logique pragmatique puisque l'univers noétique n'est pas régi par un temps chronique[1215]. Lorsque Laura Roslin rêve du Cylon Leoben et d'une aveuglante lumière blanche (*Flash and Bone*, S1E08), elle pense d'abord à une hallucination causée par des médicaments avant de changer d'avis et de croire qu'il s'agit d'un signe du destin, un signe de l'espace noétique. Dans *Lost*, l'espace intermédiaire joue un rôle important puisque les personnages se confrontent autour de cet espace entre la figure du rationaliste Jack Shephard et du croyant John Locke.

Si les univers fictionnels sont naturellement incomplets, ils se construisent à travers un modèle similaire : notre propre monde. La dialectique entre la fiction et la réalité favorise une immersion spécifique accentuée par le temps passé au contact de la fiction. En s'emparant des propriétés naturelles de notre univers, les séries télévisées favorisent l'émergence d'univers denses. Les propriétés originelles de la série télévisée d'« infinite model » engagent le monde à s'étendre et à se développer le plus possible pour répondre aux exigences du médium : « Le texte fictionnel a, de ce point de vue, "intérêt" à densifier l'univers auquel il est associé, à le nourrir de personnages, de relations et de liens entre ceux-ci, d'aventures de tous ordres. Le noyau fictionnel peut s'épaissir et l'univers lui-même nous apparaître de moins en moins incomplet. »[1216] Les *Doppelgängers* mettent en scène cette pulsion de complétude par un espace intermédiaire entre le monde de l'action et le monde des pensées. C'est alors un espace ou toutes les expériences du temps sont possibles. Les séries télévisées sont indissociables des univers fictionnels parce qu'ils façonnent des modèles qui répondent aux exigences de la fiction sérielle, originellement infinie tout comme les mondes sont incomplets.

[1215] Nous empruntons ce terme et sa définition à Émile Benveniste pour parler du temps calendaire, c'est-à-dire du temps dans son apparition structurelle par des outils de mesure qui permettent de penser le temps sur une base commune. BENVENISTE Émile, « La langue et l'expérience humaine », dans *Problème du langage*, Paris, Gallimard, 1966, p. 6.

[1216] ESQUENAZI Jean-Pierre, « Pouvoir des séries télévisées », *art. cit.*

1.5 La question du point de vue : bifocalité et multifocalité

À travers nos études sur les praticiens, nous avons mis en avant la place de l'univers fictionnel dans l'élaboration des fictions sérielles. Clairement, ces univers sont indissociables de ceux qui les explorent, les personnages. Nous avons vu comment les auteurs d'*ER* (*Urgences*) travaillent sur l'élaboration d'une saison. Ils organisent l'écriture autour des arcs narratifs personnels des protagonistes avant d'injecter la partie médicale. Alan Ball sur *Six Feet Under* élabore la fiction autour du parcours des membres de la famille Fisher. Les personnages donnent vie à l'univers fictionnel. Le travail sur les personnages dans la bible de série apparaît important, chez Ronald D. Moore ou Damon Lindelof et Carlton Cuse, cela occupe un tiers du document. La description des personnages est agencée autour de deux méthodes. Chez Moore, la biographie des personnages est pensée dans le détail. Chez Cuse et Lindelof, c'est une description plus succincte et générale qui laisse plus de possibilités pour explorer les survivants.

La série invite donc à penser la manière dont l'univers est vécu par les personnages. *Lost, Six Feet Under, Scrubs* ou *Battlestar Galactica* sont construites autour de multiples points de vue. La force de la série réside aussi dans sa capacité à cultiver l'émergence de points de vue, créant un réseau qui évolue, parfois, qui se renouvelle. Jean-Pierre Esquenazi donne l'exemple de *Battlestar Galactica* : « Nombre de personnages, d'abord secondaires parce que simples combattants à l'intérieur de la guerre entre robots et humains, commencent à cultiver le sentiment de leur individualité. »[1217] Les séries télévisées donnent à voir un réseau de points de vue dans un univers spécifique. La manière dont ses points de vue dévoilent l'univers joue un rôle déterminant dans l'organisation des récits. Pour aborder cette organisation, les théories de Rick Altman nous apparaissent déterminantes. Altman s'intéresse à la structure des histoires et refuse l'existence d'un modèle commun. Au contraire, il pense les histoires dans ce qu'elles ont de plus spécifique. Il classe les histoires selon l'organisation des points de vue. Ainsi, il distingue le *Dual-Focus Narrative* : « Le narrateur ne suit pas un personnage unique, mais

[1217] *Ibid.*

alterne régulièrement entre deux groupes dont le conflit vient nourrir l'intrigue. »[1218] Il pense aussi le *Single-Focus Narrative* (on suit ici un seul personnage) et le *Multiple-Focus Narrative* qui correspond à « Quand un texte suit plusieurs personnages. »[1219] Cette théorie apparaît particulièrement judicieuse dans le cas des œuvres sérielles parce qu'elle met en avant l'organisation des récits. *Battlestar Galactica* met aux prises deux camps qui s'affrontent, il s'agit donc d'un récit « bi-focal »[1220]. Néanmoins, nous retrouvons aussi des éléments du récit « multi-focal » puisque nous suivons plusieurs personnages tout au long de la fiction. Nous verrons par la suite que la série opère un renversement du bifocal au multifocal. Cela laisse à penser que le récit sériel est soumis à des variations et à des changements de modèles qui peuvent renouveler l'intérêt de la fiction.

Nous assistons à une période ou le récit multifocal est omniprésent dans les fictions sérielles. L'ensemble des séries de notre corpus possède, au moins des éléments du récit multifocal. Les raisons semblent multiples. En proposant une diversité de personnage « à suivre », le téléspectateur n'est pas forcé d'« aimer » tous les personnages. Le récit « multi-focal » : « Induit un procédé de réécriture, une procédure tripartite qui implique le lecteur intellectuellement plutôt que (ou en plus de) provoque l'identification. »[1221] De cette manière, le téléspectateur réécrit la fiction selon sa propre perception. Il faut se méfier du terme « identification » qui possède trop de sens pour s'appliquer aux visionnages de séries télévisées[1222].

[1218] ALTMAN Rick*, A Theory of Narrative*, *op. cit.,* p. 55. Citation en anglais : « The narrator follows no single character throughout but instead alternates regulary between two groups whose conflict provides plot. »

[1219] *Ibid.,* p. 241. Citation en anglais : « When a text follows several different characters ».

[1220] D'ailleurs, la bible de série ne décrit qu'un groupe de personnage en détail, les humains.

[1221] ALTMAN Rick*, A Theory of Narrative*, *op. cit.,* p. 286. Citation en anglais : « involves a process of rewriting, a tripartite procedure that engages the reader intellectually instead of (or in addition to) provoking identification. »

[1222] Le terme « identification » fait l'objet d'un débat complexe. Ainsi, Freud et Lacan l'investissent de plusieurs sens (première, primaire, secondaire, etc.) Utiliser le terme « identification » dans le cadre des séries suppose déjà de choisir une définition parmi les classifications de Freud ou Lacan et de pouvoir justifier ce choix. Cela nous entraînerait dans un long débat psychanalytique, ce qui n'est pas notre objectif. De plus, Freud pense que « l'identification aspire à rendre le moi propre semblable à l'autre pris comme "modèle" ». Il ne nous semble pas que les antihéros provoquent une identification dans ce sens, ils ne sont pas des modèles. Nous ne voulons pas être comme le tueur en série Dexter Morgan ou le chef de la mafia Tony Soprano. Il nous apparaît qu'il s'agit davantage de reconnaissance dans la mesure où nous reconnaissons des comportements qui nous rapprochent des personnages. Ce qui ne signifie pas que nous voulons devenir comme eux. FREUD Sigmund, *Psychologie des foules et analyse du moi*, Paris, Payot, 2012. (1ère édition 1921), p. 69.

Le téléspectateur fait le choix d'une lecture des événements. C'est finalement l'idée de John Wells sur *ER* (*Urgences*) : plus besoin de zapper de chaîne pour changer d'histoire avec le récit multifocal[1223]. Le récit multifocal permet de mettre en perspective une vision anti-manichéenne de la narration. *Battlestar Galactica* présente d'abord clairement deux camps qui s'affrontent : les humains et les robots. Par la suite, la possibilité de suivre les points de vue des humains et des Cylons atténue grandement cette opposition initiale : « De simples explications nationales et individuelles à l'écriture bifocale ou "monofocale" sont rejetées en faveur d'une perception plus complexe des causes qui étayent les événements. »[1224] De cette manière, la série affirme progressivement son anti-manichéisme qui invite le téléspectateur à réviser son jugement sur la narration[1225]. La bifocalité est un prétexte initial pour parler de la société américaine post-11 septembre qui semble fracturée par une vision bifocale du monde[1226]. La série rejoue l'opposition entre le bloc américain et l'axe du mal tel que le définit Georges W. Bush. De cette simplification à outrance de la géopolitique mondiale, Moore transfère l'idée de deux blocs clairement définis pour mieux les faire voler en éclat et critiquer la politique bifocale du gouvernement Bush. Hugo Torres revient sur cette question en comparant la vision de la société américaine post-11 septembre entre *24* et *Battlestar Galactica*[1227].

Dans *Six Feet Under,* chaque personnage entretient un rapport à la mort particulier. De Nate qui en a une peur maladive, à David qui la perçoit sous un aspect professionnel, ou encore Ruth qui est effrayée de ne pas avoir assez vécu. La problématique de la mortalité est une sphère autour de laquelle gravitent différentes conceptions. La série façonne ainsi une forme d'anti-manichéisme en adoptant plusieurs

---

[1223] POURROY Janine, *Urgences Le guide officiel, op. cit.*, p. 55.

[1224] ALTMAN Rick*, A Theory of Narrative, op. cit.,* p. 281. Citation en anglais : « The simple national and individual explanations of dual-focus and single-focus writing are rejected in favor of a more complex view of the causes underlying events. »

[1225] C'est aussi une manière de reproduire la vision post-11 septembre de George W. Bush qui, au lendemain des attentas, présentait une vision bifocale du monde entre « l'axe des alliées et « l'axe du mal ». La série de Moore reproduit initialement ce schéma pour mieux le faire voler en éclat.

[1226] Georges W. Bush propose sa vision du monde post 11 septembre entre les alliés et l'« axe du mal » dans son discours sur l'état de l'Union, le 29 janvier 2002. Une vision clairement bifocale du monde. Discours disponible via ce lien : http://www.voltairenet.org/article9261.html, (consulté le 5 octobre 2014).

[1227] TORRES Hugo,"A Faith Unyielding conservative and libreral philosophies in the post-9/11 world, as depicted in *Battlestar Galactica* and *24*", in *Politics and Popular Culture*, Leah A. Murray (ed.), Newcastle, Cambridge Scholars Publishing, 2010, p. 47-57.

points de vue, souvent différents voire contradictoires. Cette multiplication des subjectivités permet aussi d'aborder un événement à travers une grande complémentarité d'expériences et de mettre en exergue plusieurs aspects de cet événement : « Cela permet de donner une "vision stéréoscopique". En effet, la pluralité de perceptions nous donne une vision plus complexe du phénomène décrit. »[1228]

Le crash originel de *Lost* est perçu par le point de vue de Jack dans le pilote de la série avant d'être perçu par Locke dans le quatrième épisode de la première saison (*Walkabout*), réactualisant ce que l'on croyait connaître de cet événement. Les nombreux flashbacks qui ponctuent la première saison reviennent sur les événements avant le crash de l'Oceanic 815. Dans le pilote, le récit agence tour à tour le point de vue de Jack, Kate et Charlie dans l'avion juste avant et pendant le crash de l'appareil. De ce système, nous retirons une pluralité d'expériences et nous réactualisation nos connaissances des personnages (Charlie est addict à la drogue, Kate est une criminelle, etc.). Vincent Colonna parle de structure circulaire qui consiste à raconter l'histoire sous différents points de vue. Colonna compare certaines séries à *Rashômon* d'Akira Kurosawa (1950) ou *Snake Eyes* de Brian De Palma (1998) qui traitent de structures circulaires[1229]. Il semble que Colonna fait ici une erreur. Ces films ne sont pas des structures circulaires parce que cela signifierait qu'il y a un retour au point de départ. On peut néanmoins parler de feuilletage où chaque couche laisse entrevoir la suivante. Ce type de récit offre une multifocalité de perceptions sur un même évènement. Dans *Rashômon* ou *Snake Eyes*, c'est un meurtre qui est le centre d'attention de l'intrigue. Ces deux films explorent les versions parfois contradictoires des témoins du crime. Le feuilletage superpose des perceptions subjectives.

Dans *Battlestar Galactica*, cette idée est systématisée à l'ensemble de la structure. En effet, le pilote propose plusieurs points de vue sur un même événement : l'attaque-surprise des Cylons. Ainsi, William Adama, Laura Roslin, Gaius Baltar et Carl Aghaton offrent un feuilletage de perceptions variables en raison de leur statut et de leur position dans la fiction (Baltar est sur Caprica au moment des faits, Adama est à bord du Galactica, Roslin voyage vers Caprica, Aghaton voyage vers les colonies). Les autres personnages apportent une autre perception propre à leur identité. Régulièrement, la série

---

[1228] TODOROV Tzvetan, « Les catégories du récit littéraire », dans *Communication, 8 : L'analyse structurale du récit*, Paris, Éditions du Seuil, 2008, p. 131-157.

[1229] COLONNA Vincent, *L'art des séries télé ou comment surpasser les Américains, op. cit,* p. 312.

interroge les points de vue de personnages sur ces événements, notamment lorsque Roslin croit se souvenir que Baltar s'est entretenu avec une Cylon peu avant l'attaque des colonies (*Epipahnies*, S2E13). La fiction est traversée par cette forme stéréoscopique et par un feuilletage. Pourtant, la multitude de points de vue est incomplète puisqu'elle ne donne pas celui des « ennemis », les Cylons, du moins, jusqu'à l'épisode *Download* (S2E18) qui marque un point d'inflexion dans le renversement vers une structure multifocale. L'ensemble de la fiction se bâtit sur cette idée de feuilletage puisque les téléfilms complémentaires *Razor* et *The Plan* tendent à affirmer cette approche en revenant sur des événements présents dans la fiction, mais en changeant l'angle de perception. Ainsi *Razor* revient sur l'histoire du Pegasus à travers les yeux de son équipage et plus particulièrement de l'antagoniste, l'amiral Caïn. *The Plan* ré-agence les deux premières saisons du *show* autour du point de vue des Cylons. La structure multifocale permet différentes modulations qui favorisent une vision à la fois subjective (par le particulier) et objective (par l'ensemble) des récits.

Six Feet Under et *Scrubs* sont des récits « multi-focals ». *Lost* présente une combinaison similaire à la série de Ronald D. Moore avec une opposition initiale qui s'effrite au fur et à mesure de la série entre les survivants et les autres. En proposant des combinaisons des points de vue, les récits créent les conditions d'une narration dense et rythmée, fondée sur des oppositions et sur une pluralité de perceptions. Le multifocal ouvre des possibilités importantes.

Générer des situations narratives dans un univers fictionnel demande d'organiser le récit autour d'éléments capables de favoriser l'expansion de cet univers. Dans la littérature, notamment par le prisme des cycles littéraires, on tend à offrir une multitude de points de vue : « Ce point de vue à la fois oriente le regard et organise le contenu de l'image car c'est le point à partir duquel l'image a été captée. »[1230] La série télévisée fait de la plurisubjectivité un modèle nécessaire pour s'étendre dans la durée. Nous allons revenir sur l'agencement de l'intrigue : « Votre intrigue dépend de la façon dont vous cachez et révélez des informations. Créer une intrigue, c'est "gérer de façon magistrale le suspense et le mystère, diriger brillamment le lecteur dans un espace très élaboré […] toujours empli de signaux qui peuvent être lus, mais qui menacent jusqu'à la fin, d'être

[1230] *Ibid.,* p. 302.

mal interprétés.” » [1231] En effet, le récit au sens de Gérard Genette tend à organiser l’intrigue pour orienter le lecteur dans une expérience propre. L’un des outils pour orienter le lecteur est justement de proposer plusieurs histoires au sein du récit par l’utilisation des points de vue. La multiplication des expériences étend le processus de mise en intrigue sous différentes perceptions. Comme le remarque Jérôme Bruner : « le récit littéraire “subjonctivise” la réalité : il accorde une place à ce qui est, mais aussi à ce qui pourrait ou aurait pu être. Un univers subjonctivisé est particulièrement excitant, même s’il a toute chance de ne pas être confortable. »[1232] Si l’univers est subjonctivisé par les personnages, nous disposons d’une multitude de perceptions qui apprivoisent le déroulement du récit d’une manière unique et singulière. Portée par le bifocal et le multifocal, les séries puisent dans les points de vue pour organiser des combinaisons narratives passionnantes qui favorisent une lecture qui rejette le manichéisme. Le renversement du bi-focal au multi-focal dans *Battlestar Galactica* joue clairement sur un renversement du manichéisme initial de la fiction entre les « méchants » robots et les « gentils » humains. De cette manière, on pense d’abord construire un univers de valeur clair (les bons d’un côté et les méchants de l’autre). Le multifocal renverse cette idée simpliste au profit d’une lecture plus complexe.

Dans la série d’Alan Ball, la mise en intrigue est agencée par le regard des protagonistes. Chaque subjectivité dépend des expériences, de l’âge, du vécu des personnages et de son caractère. Nate et David Fisher ont beau être frères et d’un âge relativement similaire, ils sont très différents notamment dans leur perception de la mort. Leur parcours personnel, professionnel, leur sexualité et leurs croyances permettent de percevoir un événement par le prisme de leur subjectivité singulière. Dans la littérature, on parle de focalisation : « La diégèse peut être présentée en choisissant (ou non) un point de vue restrictif ».[1233] En développant différents points de vue, la série développe, diversifie, étend les univers fictionnels. Jean-Pierre Esquenazi revient sur le lien fort qui unit les mondes fictionnels et les personnages en s’appuyant sur Käte Hamburger : « C’est pourquoi Käte Hamburger identifie la narration fictionnelle aux personnages : ce qui est

[1231] TRUBY John, *L’anatomie du scénario*, *op. cit*. p. 284. Citation de BROOKS Peter, *Reading for the Plot*, Cambridge, Mass, Harvard University Press, 1992, p. 168.

[1232] BRUNER Jérôme, *Pourquoi nous racontons nous des histoires ?*, *op. cit.*, p. 66.

[1233] ADAM Jean-Michel REVAZ Françoise, *L’analyse des récits*, Paris, Éditions du Seuil, 1996, p. 84.

produit par la narration est un champ fictionnel où points de vue et objets se définissent par leurs relations mutuelles. »[1234]

1.5.1 Explorer les points de vue, dévoiler l'intime

La série explore les points de vue sous de multiples formes notamment en segmentant le monde en deux espaces autour du concept de *Doppelgänger,* soit l'espace de l'action, et l'espace noétique. À partir de ce potentiel, il semble que la série s'autorise toutes les audaces pour explorer l'intime et dévoiler la singularité d'un individu. La rencontre entre l'espace de l'action et l'espace noétique favorise cette exploration de l'intimité. Comme nous l'avons dévoilé dans la partie sur les praticiens et celle sur les fins et les débuts, le recours aux rêves, aux songes, au passé, au futur, permet d'aborder l'unicité de la perception d'un individu. Elle peut être aussi une forme de rupture avec la fiction.

La subjectivité du personnage peut être l'objet d'une projection mentale comme dans *Scrubs* ou *Six Feet Under* par l'intermédiaire des fantaisies ou des rêves. Les fantaisies de J.D. témoignent des pensées intimes du personnage et de son caractère. Elle marque aussi un procédé de distanciation face aux difficultés du métier de médecin. Chez les Fisher, les rêves témoignent d'un conflit intérieur. Les discussions entre Nate et son père témoignent de la difficulté pour le fils de reconnaître sa propre mortalité. Dans *Battlestar Galactica*, les visions de Baltar possèdent un statut indéfini tout au long de la fiction, entre rêve et expérience extra-sensorielle. Pourtant, quel que soit le statut de ces visions, celles-ci témoignent des conflits qui traversent ce personnage et des difficultés de reconnaître sa culpabilité dans la quasi-annihilation de l'humanité. Dans *Lost*, les points de vue des personnages sont mis à mal par les propriétés de l'île. Jack aperçoit régulièrement son père décédé sur l'île à l'instar de Mr. Eko avec son frère. Pourtant, ces hallucinations se révèlent plus complexes. Les réapparitions de personnages décédés sont rendues possibles par la capacité d'un personnage de prendre toutes les apparences. Jack ou Eko sont victimes d'un point de vue altéré par l'antagoniste de l'île, l'homme sans

[1234] ESQUENAZI Jean-Pierre, « Constitution de la subjectivité dans les mondes filmiques », *op. cit.,* p. 61-87.

nom[1235]. Ce dernier endosse le visage des figures paternelles et fraternelles. Les séries télévisées proposent des expériences subjectives qui dépassent les frontières du rêve et de la vision pour proposer d'explorer un univers intermédiaire au sein de l'univers fictionnel. Un univers qui propose une expérience inédite du temps.

Pénétrer l'intime, c'est procédé à la lecture de l'esprit d'un personnage. C'est justement explorer les rêves, les illusions, le passé, les fantasmes, les secrets des protagonistes. Or, chaque série utilise une palette d'outils pour explorer l'intimité des points de vue de la fiction. Par ailleurs, elle génère d'étonnantes combinaisons qui rendent l'exploration de l'intime plus gênante. Les « visions » de Gaius Baltar sont au carrefour du rêve et de l'hallucination. L'idée d'être dans la tête de la personne la plus égoïste de l'univers est gênant. Pénétrer l'intime est rarement une expérience agréable, mais cela peut passionner les spectateurs.

Six Feet Under propose une observation minutieuse de l'intime des principaux personnages. David est l'un des premiers personnages de fiction à proposer une plongée réaliste dans l'intimité d'un trentenaire homosexuel dans une grande ville américaine. La problématique du *coming-out*, les relations de couple, le regard de la société, les relations sexuelles, la question de l'adoption et de la mère porteuse sont certains arcs narratifs des cinq saisons de la fiction. L'intime génère des histoires et les récits donnent une expression de l'intime par les distorsions temporelles. David converse avec certains « patients » de la maison funéraire si bien que ces scènes ne semblent pas s'inscrire comme une parenthèse mais comme la continuité d'une vie réaliste-magique[1236].

Les rêves dévoilent les angoisses personnelles des personnages. Ils apparaissent souvent étranges. Dans l'épisode *Dancing For Me* (S5E02), David fait un rêve improbable autour de l'idée de mère porteuse : il s'imagine dans une « ferme » qui donne des œufs à enfants.

[1235] Il s'agit du frère de Jacob, le gardien de l'île. Ce personnage ne possède pas de nom, ce qui est cohérent avec sa capacité à endosser toutes les identités.

[1236] LAVERY David, "It's not television, it's magic realism : the mundane, the grotesque and the fantastic in *Six Feet Under"*, *art. cit.*, p. 19-33.

Figure 62 : Extrait de *Dancing For Me* (S5E02), [00 : 19 : 00 – 00 : 20 : 28].

Dans l'épisode *That's My Dog* (S4E05)[1237], la longue agression de David est au centre de l'épisode et les nombreuses humiliations infligées par l'auto-stoppeur au personnage sont dévoilées dans leur plus cruelle continuité. Cette idée d'intime est indissociable de la mise en scène qui traque à l'aide de plans rapprochés la moindre réaction, les frémissements du visage, la dilatation des paupières, tous les indices corporels des manifestations émotionnelles. Nous reviendrons à cette question dans la partie consacrée à *Battlestar Galactica*.

L'intime empêche de rendre les personnages manichéens et unidimensionnels. Par exemple, John Dorian est un bon médecin, mais il est immature et égoïste. D'une manière générale, les personnages qui excellent dans leur carrière professionnelle excellent rarement dans leur vie personnelle et inversement. C'est le cas de William Adama (*Battlestar Galactica*), John Dorian et Perry Cox (*Scrubs*), Jack Shephard (*Lost*), Rico Diaz (*Six Feet Under*) et bien d'autres. Dans le cas où le personnage présente des défauts majeurs, Vincent Colonna aborde le système de compensation qui retire un élément positif des défauts en question. Les colères et les humiliations administrées par le docteur Cox sont contrebalancées par ses exceptionnelles facultés de praticien. L'autoritarisme exacerbé de William Adama est compensé par cette volonté et cette

[1237] Dans cet épisode, David prend un auto-stoppeur en voiture qui se révèle être un dangereux criminel.

capacité de garder unis les survivants de l'humanité. Les défauts et les qualités entrent en balance et maintiennent une sorte d'équilibre.

La série utilise sa relation avec le téléspectateur pour créer des motifs récurrents qui viennent caractériser les personnages de la fiction. Leur reconnaissance, par le téléspectateur, témoigne d'une relation construite dans le temps. Vincent Colonna propose de penser ces « petits détails » en deux catégories : les « Tag » ou les « Tic ». Le « Tag » est un « prolongement gestuel, verbal ou matériel d'un trait de personnage. »[1238] Par exemple, la violence verbale de Starbuck dans *Battlestar Galactica* est un prolongement de son caractère puisqu'elle traduit un profond rejet de l'autorité. La robe rouge du Cylon numéro 6 est un Tag puisqu'elle met en valeur la sensualité du personnage qui a un besoin d'être aimée et d'expérimenter ce type d'émotion humaine. On peut aussi penser à la manière de parler de Benjamin Linus dans *Lost*, une forme d'expression calme et monocorde qui ne laisse pas de place à des fluctuations dans l'expression et qui traduit la méticulosité de sa personnalité. Il s'agit d'une constance vocale qui renvoie au désir de contrôle du personnage, rongé depuis son enfance par le désir d'être spécial.

De l'autre côté, on trouve le Tic : « c'est un comportement gestuel ou verbal qui ne se rencontre pas chez tout le monde, et qui exprime la singularité d'une personne. »[1239] C'est une notion plus imprécise que le Tag. Nous pouvons penser à la lettre de Sawyer dans *Lost*, la maquette du navire que peint William Adama dans *Battlestar Galactica*, la liste de Charlie sur les cinq meilleurs moments de sa vie dans *Lost*[1240] qui exprime la singularité d'un comportement. Ainsi, les Tags et les Tics interagissent au sein d'un même personnage pour affirmer sa spécificité et son caractère. Ces deux formes de l'intime dévoilent des prolongements moraux ou physiques de la subjectivité d'un protagoniste. Le personnage est alors le prolongement d'un état intérieur vers des manifestations extérieures. Il manifeste l'ampleur de son unicité.

L'étendue de la fiction permet de mettre en scène l'exploration des points de vue et de créer une familiarité avec le personnage. Les Tags et les Tics deviennent les manifestations de cette familiarité et de l'intime. La série télévisée nous met en présence de l'intimité d'autrui dans ses nombreuses manifestations. Une telle manifestation de

---

[1238] COLONNA Vincent, *L'art des séries télé ou comment surpasser les Américains, op. cit.* p. 147.
[1239] *Ibid.*, p. 148.
[1240] Alors qu'il se sait condamné, Charlie rédige une liste des cinq moments les plus importants de sa vie dans l'épisode *Greatest Hits* (S3E21).

l'intime est une expérience que nous ne faisions que rarement dans la vie réelle surtout sur une telle étendue. Nous avons abordé la question de l'ego intermédiaire au moment du visionnage d'une série, mais c'est justement dans cette familiarisation de l'intime sur des dizaines d'heures de fiction que la série nous pousse à faire l'épreuve de notre propre intimité : « suivre la série est aussi faire l'épreuve de soi. »[1241] Le jeu du « faire comme si » est transcendé par ce dévoilement de l'intimité qui génère une relation au téléspectateur unique.

1.6 Passé et futur, exploration du potentiel sériel

Nous avons expliqué de quelle manière les songes et les rêves jouaient un rôle dans l'exploration de l'intime. D'une manière pragmatique, l'intime est une formidable source pour la narration. Comme nous avons pu le voir, c'est en puisant dans l'intime des personnages que les auteurs façonnent des Tics et des Tags qui singularisent leurs personnalités. Or l'intime, c'est aussi le *backstory*. Chaque personnage a son propre passé et c'est dans celui-ci que l'on peut puiser des dizaines d'intrigues. Nous avons analysé l'imbrication de flashbacks dans l'épisode *Walkabout* (S1E04) de *Lost*. Nous trouvons ainsi différentes formes de flashbacks. De l'autre côté, l'avenir, le futur, représente un formidable jeu narratif non pas pour l'intime des personnages, mais pour la logique narrative. Les flashforwards de *Lost* proposent une articulation particulière avec le présent. Dans un autre type, le flashforward final de *Six Feet Under* fonctionne comme un épilogue. Aussi, tout cela apparaît plus complexe. Convoquer le passé et le futur peut se faire de plusieurs manières et dans des objectifs parfois différents.

Chaque fiction propose de revenir sur le passé des protagonistes et parfois même de dévoiler leur avenir. Comme nous l'avons expliqué, le récit réorganise l'histoire pour la présenter, non pas dans sa chronologie, mais sous une autre forme de logique. Une forme qui privilégie les manques et l'incomplétude du récit. Pour répondre à ces manques ou pour en créer de nouveau, les auteurs convoquent le passé et le futur sous diverses formes et de diverses manières : « De cette dé-linéarisation des récits vient aussi l'importance croissante, dans l'écriture sérielle actuelle, de figures comme le flash-back et le flash-foward, d'expériences de pensée contrefactuelles, de reprises successives et différenciées

[1241] ESQUENAZI Jean-Pierre, « Pouvoir des séries télévisées », *art. cit.*

d'une même scène, comme dans l'ouverture des épisodes de *Damages* (2007-2012), etc. ».[1242]

Dans *Lost*, le passé permet de réactualiser le présent et pousse le téléspectateur à repenser ce qu'il croit connaître d'un personnage. *Lost* semble répéter sans cesse que les apparences sont souvent trompeuses. Dans *Battlestar Galactica*, la présence du passé est plus occasionnelle que dans *Lost,* mais elle joue sur le même rapport. Les personnages sont pluridimensionnels, ils ne sont pas qu'une seule chose. *Scrubs* ou *Six Feet Under* emprunte le même chemin. On trouve néanmoins de grandes différences d'organisation temporelle qu'il faut apprivoiser.

Gérard Genette s'intéresse à la question de l'ordre dans le récit par l'utilisation des anachronies. D'un point de vue narratologique, les séries télévisées reposent sur un réagencement temporel de la chronologie. Au lieu de présenter les événements dans la chronologie de l'histoire, les auteurs désordonnent le temps. C'est la raison pour laquelle, les *showrunners* utilisent régulièrement les analepses ou encore les prolepses. À travers ces deux manières de rompre avec la linéarité de l'histoire, les auteurs de série ordonnent le désordre temporel selon un projet structurel. L'analepse devient le flashback et la prolepse le flashforward. En cela, les fondements théoriques qui permettent l'articulation de l'histoire se retrouvent dès *L'Odyssée* d'Homère lorsque le récit d'Ulysse procède par une analepse afin de revenir sur une histoire antérieure au début du récit : la blessure d'Ulysse. Homère dispose l'effet (la blessure d'Ulysse) avant de revenir à la cause (la guerre de Troie) selon une logique de causalité reprise de manière récurrente dans les récits des séries. *Lost* est bâti sur cette logique : la présentation d'un personnage sur l'île puis un retour sous forme de flashback. De cette manière, l'île est constituée de personnages qui affichent les effets de causes ignorés par le téléspectateur avant que les auteurs ne reviennent procéder à un investissement des causes par des flashbacks répétés. La question de l'ordre temporelle est primordiale puisqu'elle sert les effets de la fiction.

Dans le cadre de *Lost*, la réactualisation des causes permet de surprendre le téléspectateur et de l'obliger à renoncer à toute certitude. Genette définit les analepses comme des événements antérieurs à ce qu'il appelle « récit premier ». Il s'agit du présent du récit, l'ancrage temporel qui domine la narration[1243]. Nous utiliserons le terme « récit premier » qui permet de penser le temps narratif autour d'un axe. Dans *Lost*, le « récit

[1242] LAURENT Jean-Pierre, « Nouvelles narrativités télévisuelles », *art. cit.*, p.10-16

[1243] GENETTE Gérard, *Discours du récit*, *op. cit.,* p. 39. Comme nous l'avons défini dès notre première partie, le récit premier se construit autour des analepses auxquels ils se réfèrent.

premier » est celui de l'île ; dans *Six Feet Under*, c'est le présent de la narration qui fait suite au décès du patriarche Fisher. Nous allons voir de quelle manière, Genette pense les différentes formes d'analepse et de prolepse avant comme point de repère, le récit premier. Cela nous permettra de penser les différentes formes de flashback et de flashforward.

Genette désigne les analepses internes et externes. Les analepses internes sont comprises dans le champ temporel du récit premier. Il s'agit donc de la mémoire de la série. Les analepses externes sont en dehors du récit premier. Elles permettent de compléter les antécédents d'un personnage, c'est la forme la plus classique du flashback. Il faut prendre en compte deux autres types de rétrospections : les analepses mixtes qui débutent en dehors du récit premier avant de le rejoindre et de le dépasser et les analepses complétives : « Cette fois qui vient se raccorder au récit premier, sans solution de continuité entre les deux segments de l'histoire. »[1244]

L'étendue des séries télévisées semble favoriser ces types de rétrospections sous la forme de flashbacks. Néanmoins, la série combine différents types de flashbacks. Par exemple, dans *Lost*, le cadre de la séquence finale de *Walkabout* (S1E04) que nous avons évoquée mélange des flashbacks interne et externe. En effet, une partie de la séquence utilise des souvenirs de l'épisode pilote de la série (flashback interne) et une autre partie propose une rétrospection antérieure au récit premier lorsque John Locke essaye de participer à un safari (flashback externe).

Il faut alors distinguer les flashbacks internes répétitifs (comme c'est le cas pour l'exemple de *Walkabout* puisqu'il y a la répétition d'un plan déjà vue) et les analepses internes complétives, qui viennent combler après coup un manque dans le récit (comme c'est le cas avec l'épisode *The Other 48 days,* S2E07) qui revient sur la première saison de *Lost* du point de vue des survivants de la queue de l'appareil). Toujours dans *Lost*, l'apparition de Nikki et Paulo, les deux nouveaux survivants de la saison trois s'accompagnent de flashbacks internes complétifs pour légitimer leur présence sur l'île. Ces derniers sont censés être présents depuis le pilote sauf que le téléspectateur ne les a jamais vus. Les flashbacks viennent donc légitimer leur présence sur l'île.

Dans le cadre des flashbacks mixtes, aucune série du corpus ne répond à cela mais on peut penser à la *sitcom How I Meet You Mother* qui repose sur un gigantesque flashback mixte puisque la fin de la série permet aux flashbacks qui constituent les récits de rejoindre le récit premier et de le dépasser. Enfin, le flashback complet qui est au cœur

[1244] *Ibid.,* p. 54.

du dispositif final de *Lost* relie les deux axes temporels de la fiction en empêchant toute continuité. C'est le « procédé final de la fiction » de Lindelof et Cuse qui permet à deux temporalités éloignées de se joindre en une seule sans possibilité de continuité[1245].

Le flashback est traversé par ses influences narratologiques et procède à de nombreuses combinaisons avec le récit sériel. *Battlestar Galactica* est une série construite par des flashbacks externes. Néanmoins, les deux téléfilms additionnels (*Razor* et *The Plan*) sont constitués comme de vastes flashbacks internes répétitifs et complétifs. En effet, les intrigues des deux téléfilms reviennent sur des événements connus du récit, mais sous un point de vue inédit, en l'occurrence l'histoire du Pegasus du point de vue de l'équipage et le génocide de l'humanité du point de vue des Cylons. Les deux téléfilms proposent donc des images déjà connues du téléspectateur (flashback répétitif) et une nouvelle perspective des événements de la diégèse (flashback complétif).

Dans *Six Feet Under*, Alan Ball dispose des flashbacks internes et externes tout en jouant sur le statut du présent par l'apparition de fantômes. Le flashback est donc une anachronie non pas littéraire mais audiovisuelle au cœur des récits ; elle est présente sous de multiples formes dans les séries télévisées. La variété des procédés relevés par Genette nous permet de penser un système similaire à la fois audiovisuel et sériel. La narration progresse par un mélange entre le montage sériel et audiovisuel qui permet d'étonnants mélanges et surtout, elle permet à la fiction une dialectique présent/passé qui favorise une narration plutôt lente. Il a fallu neuf saisons à Ted Mosby pour expliquer à ses enfants comment il avait rencontré leur mère, neuf saisons d'un gigantesque flashback puisant dans les caractéristiques de cette figure anachronique. À la différence de la littérature, les rétrospections semblent favoriser des mélanges entre les différents types de flashbacks. L'utilisation de cette figure semble être portée par des enjeux narratifs et l'exploration de l'intime, mais aussi par un objectif vital dans le cadre des séries télévisées : le retardement du flux narratif. Les flashbacks prennent donc plusieurs formes et ils jouent des rôles différents dans l'organisation narrative. Il représente néanmoins un formidable potentiel narratif puisqu'il provoque une stagnation du présent.

Le rôle du futur dans la série télévisée semble prendre un chemin similaire. La prolepse est un outil narratif moins courant dans la littérature occidentale, mais sa

[1245] Dans notre analyse de la fin de la série lors de notre première partie, nous avons démontré que le récit premier et les *flash-sideways* se rejoignaient dans les ultimes secondes de la fiction par la mort de Jack. C'est par cette jonction au moment du décès du protagoniste que la continuité semble impossible.

présence est grandissante dans les fictions sérielles sous l'appellation flashforward[1246]. Des œuvres comme *Damages, Breaking Bad* ou encore *Lost* utilisent les flashforwards au cours de leurs récits. De la même manière que pour les analepses, Genette instaure une différence entre les prolepses internes et externes. Les prolepses internes sont divisées en deux catégories, celles qui sont rejointes par le récit premier (prolepses complétives) et celles qui doublent un segment narratif à venir (prolepses répétitives)[1247]. Les prolepses externes reposent sur l'idée inverse : « Leur fonction est le plus souvent d'épilogue : elles servent à conduire jusqu'à son terme logique telle ou telle ligne de l'action, même si ce terme est postérieur au jour où le héros décide de quitter le monde et de se retirer de son œuvre. »[1248]

Les séries reposent sur des flashforwards qui absorbent ces propriétés. La deuxième saison de *Breaking Bad* ou de *Damages* repose sur des prolepses internes répétitives. Le récit premier double les flashforwards disséminés au fil des ouvertures des épisodes lors des épisodes finaux de la deuxième saison[1249]. *Lost* a bâti sa quatrième saison sur des flashbacks internes à la fois complétifs et répétitifs : le récit premier doit rattraper le flashforward de la troisième saison pour le dépasser. La quatrième saison de *Lost* distille des flashforwards qui donnent à voir les conséquences d'un événement encore inconnu dans le récit premier. La jonction du récit premier vers l'avenir entrevu de la série ouvre la voie à de nouveaux arcs narratifs comme la mort de Jin dans l'épisode *Ji Yeon* (S4E07) ou celle de Nadia dans *The Economist* (S4E03). D'autre part, les flashforwards externes semblent composer une partie des épilogues de séries télévisées comme pour *Scrubs, Six Feet Under* et *Battlestar Galactica*. Les flashforwards permettent de jouer avec l'horizon d'attente, de dévoiler les conséquences du futur du récit sans nécessairement en dévoiler les causes. Dans la série de Ronald D. Moore, plusieurs épisodes fonctionnent sur un flashforward introductif qui présente une situation de crise avant qu'une rétrospection ne revienne sur les heures précédentes ayant abouti sur cette crise (on peut citer l'épisode *Black Market,* S2E14, emblématique de cette méthode).

Ainsi, les anticipations permettent de créer une autre dynamique narrative tournée vers l'avenir de la fiction. De plus, à l'instar des flashbacks, les séries favorisent des

---

[1246] Un terme emprunté au cinéma puisque cette technique est déjà présente dans des œuvres comme *La Jetée* de Chris Marker (1962),

[1247] GENETTE Gérard, *Discours du récit*, *op. cit.,* p. 66.

[1248] *Ibid.,* p. 61.

[1249] *ABQ* (S2E13) pour *Breaking Bad* et Trust *Me* (S2E013) pour *Damages*.

combinaisons de flashforwards. Les années 2000 sont marquées par une réhabilitation de ce procédé dans les séries télévisées américaines comme *Lost, Flashforward*[1250]*, Damages* ou encore *Breaking Bad*. Si le principe du flashforward semble accélérer le flux narratif, son utilisation permet, à l'instar du flashback, de retarder le flux de la narration. En effet, l'objectif est le même mais les moyens divergent. Alors que le flashback revient généralement sur les causes des événements, le flashforward dévoile les conséquences à venir des actions. Les deux anachronies viennent combler ou créer un manque selon l'élaboration de la narration.

Dans *Lost*, les flashbacks injectent de la causalité dans les comportements des personnages et les flashforwards dégagent un horizon d'attente en dévoilant les conséquences des actions encore inconnues à venir. Par exemple, la fin de la troisième saison de *Lost* dévoile un flashforward astucieux : certains personnages ont réussi à quitter l'île. L'anachronie crée donc ici un manque : comment ont-ils pu quitter l'île ? La série *Flashforward* s'agence autour d'un évanouissement général du monde pendant deux minutes, un temps pendant lequel chaque personne sur terre a entrevu un flashforward de son futur. La série tente donc d'expliciter les causes qui vont amener aux conséquences entrevues dès le pilote. Le flashforward donne généralement une perspective incomplète de l'avenir de la narration si bien que les moyens d'y parvenir prennent du temps et le sens complet de l'anticipation diverge parfois de ce qu'il semblait être.

Dans la seconde saison de *Breaking Bad*, chaque épisode présente une partie d'un flashforward d'une même situation qui fait craindre le pire pour la vie de la famille White (la maison des White est cernée par la police et deux corps sont découverts). La fin de la saison révèle le sens de cette anticipation : deux avions qui sont entrés en collision ont fait pleuvoir des débris dans le quartier résidentiel de la famille Withe. L'égrainage épisodique de ces flashs n'accélère pas la narration mais ceux-ci créent une situation d'attente, un moyen supplémentaire de capter l'attention du téléspectateur : « Avec les "nouvelles séries", la règle de l'unité de temps, de lieu et d'action vole en éclats. Dorénavant, celle qui prévaut est multiplicative. Pour ce qui est du temps, il est mis en pièce ; les années 2000 et 2010 abusent en effet des flash-backs, *flashforwards, prequels,* et autres *sequels*… Passé, présent, futur se mélangeant allégrement. »[1251]

[1250] Le pitch de la série centralise ce procédé puisque le monde est victime d'un évanouissement général pendant quelques minutes. Pendant ce blackout, chaque humain a une vision de son futur dans six mois.

[1251] LEYDIER Richard, « God Only knows », *art. cit.*, p. 47-52.

1.6.1 La série télévisée : de la répétition à l'itération

Depuis le début de notre travail, nous avons pensé les évolutions de la série télévisée. L'une de ces évolutions majeures semble être la « déformulation ». C'est-à-dire la rupture avec la formule. Une question majeure est directement induite de ce travail et concerne l'ensemble des éléments que nous avons étudiés. C'est la capacité de répétition que semble posséder la fiction sérielle. L'existence même de la « formule » répond au modèle de la série centré sur la répétition. La série a besoin de répétition donc elle suppose la mise en place d'une structure pouvant accueillir ce « retour ». Plus, encore, la série demande de la répétition mais aussi de la variation pour répondre aux attentes des programmateurs, c'est-à-dire, fidéliser une audience. L'équilibre sériel demande donc de trouver ce juste milieu dans le retour d'une structure qui permet la variation. Les questions que semble nous poser la série télévisée depuis le début de notre travail sont directement liées à la grande question de la répétition. Pour appréhender cette dimension, il faut nous tourner vers la narratologie et comprendre si, ce qui se joue dans les fictions sérielles peut être compris à l'aube des études sur cette question.

Dans la littérature, deux œuvres majeures contribuent à comprendre l'idée de répétition et d'itération. Il s'agit de *L'Odyssée* et *Les Milles et Une Nuits*. En effet, Ulysse n'affronte pas les mêmes dangers dans sa traversée de la mer Égée, mais il est confronté à des épreuves liées à la colère de Poséidon. Shéhérazade ne raconte pas la même histoire au Sultan, mais elle est obligée de répéter l'opération chaque nuit pour préserver sa vie. Il s'agit donc d'œuvres où la répétition, mais aussi la variation ont une place importante. La répétition suggère l'imitation d'une action déjà effectuée. Or, ici, il ne s'agit pas d'une exacte résurgence d'un acte mais d'une répétition dans la variation. Les séries télévisées se bâtissent comme des œuvres qui se répètent par l'intermédiaire de la formule, mais dont la dimension répétitive est soumise à des variations. Genette définit la répétition : « La "répétition" est en fait une construction de l'esprit, qui élimine de chaque occurrence tout ce qui lui appartient en propre pour n'en conserver que ce qu'elle partage avec toutes les autres de la même classe, et qui est une abstraction[1252] ». Ainsi, la répétition dans *Scrubs* se définit par le retour systématique d'une formule qui prend place dans un milieu hospitalier et qui confronte des médecins à des patients. Si l'on met de côté l'ensemble des

[1252] GENETTE Gérard, *Discours du récit, op. cit.,* p. 111.

éléments singuliers comme les nouveaux patients, les nouvelles maladies et les nouveaux diagnostics, on retrouve bien une forme de répétition. Le cadre, le travail et les étapes qui conduisent au diagnostic sont sensiblement similaires.

Cette forme de récurrence suppose la prévisibilité du lecteur/spectateur. Vincent Colonna donne une place très importante à ce couple qui est, selon lui, prépondérant à l'existence des séries télévisées : « La *répétition*, et la *prévisibilité* qui en découle, sont le second couple de caractères fondamentaux du matériau télévisuel, sans lequel la série télé ne saurait exister. »[1253] Dans sa réflexion, Colonna perçoit le discours oral comme l'élément central du dispositif sériel télévisuel. En cela, le couple répétition/prévisibilité agit comme une « machine à hypnose »[1254] dont le but avoué est de capter l'attention du téléspectateur comme le remarque Jean Epstein dans le cadre du cinéma[1255]. La théorie de l'auteur est de différencier la série télévisée et le cinéma par la dominance du discours oral dans le cadre du modèle sériel qu'il oppose avec la dominance de l'image au cinéma. Clairement, les conditions de réception de l'œuvre au cinéma sont très différentes de celle de la télévision. En cela, le discours oral repose sur une forme de répétition et de prévisibilité. L'auteur appuie son argumentation par les éléments sonores qui fonctionnent comme des alarmes. Il est par exemple difficile d'entendre un craquement d'allumette sans penser au thème de Lalo Schifrin pour *Mission Impossible*[1256]. Cette « surdétermination du verbe »[1257] oral est en train d'évoluer dans les cadres des séries contemporaines avec l'instauration de rituel par les téléspectateurs qui tendent à recréer les conditions d'une attention proche du cinéma. Jean-Pierre Esquenazi le remarque au fil de ses entretiens, ici avec une jeune femme prénommée Agathe :

> Elle me parle surtout de l'un de ses plus grands souvenirs télévisuels, la diffusion de la série américaine sur France 2 le dimanche soir. Alors, Agathe et son ami se préparent en conséquence : ils commencent par couper le téléphone, disposant

---

[1253] COLONNA Vincent, *L'art des séries télé ou comment surpasser les Américains*, *op. cit.,* p. 27.
[1254] *Ibid.,* p. 25.
[1255] *Ibid.,* p. 24. Citation de BELLOUR Raymond, *Le corps du cinéma*, Paris, Editions POL, 2009, p. 292. C'est un ouvrage qui étudie les liens entre l'hypnose et le cinéma.
[1256] Générique de *Mission Impossible* : https://www.youtube.com/watch?v=agZa2KMp6Ks, (consulté le 10 avril 2014).
[1257] COLONNA Vincent, *L'art des séries télé ou comment surpasser les Américains*, *op. cit.,* p. 24.

deux plateaux-repas bien complets sur leurs genoux et se blottissent au fond du lit et devant le petit écran. Ils font les sourds si on frappe à la porte.[1258]

Ici, Agathe tente de créer des conditions d'attention optimales pour regarder son programme. Pourtant, la question de la répétition est un point d'entrée dans la narration des séries télévisées. Elles ne font pas que répéter à chaque unité l'exacte même histoire. Au contraire, la série induit de la variation dans la répétition. En cela, la question de l'itération narrative semble être un outil tout à fait intéressant pour aborder cette problématique. Le récit itératif est défini par Genette : « La fonction classique du récit itératif est donc assez proche de celle de la description, avec laquelle il entretient d'ailleurs des rapports très étroits : le "portrait moral", par exemple, qui est l'une des variétés du genre descriptif, procède le plus souvent (voyez La Bruyère). »[1259] Genette utilise l'exemple de *À la recherche du temps perdu* de Marcel Proust pour expliciter le fonctionnement du récit itératif à travers les trois premières sections. Il analyse ces parties pour en ressortir la répétition régulière des événements de Combray sous une fréquence variable allant de chaque jour à tous les dimanches ou tous les samedis, etc.[1260] Ainsi, l'itération est liée à la question de la fréquence et s'inscrit dans un cadre spécifique. L'auteur applique une taxinomie des itérations en fonction de leur fréquence. Par exemple, l'itération interne s'exerce sur la durée de la scène même et l'itération externe dépasse la scène où elle s'insère. Dans le cadre des séries télévisées, le récit itératif semble être un outil qui permet d'appréhender la répétition particulière des séries télévisées : « Tout récit itératif est une narration synthétique des événements produits et reproduits au cours d'une *série* itérative composée d'un certain nombre d'*unités* singulières. »[1261] Dans les mathématiques, l'itération permet de répéter un processus. Ci-dessous, un schéma permettant de visualiser le processus[1262].

[1258] ESQUENAZI Jean-Pierre, *Mythologie des séries télé*, *op. cit.,* p. 5. Ici, Agathe regarde *Urgences*.

[1259] GENETTE Gérard, *Discours du récit, op. cit.* p. 116.

[1260] *Ibid.*, p. 116.

[1261] GENTTE Gérard, *Discours du récit, op. cit.*, p. 127.

[1262] MARTIN Yves, http://irem.univ-reunion.fr/spip.php?article232, (consulté le 2 mai 2014).

Figure 63 : Itération en géométrie proposée par Yves Martin.

Comme nous pouvons le remarquer, l'itération entraîne une répétition de la forme et des dimensions, mais une variation de son agencement. En cela, il nous semble que l'itération peut être un outil qui permet d'appréhender la formule dans la série puisque le récit itératif se caractérise par sa capacité à constituer « une sorte de cadre ou d'arrière-plan informatif ».[1263]

Par exemple, chaque épisode de *Six Feet Under* débute par le décès d'un personnage. La forme narrative est donc similaire mais c'est justement ce cadre fixe qui permet d'induire de la variation avec une infinité de possibilités narratives pour dévoiler la mort. L'injection de singulier dans la répétition provoque l'itération. Cette idée est défendue par Stéphane Benassi : « La série télévisée, quant à elle, semble régie par un autre schéma mis en évidence par Eco à propos de la littérature : *le schéma itératif*.[1264] » Les séries télévisées se composent de récits itératifs rendus possibles par la présence d'une formule. L'itération dans la série télévisée s'intègre non pas au sein d'une unité, mais de l'ensemble de ces unités. De cette manière, même si l'expérience n'est pas appropriée à la mémoire humaine, l'itération réactualise à chaque unité la mémoire spectatorielle. En effet, la question de la répétition est indissociable de la mémoire humaine. Aristote affirme que *L'Odyssée* représente un modèle de fable par son unité logique et sa longueur « appropriée à la mémoire humaine. »[1265] Or, les séries télévisées semblent bien loin de la longueur souhaitée par Aristote. Aussi, le seul moyen pour les auteurs de ne pas perdre son téléspectateur, c'est d'aider sa mémoire par une structure répétitive : « Le stockage dans la

[1263] GENTTE Gérard, *Discours du récit, op. cit.*, p. 115.
[1264] BENASSI Stéphane, *Séries et Feuilletons T.V*, *op. cit.*, p. 110.
[1265] COLONNA Vincent, *L'art des séries télé ou comment surpasser les Américains, op. cit.* p. 85.

mémoire à long terme se trouve favorisé par la (re) connaissance de schèmes narratifs. »[1266]

1.6.2 L'épisode : une partition rythmique

La question de l'itération est concomitante de la question de fréquence qui induit celle de la durée et de la vitesse. L'intervalle de retour des récits et des scènes itératives permet d'appréhender cette question. La grande spécificité des séries télévisées est que l'itération est définie par une fréquence de diffusion qui conditionne le récit sériel. Analyser un seul épisode d'une série n'a pas d'intérêt dans la quête de l'itératif, c'est la mise en relation avec d'autres épisodes qui dévoile l'itération par l'intermédiaire de la formule. La fréquence de l'itératif est liée à la diffusion et à son rythme de diffusion. En cela, la série télévisée se distingue de la littérature. Le montage sériel configure une forme de répétition encadrée par une instance narrative dominante et structurante. Les questions des anachronies ou de l'itération sont directement liées à l'idée de rythme parce qu'elles organisent le récit.

À partir de la distinction entre les deux axes histoires et récits, nous avons un décalage obligatoire qui se manifeste par différentes caractéristiques. Entre les histoires et le récit, il y a nécessairement une distorsion de l'ordre et de la durée ainsi que de la vitesse des événements. Il n'y a pas de possible jonction entre le temps de l'épisode et le temps du récit, il n'y a que l'illusion de la réunion du temps dans certaines fictions comme *24*. La durée et la vitesse se traduisent par l'organisation temporelle du récit. Dans *Six Feet Under*, chaque épisode de cinquante-deux minutes en moyenne (ce qui correspond à la durée du racontant) organise la narration sur une durée de plusieurs jours (temps du raconté).

Nous avons déjà abordé plusieurs épisodes des séries de notre corpus, mais il apparaît intéressant de choisir un épisode aléatoire d'une fiction pour aborder la question du rythme. Nous allons prendre l'exemple d'un épisode de la série d'Alan Ball (*Six Feet Under*) pour penser l'hétérogénéité du rythme unitaire sériel. Dans *The Opening* (S2E09), le personnage de Claire expose des photos lors d'une exposition d'œuvres d'art. L'exposition occupe une grande partie de l'épisode. Dans l'histoire au sens de Genette, l'exposition artistique de Claire n'est qu'un moment parmi tant d'autres. Pourtant l'organisation de l'épisode laisse une place prépondérante à cet événement. L'exposition

[1266] ADAM Jean-Michel, *Le Texte Narratif*, *op. cit.,* p. 38

occupe plus du tiers de l'épisode (entre 00 : 20 : 36 et 00 : 40 : 36). Or, l'épisode prend place sur plusieurs jours. La soirée est perçue par chaque protagoniste de la famille Fisher, mais aussi par Brenda et Billy en alternance avec Rico et sa femme Vanessa qui sont les deux seuls personnages à ne pas être venus. Ainsi, le récit s'attarde dans un premier temps sur une partie de la journée des Fisher. Le décalage entre le racontant (récit) et le raconté (histoire) s'opère ici par une distension temporelle de la durée et de la vitesse. Afin d'organiser l'épisode autour du vernissage de l'exposition, l'épisode semble s'organiser en trois parties. Nous allons utiliser un tableau pour avoir une vue d'ensemble.

	Récit racontant	Récit Raconté
Segment 1	[00 : 01 :48 – 00 : 20 : 36]	Plusieurs jours
Segment 2	[00 : 20 : 36 – 00 : 40 : 36]	2 à 3 heures de la soirée d'exposition
Segment 3	[00 : 40 : 36 - 00 : 52 : 00]	Fin de la soirée et journée suivante
Total :	52 minutes de fiction.	5 à 6 jours

Figure 64 : Tableau personnel des deux axes du récit.

Les vingt premières minutes de l'épisode sont consacrées à plusieurs jours induits par le décès du début de l'épisode, par une scène de nuit et par la rencontre avec le client des Fisher qui souhaite organiser les funérailles. L'itération trouve sa place avec le suicide initial d'une femme (Melinda Mary Bloch) et par la mise en scène de l'épitaphe. Le corps de la défunte procurant ainsi un client à la famille Fisher. L'ex-mari de Melinda est le client qui se présente au Fisher abordant la thématique de la dépression. Un thème qui trouve un écho dans les relations Nate/Lisa et Rico/Vanessa. Les jours qui s'écoulent fonctionnent sur un agencement en alternance qui permet de donner une place à chaque couple de personnages (Claire/Russel, Keith/David, Nate/Lisa, Ruth/Arthur, Rico/Vanessa) sous la forme d'un récit multifocal. L'épisode est façonné sur un système similaire qui élabore une durée et une vitesse particulières. Cette possibilité affirme la distinction avec la littérature qui ne repose pas sur un temps de lecture comparable. En effet, on peut lire un livre selon des rythmes variables. Or, lorsqu'on regarde un épisode, on est soumis à un format pragmatique qui bloque le téléspectateur sur une durée et une vitesse spécifiques. On objectera que l'on peut mettre « pause » à un épisode dans le cadre d'un DVD, mais détaché de toute manipulation arbitraire, le premier visionnage d'un épisode à la télévision est conditionné et similaire pour chacun dans un temps pragmatique convoqué.

Le centre de l'épisode s'articule donc autour de l'exposition de Claire et de sa classe. Cette séquence occupe vingt minutes de l'épisode, ce qui représente ici quelques heures dans la fiction : une différence majeure avec le premier tiers de l'unité sérielle. Ce qui induit ici un ralentissement de la vitesse et de la durée. L'auteur réorganise aussi le procédé de mise en intrigue puisque les personnages sont tous réunis dans un même lieu (à l'exception de Rico et Vanessa). Cette réorganisation et cette transformation du rythme permettent d'insister sur les éléments importants de l'épisode comme la désagrégation du couple Nate et Lisa, les problèmes relationnels de David et Keith ou encore la rencontre entre Brenda et Lisa. Les personnages ne sont plus « compartimentés » dans des lieux séparés, ils sont réunis et interagissent les uns avec les autres. De cette manière, le second tiers de l'épisode est différent du premier tiers. L'intrigue de l'exposition fonctionne comme une caisse de résonance qui met à jour les points de vue de chacun des personnages.

La troisième partie de l'unité représente une douzaine de minutes de l'épisode. Le raconté prend place dans la continuité de la soirée et s'inscrit par-delà, jusqu'au lendemain. Ainsi, formellement, cette partie ressemble à la première disposant en alternance des scènes entre les protagonistes dans des lieux distincts. C'est aussi le retour de l'itératif avec la veillée funéraire de la « cliente » des Fisher. Cette ultime partie se place entre les deux dans le rapport racontant/raconté, douze minutes de l'épisode pour moins de vingt-quatre heures dans la fiction. Elle dévoile à son tour un rythme différent. À noter que le passage de la nuit au jour se fait par l'intermédiaire d'un fondu au blanc marquant ainsi l'ellipse nocturne opérée. Ainsi, l'épisode fonctionne en différents mouvements qui pourraient s'apparenter à une partition musicale. Un premier mouvement fondé sur une accélération de la durée et de la vitesse, une alternance de séquences assez dense présentant les enjeux narratifs de l'épisode. Un second mouvement qui change complètement de rythme pour centrer l'attention sur les événements de l'exposition proposant un rapport temporel plus proche de la temporalité du racontant et du raconté. Le troisième mouvement réaccélère le rythme sans retrouver celui du premier tiers de l'épisode, mais en retrouvant sa forme. De cette manière, un épisode ne se bâtit pas selon un seul rythme, ce sont plusieurs mouvements qui traversent le rapport de la durée et de la vitesse dans l'épisode. L'itératif encadre le rythme de l'épisode par des points de passages comme la séquence introductive avec le décès, la première visite du client et la veillée funéraire.

Nous avons analysé cette organisation de manière générale, mais il semble qu'en allant vers une analyse de ce rapport entre le temps de l'épisode et celui porté par le récit, nous pouvons mettre à jour le montage audiovisuel et sériel qui donne forme à l'expérience. Chaque unité sérielle est traversée par un rythme discontinu qui renouvelle l'attention. Un rythme linéaire sans variation limite l'attention du téléspectateur. Si *Six Feet Under* est défini par une formule et un cadre temporel, chaque épisode prend place sur plusieurs jours. Il y a plusieurs distorsions dans l'ensemble de la série (comme l'ellipse de sept mois de la troisième saison), mais ces dernières restent de l'ordre de l'exception. Or, dans le cadre délimité de quelques jours, les cinquante-deux minutes de fiction sont agencées selon un rythme variable. Ainsi, on trouve plusieurs mouvements rythmiques au sein même d'un épisode pour maintenir l'attention du téléspectateur et pour dynamiser le récit.

Le rythme dépend aussi du montage. Il suffit de penser à l'ouverture de la série *Lost*. Sept minutes intenses d'un montage dynamique, d'une approche formelle en mouvement constant, Jack Shephard se réveille et tente d'aider les survivants du crash devant l'épave de l'appareil. Les sept premières minutes sont d'un point de vue formel tout à fait spécifique avec beaucoup de mouvements, un montage dense et rapide qui tente de capturer la confusion qui règne sur la plage. La suite de l'épisode pilote propose un rythme complètement différent. Dans *Lost*, chaque épisode encadre quarante-huit heures du temps fictionnel comme cela est explicité dans la bible de la série. Or, dans le pilote, sept des quarante-deux minutes du format sont utilisées pour la séquence initiale. Le reste de l'épisode est mis en ordre par des ellipses récurrentes. Ainsi, la série télévisée possède des outils filmiques qui lui permettent d'influer sur le rythme de l'épisode. On pourrait découper grossièrement le pilote de *Lost*, on en retirerait trois mouvements rythmiques, les sept premières minutes traversées par la fulgurance de l'urgence, les vingt minutes suivantes fonctionnent sur un ralentissement du rythme malgré l'écoulement de plus de vingt-quatre heures de fiction et enfin le dernier quart d'heure fonctionne sur une accélération progressive qui fait écho à l'attaque du monstre pendant la nuit. Nous pourrions effectuer ce travail sur chaque série et nous en retirerions le même constat, les épisodes sont traversés par des jeux de rythme. En mettant à jour le rythme d'un épisode, nous pouvons mettre au jour précisément son organisation.

1.7 L'ellipse : moduler le rythme du récit

En abordant l'épisode de *Six Feet Under*, nous prenons conscience des modulations de rythme au sein même d'un épisode. Cette organisation est possible par la récurrence de l'ellipse qui vient réordonner la logique du récit. Le rythme d'un épisode est indissociable de cette question qui module le récit. Il faut donc comprendre de quelle manière l'ellipse organise une certaine lecture de l'œuvre.

Comme le rappelle Gérard Genette, l'ellipse n'est pas une anachronie[1267]. C'est néanmoins un moyen capital de façonner un rythme temporel dans n'importe quelle forme de narration. Genette distingue deux types d'ellipses : les ellipses déterminées et les ellipses indéterminées[1268]. La majorité du temps, les ellipses sont indéterminées et l'écart entre deux scènes peut varier de quelques minutes ou de quelques heures, voire de quelques jours. Elles permettent ainsi de sélectionner certaines actions des récits. Les ellipses déterminées provoquent une rupture temporelle importante en entraînant abruptement le récit premier dans un futur soudainement présentifié par une accélération du récit. Le montage audiovisuel et sériel engage une présence récurrente de l'ellipse. En effet, le langage audiovisuel procède par le montage et crée donc une continuité façonnée d'ellipses visuelles. De plus, le montage sériel repose justement sur une ellipse déterminée puisque la diffusion procède de différentes manières (hebdomadaire, mensuel, etc.).

L'ellipse est un systématisme présent dans toutes les séries télévisées. Nous ne verrons jamais un repas complet chez les Fisher ou encore la réparation complète d'un Viper à bord du Galactica. L'ellipse est la première distorsion de la chronologie puisqu'elle permet la sélection et l'accélération de l'action. Pour une très grande majorité de cas, l'ellipse est indéterminée entre chaque scène et chaque séquence. Si nous ne pouvons pas situer avec exactitude le nombre de minutes, d'heures écoulées, ce type d'ellipse façonne un langage visuel auquel nous sommes habitués. Aucun téléspectateur ne s'étonne d'une accélération du récit pour passer du début d'un repas chez les Fisher au moment où les personnages débarrassent. C'est un langage visuel auquel nous sommes tellement habitués que nous n'y prenons plus garde. Le récit ne vise pas à la restitution de la continuité absolue du temps, mais plutôt à une logique des événements guidés par les actions sous un rapport de cause/conséquence. Toujours avec l'exemple des Fisher, si le

[1267] GENETTE Gérard, *Discours du récit, op. cit.*, p. 32.
[1268] *Ibid.,* p. 103.

dîner fait éclater une dispute conjugale entre le couple Nate et Brenda, alors l'ellipse qui suit accélère le récit pour dévoiler la continuité et les conséquences de cette altercation après le repas. Le repas en lui-même est un support à l'action, ne pas assister à son déroulement complet ne pose aucun problème de compréhension. Les actions dictent le rythme du récit.

À l'inverse, l'ellipse déterminée marque une anomalie dans le rythme du récit. Cette anomalie amène un « saut dans le temps » de plusieurs jours, semaines, mois voir années. Dans *Battlestar Galactica*, le dernier quart d'heure du dernier épisode de la deuxième saison est porté par une ellipse d'un an. Le téléspectateur découvre donc les conséquences d'un an de fiction inconnu. Dans l'ouverture de la troisième saison, cent trente-quatre jours supplémentaires se sont écoulés dans la chronologie, si bien qu'en accélérant le récit, l'ellipse crée des possibilités d'histoires. C'est justement en prenant de la vitesse que le récit se crée des opportunités narratives. Dans la série de Moore, la troisième saison localise l'intrigue sur une planète, les humains sont occupés par les Cylons. Aussi, le postulat narratif de cette nouvelle saison coupe avec les saisons précédentes et les intrigues spatiales. L'ellipse ne rompt pas seulement avec une chronologie linéaire, elle peut délocaliser l'intrigue, créer de la matière narrative supplémentaire et nouvelle. Dans *Six Feet Under*, la troisième saison débute par une ellipse de sept mois ayant entraîné de profonds changements dans la vie de certains protagonistes comme Nate Fisher qui est soudainement marié à Lisa Kimmel et père d'une petite Maya. Le personnage à une nouvelle vie, une nouvelle maison, si bien que les sept mois elliptiques sont portés par les transformations de ce personnage. Ce type d'ellipse marque une telle rupture dans la continuité que le téléspectateur en prend immédiatement conscience.

La question de l'ellipse induite par notre étude d'un épisode de *Six Feet Under* met en avant un problème commun à l'ensemble des fictions sérielles. Cet outil peut donc insuffler de la variation dans un modèle conduit par une formule. Or, l'ellipse semble permettre la répétition mais elle peut aussi la briser. C'est la distinction que nous pouvons faire entre les deux types d'ellipses évoqués. L'univers fictionnel et les multiples points de vue bâtissent une formule dans laquelle la narration peut se développer. Pour s'étendre, les histoires sont contraintes à un certain modèle. Les séries télévisées ont besoin de cette capacité à se répéter pour répondre aux exigences de production et de diffusion. Si

l'ellipse peut proposer une accélération du flux narrative, elle sert, le plus souvent à orienter les récits vers une forme de retardement.

1.8 L'instance structurante de la série

1.8.1 Du monomythe à la formule

La série télévisée propose donc une étonnante combinaison. La narratologie nous aide ici à cerner les différents éléments de cette combinaison. Générer un modèle permettant l'analyse des configurations temporelles dans les séries télévisées semble liée à la mise au jour de ce réseau d'articulation qui configure l'œuvre sérielle. Nous avons abordé la série télé comme un univers, un réseau de points de vue, un modèle rythmique spécifique et nous avons laissé de côté la dimension de l'intrigue. Il nous semble que nous avons montré de quelle manière *Scrubs, Lost, Battlestar Galactica* et *Six Feet Under* étaient des récits sériels spécifiques. Nous ne pouvons pas nier une similitude avec les autres formes de récit. Les outils narratologiques qui nous ont permis d'éclairer certaines questions nous ont prouvé cela. La série possède donc des éléments qui particularisent son fonctionnement tout en possédant des éléments communs à tous les récits. De quelle manière peut-on appréhender le récit sériel ? C'est la question que pose l'ensemble de nos travaux et c'est vers quoi nous tendons à travers une méthodologie propre génératrice d'analyse sérielle. L'extraordinaire étendue des séries reste une problématique. La multiplicité des histoires et des récits au sein d'une même série ne favorise aucun modèle analytique. Alors, comment faire pour saisir la série télévisée ?

Du côté de la narratologie, plusieurs méthodes peuvent nous intéresser. Dans le cadre de la recherche américaine, l'idée de formule est présente dans de nombreux travaux. Christopher Vogler[1269] part de l'idée de mythe à l'instar de son mentor : l'universitaire américain Joseph Campbell. Pour ce dernier, le mythe est une métaphore pour un problème au-delà de la compréhension humaine. Campbell perçoit deux mondes dans l'histoire, ce qu'il appelle le monde ordinaire et le monde extraordinaire. Il applique une pensée de l'histoire autour de l'idée de « monomythe », c'est-à-dire que tous les mythes du monde racontent une histoire structurellement similaire mais dont l'originalité repose dans les variations : « L'aventure mythologique du héros suit un itinéraire type qui

[1269] Scénariste, *script doctor* et enseignant ayant notamment travaillé sur *Aladin* (1992), *La Ligne Rouge* (1998), *Fight Club* (1999), *The Wreslter* (2007).

est une amplification de la formule exprimée dans les rites de passage : séparation-initiation-retour, formule qui pourrait se définir comme l'unité nucléaire du mythe. »[1270] Vogler reprend le travail de Campbell autour du monomythe et de la structure de l'intrigue pour agencer un schéma de ce qu'il appelle « le voyage du héros » autour de ces deux mondes en douze étapes. En effet, si toutes les histoires se basent sur un socle commun alors on peut en détacher une forme structurelle. C'est la perception de Campbell et de Vogler.

Figure 65: Schéma du voyage du héros[1271].

À travers ce schéma, Vogler perçoit chaque histoire en douze étapes : « Dans tout bon récit, le héros grandit et évolue, effectue un voyage d'une "façon d'être" à la suivante : du désespoir à l'espoir, de la faiblesse à la force, de la bêtise à la sagesse, de l'amour à la haine et vice-versa. »[1272] Pour lui, toutes les histoires reposent sur cette structure, quel que soit leur support. Ce modèle est au cœur de la politique des films Disney dont vingt-deux succès commerciaux reposent sur ce schéma[1273]. Vogler a par ailleurs travaillé sur plusieurs productions Disney comme *Le Roi Lion* en sa qualité de

[1270] CAMPBELL Joseph, *Le Héros aux mille et un visages*, Escalquens, Éditions Oxus, 2010, p. 37.

[1271] Schéma disponible via ce lien : http://www.commentfaireunfilm.com/voyage-du-heros-1/, (consulté le 3 septembre 2014).

[1272] VOGLER Christopher, *The Writer's Journey: mythic structure for writers*, Chelsea, Sheridan Books Inc., 2007 p. 7. Citation en anglais : « In any good story the hero grows and changes, making a journey from a way of being to the next : from despair to hope, weakness to strength, folly to wisdom, love to hate, and back again. »

[1273] Master Class Christopher Vogler, Cité Internationale, Lyon, octobre 2012.

script-doctor. Chez Vogler, les douze étapes sont un modèle adaptable. On peut par exemple s'emparer seulement de six étapes et façonner un récit. D'ailleurs, la plupart des récits n'utilisent pas l'intégralité des douze étapes. Ces étapes représentent un schéma réunissant les possibilités constituées par l'ensemble des récits. Finalement, Campbell et Vogler affirment que les récits sont le produit d'une formule. C'est cette idée qui nous intéresse.

Pour les séries, un tel schéma nous semble difficile à appliquer dans l'idée d'une analyse, mais il met en avant l'idée de circularité temporelle présente dans les séries télévisées. On pourrait appliquer cette méthode pour tenter de percer à jour la formule non pas dans sa répétition mais dans ses variations. Prenons l'exemple du pilote de *Scrubs* : John Dorian découvre le monde de l'hôpital, on lui demande de faire une perfusion pour son premier jour mais il échoue, il rencontre son mentor (le docteur Cox) et décide de réussir dans son nouveau milieu. J.D. se fait des Alliés comme l'infirmière Carla Espinoza et il se prépare pour réussir son objectif, effectuer une perfusion. Finalement, il est de nouveau soumis à un test qu'il réussit cette fois-ci sous l'œil de son mentor. Il quitte l'hôpital transformé par cette première journée emportant avec lui une meilleure compréhension de son univers. Selon Vogler, le voyage de John Dorian dans ce pilote recoupe les étapes 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9 et 10 du voyage du héros (soit neuf étapes). Dans l'exemple de *Scrubs*, le monde extraordinaire est celui de l'hôpital où le personnage est mis à l'épreuve et où il rencontre ses alliés et ses ennemis. Ce modèle de narration conçu par Campbell et repris par Vogler fonctionne sur des points de passages qui peuvent être réordonnés. Lorsque nous avons analysé les fins et les débuts, nous avons mis en évidence la récurrence de la figure circulaire qui permet d'unifier l'ensemble de l'œuvre. La figure de l'œil qui ouvre et referme *Lost* tend à répondre à ce dispositif à l'instar de *Six Feet Under* (le départ de Claire répond à l'accident originel du père), *Battlestar Galactica* (autour de l'histoire comme une éternelle répétition) et *Scrubs* (qui fonctionne sur l'arrivée et le départ du personnage). Ce que Vogler et Campbell mettent en avant, c'est la récurrence de la figure du cycle dans les récits. Ce schéma indique des points de passage, il ne quantifie pas le nombre d'intrigues mais il reste un modèle intéressant pour aborder la circularité des récits et l'idée qu'à l'instar des *Doppelgängers*, les univers fictionnels proposent un voyage dans deux espaces-temps.

Dans cette « école américaine », John Truby[1274] propose une méthode fondée sur sept étapes clés de la structure narrative. Ces sept étapes traversent le récit dans ses limites[1275]. Il les appelle :

- Faiblesses et besoins
- Désir
- Adversaire
- Plan du héros
- Confrontation finale
- Révélation personnelle
- Nouvel équilibre

L'idée de Truby tourne autour de l'intrigue comme déséquilibre qui nécessite de découvrir par le biais d'un chemin un nouvel équilibre : « Elles sont ancrées dans l'histoire. Ces sept étapes sont le noyau, l'ADN de votre récit […] elles tendent à imiter *l'action humaine*. »[1276] L'auteur utilise les exemples du *Parrain* de Francis Ford Coppola (1972), *Tootsie* de Sydney Pollack (1982) ou encore *Chinatown* de Roman Polanski (1974) pour faire ressortir ces étapes clés. Si la méthode vise la mise à nue de la structure, Truby utilise les personnages pour dévoiler le cheminement.

Dans *Battlestar Galactica*, William Adama est solitaire, orgueilleux et autoritaire, il doit dépasser ses faiblesses pour renouer avec son fils et guider les humains vers la Terre (étape 1). Son désir est de fuir la retraite qui l'attend (étape 2), ce qui lui est permis par l'attaque des Cylons. Son besoin est d'accomplir son devoir de militaire et de père. Ses adversaires sont les Cylons (étape 3), mais aussi certains personnages comme la présidente Laura Roslin (qui deviendra par la suite une alliée). Son plan est de trouver une autre planète pouvant accueillir les réfugiés (étape 4). À travers la série, Adama se confronte à Roslin, aux Cylons, ce qui induit une révélation personnelle qui lui permet de mettre de côté son orgueil et de s'adoucir (étape 5 et 6). À la fin des récits, Adama a retrouvé une relation forte avec son fils, il a entretenu une relation amoureuse avec Roslin et il a trouvé la paix tout en triomphant de ses ennemis créant ainsi un nouvel équilibre (étape 7). La structure proposée par Truby permet d'appréhender la structure narrative autour de la transformation du personnage. La présence de plusieurs héros dans les séries

[1274] Scénariste, réalisateur et enseignant ayant notamment travaillé sur *21 Jump Street, Lost, Desperate Housewives*.

[1275] TRUBY John, *L'anatomie du scénario*, *op. cit.*, p. 47.

[1276] *Ibid.*, p. 48.

télévisées induit que ce modèle peut être utilisé pour chaque protagoniste important. Si nous avons ici utilisé l'exemple de William Adama, nous aurions pu faire une analyse similaire de Laura Roslin, Lee Adam, Kara Thrace et bien d'autres. Cette méthode apparaît plus intéressante dans le cadre des séries télévisées, dans la mesure où elle prend en compte l'univers de l'intime et l'univers de l'action.

Finalement, les méthodes de Campbell, Vogler ou Truby nous amènent à penser la série télévisée non pas comme un voyage ou comme sept étapes clés, mais comme une pluralité de voyages ou d'étapes clés. Dans le sens où la série ne serait pas une gigantesque intrigue, mais une pluralité d'intrigues qui se modulent et s'organisent. La série n'est pas un récit, c'est une pluralité de récits. Pour revenir à Genette, la *narration* organise une dialectique entre histoires et récits. Lorsque nous avons abordé la question de la fin et du début, nous avons essayé de retrouver la logique structurante de l'ensemble. Celle-ci est justement le résultat d'une multitude d'intrigues, de récits et d'histoires.

1.8.2 Organisation et modulation

Mais alors, comment générer un modèle analytique pertinent qui prend en compte les modulations de l'organisation narrative sérielle ? En effet, les séries sont une forme qui se répète, mais qui, dans le même temps, varie. Les nombreux points de vue se modulent autour d'une formule, c'est aussi le cas des nombreux arcs narratifs. Les travaux de Rick Altman apparaissent essentiels parce qu'ils refusent de donner la primauté à l'intrigue. Il propose une alternative. Il procède par deux méthodes complémentaires, une approche rhétorique (autour des concepts de *following* et *modulations*) et une approche typologique (autour des types de récits, bifocal, multifocal ou singulier)[1277]. Il développe son concept intitulé *Following* autour ce que l'on pourrait traduire par un « modèle de suivi ». Cette idée est importante parce qu'elle pense la manière dont le lecteur est positionné dans sa relation aux actions et aux personnages[1278]. Cela peut s'appliquer aux fictions sérielles, le « modèle de suivi » de *Scrubs* plonge le téléspectateur dans la subjectivité du personnage principal au point de connaître ses rêves et des pensées. À l'inverse, *Lost* positionne le téléspectateur à l'extérieur des subjectivités avant de l'y précipiter.

Ses idées s'articulent en trois axes, ce qu'il appelle *Following-Unit* qui exprime la manière dont on suit des points de vue, l'idée de *Modulations*, c'est-à-dire la manière dont

[1277] ALTMAN Rick, *A Theory of Narrative, op. cit.*, p. 316.
[1278] *Ibid.,* p. 291.

le texte passe d'un point de vue à un autre[1279], et le *Following-Pattern*, soit la manière dont le texte organise la poursuite des points de vue et leurs modulations[1280]. Altman propose donc de penser l'analyse par l'articulation des subjectivités qui organisent le texte. L'idée de *Following-Pattern* semble faire clairement écho à l'idée de formule. Ces deux premiers axes tendent à penser le récit dans son organisation et dans la modulation de ses points de vue.

La méthode Altman s'adapte parfaitement aux propriétés spécifiques de la série télévisée puisqu'il tend vers la mise en place d'un modèle qui prend en compte la question de l'organisation et de la modulation des récits. De plus, la méthode de l'auteur nous apparaît pertinente : « Je commence par analyser un unique texte représentatif qui met à mal les notions préconçues de définition et structure narratives. Les leçons tirées de cette analyse sont ensuite appliquées à une série de textes similaires, ce qui permet l'élaboration d'une ébauche de *Following-pattern*. »[1281] Notre objectif est donc de mettre en œuvre une méthodologie unique qui permet d'analyser les séries dans leurs diversités. Nous allons à l'instar d'Altman passer par un modèle spécifique pour en déduire la reconnaissance d'un modèle commun à la série télévisée. Nous devons penser la série par ces modulations, par sa manière de suivre les personnages et bien entendu par le modèle dominant de la formule. Cette idée s'accorde avec la « déformulation/formule » qui induit une question de modulation.

En choisissant un autre modèle analytique que celui dominé par l'intrigue, nous allons essayer de penser une méthodologie qui prendrait en compte les spécificités de la série télévisée. En abordant la question des univers fictionnels et des personnages, nous postulons un modèle qui emprunte aux travaux de Dolezel, Pavel, Genette ou encore Altman. Les questions majeures liées à la forme sérielle semblent trouver un nouveau sens à la lumière des outils narratologiques. Nos deux premières parties ont alimenté des interrogations importantes autour des univers fictionnels, des personnages, de la répétition, du rythme, etc. À l'aide de la narratologie, nous avons pensé ces éléments.

Désormais, nous avons les outils nécessaires à la compréhension de la forme sérielle. Nous pouvons les mettre en œuvre à condition d'avoir un modèle capable de

---

[1279] *Ibid.,* p. 291.

[1280] *Ibid.,* p. 29.

[1281] *Ibid.,* p. 27. Citation en anglais : « I begin by analyzing a single representative text that challenges received notions of narrative definition and structure. The lessons derived from that analysis are then applied to a serie of similar texts, permitting the recognition of a first basic following-pattern. »

générer une méthodologie d'analyse. Avoir les outils ne signifie pas que l'on peut produire une analyse, il faut une approche qui prend en compte la particularité de l'identité sérielle : le montage audiovisuel et le montage sériel. C'est la prochaine étape de notre travail.

L'organisation temporelle : La triple configuration du temps chronique

1 Appréhender la série

1.1 L'identité temporelle de la série : double montage

Lors d'une conférence intitulée « Écrans pour la généalogie d'un dispositif »[1282], Jean-Pierre Esquenazi a présenté une réflexion sur la dualité du rapport entre le montage sériel et le montage audiovisuel. D'une part, il distingue le montage audiovisuel comme une opération spécifique du cinéma théorisée par Deleuze. Ce dernier pense que le cinéaste a deux opérations à son actif, le cadrage et le montage. Or, le montage filmique est justement une opération proprement audiovisuelle : « Si l'on assimile l'image-mouvement au plan, on appelle cadrage la première face du plan tournée vers les objets et montage l'autre face tournée vers le tout. D'où une première thèse : c'est le montage lui-même qui constitue le tout, et nous donne ainsi l'image du temps. Il est donc l'acte principal du cinéma. »[1283] De l'autre côté, le montage sériel répond à un mode d'organisation des récits par une institutionnalisation structurelle de la programmation. Le concept de l'épisode, de la saison et de la série répond à une forme de calendrier dont l'existence est intiment liée à la programmation télévisuelle. La série marque l'adaptation de la production à la diffusion[1284]. Dans cet objectif, le répertoire d'unité constitué en épisode et saison est une médiation entre les exigences de production et les exigences de diffusion. C'est dans ce montage lié aux contraintes du médium télévisuel que l'on peut détacher la particularité de la série. Sa fragmentation en plusieurs niveaux qui prend la forme d'un montage du langage sériel. Le montage de la série est donc dépendant du calendrier établi par la chaîne : « Les séries télévisées, objets également fictionnels, sont

[1282] ESQUENAZI Jean-Pierre, « Écrans pour la généalogie d'un dispositif », conférence du 16 septembre 2014, Université Jean Moulin Lyon 3, séminaire « Vivre parmi les écrans », sous la direction de Mauro Carbone, vidéo via ce lien : https://www.youtube.com/watch?v=rhRJPyEUYHA, (consulté le 14 octobre 2014).

[1283] DEEUZE Gilles, *L'Image-temps,* Paris, Les éditions de Minuit, 1985. p. 50-51.

[1284] ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?*, *op. cit.*, p. 24.

devant un tout autre cas de figure, puisque le découpage temporel de la téléspectature y est donné par avance : il est, exactement, programmé. »[1285]

Paul Ricœur reprend les travaux d'Émile Benveniste sur le calendrier. Ce dernier explique qu'il existe trois points communs à tous les calendriers. Premièrement, un événement fondateur censé ouvrir une ère nouvelle (naissance du Christ ou de Bouddha, Hégire, avènement de tel souverain, etc.).[1286] Dans le cadre des séries télévisées, il s'agit du pilote qui donne naissance à la fiction et qui fixe un point de repère originel. Dans un second temps : « — Il est possible de parcourir le temps dans les *deux directions* ».[1287] C'est exactement ce que propose la narration dans les séries télévisées. Le calendrier propose aussi « un *répertoire d'unités* de mesure servant à dénommer les intervalles constants entre les récurrences de phénomènes cosmiques ».[1288] En effet, les séries s'organisent autour d'un *répertoire d'unités,* soit des épisodes (constitués en acte, en séquence) et des saisons.

Le montage sériel opère donc une médiation du temps calendaire en proposant un calendrier spécifique qui dépend en grande partie des phénomènes liés à l'industrie télévisuelle et plus particulièrement à la problématique de la programmation. Pour Jean-Pierre Esquenazi, l'articulation particulière à une série entre montage sériel et montage audiovisuel constitue l'identité spécifique à cette série. Nous allons donc faire de cette articulation l'un des points centraux de cette partie. Il est impossible d'étudier une série sans prendre en compte ce double montage.

1.2 Vers le temps chronique

Jean-Pierre Esquenazi postule que la série télévisée en tant que genre : « se caractérise notamment par sa résistance à la clôture. »[1289] La fiction sérielle comme unité narrative « semblent incompatible avec le projet aussi bien culturel qu'économique des séries télévisées ».[1290] La même année, Jason Mittel explique que les séries télévisées à

[1285] ESQUENAZI Jean-Pierre, « Séries télévisées et images du temps », *art. cit.*

[1286] RICŒUR Paul, *Temps et récit. Tome III : Le temps raconté*, *op. cit.*, p.195.

[1287] *Ibid.,* p. 194.

[1288] *Ibid.,* p. 194. Citation de BENVENISTE Émile, « La langue et l'expérience humaine », dans *Problème du langage*, Paris, Gallimard, 1966, p. 6.

[1289] ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?*, *op. cit.,* p. 27.

[1290] *Ibid.,* p. 28.

l'inverse des autres formes de récits sont bâties sur l'idée d'« indétermination temporelle originelle ».[1291] Il s'agit donc de récits dont l'étendue originelle n'est pas déterminée. Les deux auteurs remarquent judicieusement que cette « résistance à la clôture » ou ce « modèle infini » est au cœur de la spécificité sérielle. Nous avons mis en évidence les trois sphères temporelles qui organisent les séries télévisées : le temps de la production/diffusion, le temps de la narration et le temps spectatoriel. À travers nos parties, nous avons montré que cette triple organisation fonctionne en interconnexion et qu'il est difficile de penser une seule de ces sphères temporelles sans penser les deux autres dans le cadre d'une compréhension du médium. Il nous faut penser un point d'inflexion commun à ces trois grands axes temporels.

Les configurations temporelles qui traversent la série télévisée ne peuvent pas se laisser appréhender sans une méthodologie commune. Il est nécessaire de mettre au jour un temps partagé par l'ensemble des sphères constitutives de la série télé. Le temps de la production/diffusion, le temps « spectatoriel » et le temps de la narration semblent partager un niveau temporel similaire ou plutôt une strate temporelle similaire. Chacun est dépendant du calendrier des épisodes. La production fonctionne sur un calendrier spécifique, les téléspectateurs répondent ou non à la programmation calendaire et la narration dépend elle aussi d'une forme de calendrier. Néanmoins, seul le temps de la narration est concerné par ce qu'Émile Benveniste appelle le temps *chronique* : « L'invention du temps calendaire est si originale aux yeux du grand linguiste qu'il lui confère un nom spécial, le "temps *chronique*". »[1292] Il s'agit donc de notre manière de vivre et de percevoir le temps à partir d'une segmentation temporelle institutionnelle que nous avons en commun. C'est une forme de cadrage du temps selon des repères spécifiques qui agissent comme des instruments de pensées capables de saisir une pensée du temps (en jour, mois, année, etc.) : « Dans toutes les formes de culture humaine et à toute époque, nous constatons d'une manière ou d'une autre un effort pour objectiver le temps chronique. C'est une condition nécessaire de la vie des sociétés, et de la vie des individus en société. Ce temps socialisé est celui du calendrier. »[1293] Benveniste pense alors deux versions du temps chronique ; dans la citation précédente, il définit le temps calendaire qui est la version objective du temps *chronique*. Nous verrons par la suite

[1291] MITTEL Jason, « Previously On: Prime Time Serials and the Mechanics of Memory », *art. cit.*, p. 78-98.
[1292] RICŒUR Paul, *Temps et récit 3. Le temps raconté*, Paris, Le Seuil, 1985, p. 193.
[1293] BENVENISTE Émile, « La langue et l'expérience humaine », *op. cit.*, p. 6.

l'autre versant du temps chronique. Par ailleurs, il définit une version subjective que l'on peut aussi nommer temps historique qui est obtenue à partir d'événements organisant une histoire (par exemple l'histoire de France s'organise autour d'une série de dates 1572, massacre de la Saint Barthélémy, 1610, assassinat d'Henri IV, etc.). Selon Ricœur, le temps historique : « révèle une première fois sa capacité créatrice de refiguration du temps par l'invention et l'usage de certains *instruments de pensée* tels que le calendrier, l'idée de suite des générations et celle, connexe, du triple règne des contemporains, des prédécesseurs et des successeurs, enfin et surtout par le recours à des archives, des documents et traces. »[1294] Benveniste affirme que la version subjective du temps chronique, ici temps historique peut être bidirectionnelle alors que « notre vie vécue s'écoule (c'est l'image reçue) dans un seul sens. »[1295] Nous distinguons alors deux définitions du temps chronique à la fois objective et subjective. Nous allons préférer le terme subjectif (le temps historique aurait pu tout aussi bien convenir) par opposition à la version objective du temps chronique.

Un même temps chronique nous semble partagé par les trois sphères temporelles d'une série télévisée qui s'organisent et s'articulent donc autour d'un même instrument de pensée. Le lien entre le téléspectateur, la narration, la production et la diffusion semble être entretenu par ce partage d'un mode de perception du temps. Nous allons nous intéresser au passage entre une chronologie calendaire des épisodes et une chronique subjective du récit pour reprendre le langage de Benveniste, caractéristique des séries télévisées.

1.2.1 La chronique du temps dans la série

Dans le cadre de la fiction sérielle, le temps chronique semble supposer une chronologie du temps. C'est-à-dire, une élaboration du temps segmenté en intervalles réguliers. C'est le cas avec la programmation des séries en épisodes puis en saisons. Le temps calendaire des séries objective le temps chronique de la série. C'est la première version du temps chronique que nous évoquions. Ce temps chronique objectif « est étranger au temps vécu et ne peut coïncider avec lui ; du fait même qu'il est objectif ».[1296]

[1294] RICŒUR Paul, *Temps et récit. Tome 3. Le temps raconté*, *op. cit.,* p. 189.
[1295] BENVENISTE Émile, « La langue et l'expérience humaine », *op. cit.,* p. 6.
[1296] *Ibid.*, p. 8.

Il semble que cette chronologie se bâtisse donc sur cette triple forme de segmentation sérielle unitaire : l'épisode, la saison et le tout.

Le temps chronique dans sa version subjective peut permettre de privilégier l'un de ces niveaux. Il propose une interprétation du temps chronique objectif selon la logique narrative de la série. Pour reprendre un exemple clair, c'est comme si on racontait sa journée en retenant soit les minutes, soit les heures, soit la totalité. Notre journée fait sens selon le niveau de lecture que nous choisissons. La série se raconte de la même manière soit en privilégiant la chronique du temps au niveau de l'épisode, de la saison ou du tout : « Dans le temps chronique, ce que nous appelions "temps" est la continuité où se disposent en série ces blocs distincts que sont les événements. Car les événements ne sont pas le temps, ils sont dans le temps. »[1297] Il faut donc distinguer la version objective du temps chronique (temps calendaire) et la version subjective du temps chronique.

La chronique du temps subjective invite donc à prendre les événements selon un réseau d'articulation. La continuité lie les blocs d'évènements si bien que c'est dans cette articulation que l'on peut déterminer la logique temporelle d'une série. La fiction sérielle hiérarchise les blocs d'événements en plusieurs niveaux. Nous devons penser le fonctionnement et l'articulation des trois niveaux dans la série télévisée. Nous allons exploiter les travaux de Benveniste et de Ricœur pour penser ce fonctionnement. Pour cela, nous avons défini le temps calendaire (comme pur temps chronique objectif) et le temps chronique (comme subjectif). Dans le temps calendaire (temps chronique objectif), l'organisation du temps est linéaire, le passé, le présent et le futur se succèdent dans une configuration singulière du temps qui ne laisse place à aucune alternative : « A l'exception de circonstance extraordinaire, la majorité d'entre nous fait l'expérience viscérale du temps comme un aller simple entre le passé et le futur. »[1298] Ci-dessous, un schéma permet de penser le temps dans sa forme calendaire.

[1297] BENVENSITE Émile, « La langue et l'expérience humaine », *op. cit.,* p. 6.

[1298] BERGER J.M., « Flashbacks, Memory and Non-Linear Time », *art. cit.* Citation en anglais : « Except under extraordinary circumstances, most of us viscerally experience time exclusively as a one-way ticket from past to future ».

Figure 66 : Schéma personnel du temps calendaire (pur temps objectif).

C'est donc un temps qui privilégie un mode de lecture chronologique. Paul Ricœur ajoute que « Le temps calendaire est le premier pont jeté par la pratique historienne entre le temps vécu et le temps cosmique. »[1299] C'est un temps objectivé. Le temps chronique subjectif répond donc à une autre idée. Il part de la chronologie pour organiser une chronique des événements. Chaque évènement est un bloc qui invite à une lecture multiple du temps. Ainsi, le passé, le présent et le futur sont prélevés en fonction des besoins de la fiction. Le temps chronique n'est plus calendaire parce qu'il engage une lecture subjective du temps. Une lecture qui n'est plus chronologique, mais qui explore le temps dans d'autres formes de logiques. Ainsi, le temps peut explorer des logiques de causalité, émotionnelle, etc. Chaque bloc d'événements contient en soi les possibilités du passé/présent/futur et ainsi il tisse des liens complexes avec les autres blocs.

Figure 67 : Schéma personnel du temps chronique.

En effet, le temps chronique subjectif permet de penser le temps dans sa discontinuité, dans ses variations, dans ses apories et dans ses manques. Le temps chronique subjectif peut donc choisir de privilégier un niveau de sens. Un bloc

[1299] RICŒUR Paul, *Temps et récit 3. Le temps raconté*, *op.cit.*, p. 189-190.

d'évènements peut se suffire, mais la continuité des blocs peut engager un renforcement du sens et de la logique narrative de l'ensemble.

Cette conception est donc celle d'une infinité de possibilités permettant à l'auteur de proposer un récit temporel non linéaire. Benveniste définit trois conditions au calendrier qu'il intitule *stative* (point axial), *directive* (avant/après) et *mensurative* (répertoire d'unités)[1300]. En instaurant des unités immuables (saison, épisode, etc.), un point axial (le pilote) et en agençant sa narration autour du temps chronique subjectif, la série s'organise autour d'une dialectique entre les deux conceptions du temps chronique.

Le temps chronique dans une série choisit de retenir ce qui est déterminant pour son sens en choisissant dans sa triple organisation un niveau de sens. Les possibilités induites par le temps chronique façonnent une expérience temporelle subjective. Cette expérience est riche parce qu'elle peut s'organiser sur trois niveaux. Le temps chronique établit un calendrier sélectif des blocs d'évènements importants. Une série pourrait ainsi se raconter à la manière d'une journée, selon plusieurs niveaux. On pourrait raconter une série par un épisode, une saison ou par son ensemble.

1.2.2 La triple configuration du temps chronique

Figure 68 : Schéma personnel de la triple configuration du temps chronique.

Le schéma a pour but de mettre en avant les trois niveaux structurants de la série télévisée qui segmentent l'arborescence de ce type de fiction. Le constat que nous

[1300] BENVENISTE Émile, « La langue et l'expérience humaine », *op. cit.,* p. 6

pouvons établir, c'est que la série fonctionne sur un réseau qui propose une triple configuration du temps chronique. Regarder un épisode, une saison ou l'ensemble d'une série ne produit pas la même expérience pour le téléspectateur. Chaque nouvelle unité constituante de la série peut proposer une nouvelle configuration du temps chronique.

La triple configuration du temps chronique permet de saisir la série par ses unités qui séparent le temps en intervalles réguliers. Le premier niveau étant l'épisode qui propose une organisation du temps (autour d'une formule) et qui façonne une expérience singulière. En passant au second niveau, la saison propose une chronique du temps qui est la somme des configurations temporelles des épisodes contenus dans ladite saison. C'est donc l'itération d'une formule mise en place sur un nombre X d'épisodes qui génère une chronique du temps dans une saison. Enfin, le troisième niveau est celui de la série ou de l'œuvre entière, elle permet d'appréhender les configurations temporelles comme l'imbrication des différents niveaux de temps chronique. Dans cette idée, l'ensemble des unités qui fragmente le tout est en interrelation avec la totalité créant un réseau extrêmement complexe. Chaque unité peut donc dépendre du tout et le tout peut dépendre de chaque unité. Il nous semble que ce schéma permet de préciser l'idée autour du niveau de lecture que nous avons proposé. Une série peut se raconter et/ou faire sens à plusieurs niveaux. La longévité d'une série permet de proposer une chronique du temps qui privilégie un niveau de temps chronique. Ainsi, c'est un véritable réseau qui alimente le sens de la série à travers sa manière de penser le temps. La densité et la richesse de ces liens façonnent une expérience temporelle, selon nous, inédite. Aucune œuvre ne semble proposer une telle organisation et une telle étendue temporelle.

Cette théorie semble permettre de penser la série en fonction du temps chronique et non plus seulement en fonction de son genre, de son format ou de sa période. Il nous apparaît que nous pouvons être amenés à utiliser les trois niveaux de temps chronique pour classer les fictions sérielles non plus en fonction de leurs degrés d'évolutivité ou d'immobilisme[1301], ni en termes de feuilleton/série,[1302] mais en mettant au jour leur configuration temporelle. Il faut néanmoins être très prudent. Nous parlerons ici de dominances puisque l'ensemble des séries, à un degré plus ou moins élevé, dépend de son tout, c'est à dire de la somme de ses épisodes et de ses saisons. Néanmoins, nous pourrions classer les séries en fonction de niveaux qui produisent une chronique du temps.

[1301] ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?*, *op. cit.,* 103-136.
[1302] BENASSI, Stéphane, *Séries et Feuilletons T.V*, Liège, Editions du CEFAL, 2000.

C'est-à-dire, selon le niveau où le temps chronique fait le plus sens : soit au niveau de l'épisode, de la saison ou de la série tout entière.

En raison de sa dominance immobile, *Columbo* propose une expérience temporelle qui fait sens au niveau de l'épisode puisque la fiction propose une formule parfaitement calibrée. Cela ne veut pas dire que la série est complètement indépendante du reste des épisodes de la série, mais que la chronique du temps de la série privilégie le sens de l'unité épisodique. Dans *Columbo*, l'enquête de l'inspecteur est close à chaque épisode et la continuité ne s'opère que par un retour du personnage dans le cadre d'une nouvelle enquête. La continuité est donc le retour d'un modèle narratif plutôt qu'une continuité des intrigues. D'autres fictions fonctionnent de manière similaire, nous pouvons ainsi citer *Cold Case, Castle*[1303] ou encore *Law & Order*. Ainsi, ces séries proposent une expérience du temps chronique dominé par la figure de l'épisode, ce que nous appellerons : *dominance épisodique*.

L*a dominance saisonnière* permet de mettre en avant les séries dont la chronique du temps privilégie un mode de lecture au niveau de la saison. C'est le cas de *24* ou encore *Damages* ou plus récemment *True Detective*, voire *Hannibal*. L'exemple de *24* semble être le plus explicite. Les missions de l'agent de la cellule antiterroriste Jack Bauer s'étendent sur 24 épisodes représentant ainsi 24 heures dans la fiction. Ce qui fait sens, c'est donc cette totalité. Bauer a 24 heures pour contrecarrer les plans de dangereux terroristes qui menacent la sécurité des États-Unis. Ce n'est plus dans l'unité sérielle que le personnage peut accomplir sa mission mais dans la continuité des 24 unités sérielles de la saison. Chaque saison relance l'horloge numérique emblématique de la fiction qui égraine le temps fictionnel à mesure que la saison se dévoile. En ce sens, on peut découvrir ce type de série en débutant par n'importe quelle saison de *24* sans être réellement perdu : « Il est certain que 24, avec sa structure narrative à concept fort, doit être appréhendée à l'échelle d'une saison entière. »[1304] Néanmoins, on ne peut pas commencer le visionnage de la série par un épisode en plein milieu d'une saison. On assiste alors à un renforcement de la formule. La saison elle-même apparaît comme une extension de la formule de la série. Aussi, ce n'est plus seulement l'épisode qui dicte la formule de la fiction, mais la saison entière. On peut aussi penser à *The Wire* comme le propose Éric Vérat ou chaque saison

[1303] Créée par Andrew W. Marlowe, ABC, (2009- en production)

[1304] NEWMAN Z. Michael, "From Beats to Arcs: Toward a Poetics of Television Narrative", *art. cit.*, p. 16-28. Citation en anglais : « Certainly 24, with its high-concept narrative structure, demands to be considered as a season. »

serait un cycle de roman[1305]. L'ensemble des épisodes d'une saison fonctionne comme des blocs interdépendants qui renforcent le sens de la saison. La chronique du temps privilégie dans ce cadre le second niveau de temps chronique.

Enfin, il y a les séries dépendantes de l'ensemble des unités sérielles (saisons et épisodes). C'est-à-dire, lorsque la série se raconte par la totalité de ses composantes. On trouve de nombreux exemples comme *Lost, Battlestar Galactica*, *Six Feet Under* ou encore *Breaking Bad*. La chronique du temps de ces fictions n'est possible que par la totalité qui façonne une organisation et une configuration du temps spécifique. Ici, la série fait sens par la mise en relation de toutes les unités sérielles. Le temps chronique opère donc au troisième niveau. C'est certainement le niveau le plus difficile à appréhender parce qu'il repose sur l'articulation de la totalité du langage sériel. Ce type de série se renforce à chaque niveau du temps chronique jusqu'à proposer un réseau d'ensemble prenant en compte des dizaines d'heures de fiction. L'ensemble des épisodes et des saisons repose sur une interrelation forte de telle manière que chaque niveau est une pièce supplémentaire dans la mosaïque de l'ensemble. Cela n'empêche pas parfois une certaine indépendance des épisodes comme nous l'avons évoqué pour *Battlestar Galactica,* mais le niveau qui prédomine et fait sens est l'ensemble de la fiction. La richesse de ces fictions est justement dans l'éclatement narratif apparent qui retrouve une logique une fois l'ensemble de la fiction achevé et cela grâce aux relations entre les différents niveaux de temps chronique. Par ailleurs, ce troisième niveau engage la formule à une nouvelle échelle. La série entière s'organise comme une formule dont chaque niveau soutient la structure. Dans *Battlestar Galactica*, la formule narrative est composée de l'exode des humains en quête d'une nouvelle planète. Les Cylons poursuivent les survivants sans relâche. La série explore les possibilités de cette formule qui trouve son accomplissement dans la dernière unité de la fiction. Les épisodes, les saisons insufflent et explorent les possibilités mises en place par cette formule. Nous parlerons ici de *dominance d'ensemble*.

Un tel système structure les œuvres sérielles en trois catégories qui mettent en avant le niveau du temps chronique qui permet d'appréhender la série. L'avantage de ce découpage est de penser la série sous un seul critère, dans son rapport au temps et non plus selon la taille de son casting, la part de la formule dans le *show* ou la part feuilletonesque et sérielle. L'ensemble des séries est perçu selon un critère similaire, le temps chronique.

[1305] VÉRAT Eric, *Génériques ! Les séries américaines décryptées, op. cit.*, p. 95.

Finalement, ce qui définit une série c'est ce qu'elle nous raconte et à quel niveau elle nous le raconte. Il suffirait de se poser cette question dans le cadre de chaque série pour proposer selon la réponse un niveau de temps chronique. Nous présentons ci-dessous un schéma pour clarifier cette idée avec quelques exemples de série.

Série à dominance épisodique (1er niveau du temps chronique)	Série à dominance saisonnière (2e niveau du temps chronique)	Série à dominance d'ensemble (3e niveau du temps chronique)
Columbo, Cold Case, *Law& Order*, *Dragnet, Mission Impossible.*	*24, Prison Break, Damages, True Detective, American Horror Story.*	*Lost, Battlestar Galactica, Games of Thrones, Six Feet Under.*

Figure 69 : Tableau d'une proposition de classement selon le temps chronique dominant.

Ainsi, les séries se racontent par le passage d'une chronologie des épisodes à une chronique des événements pour reprendre le langage de Paul Ricœur. On passe finalement d'une organisation pragmatique à une lecture narrative de la série.

La triple configuration du temps chronique permet donc de penser la série par rapport à son organisation narrative et temporelle. Elle permet de proposer un modèle pouvant générer une méthodologie analytique. Par exemple, pour une série à dominance d'ensemble, il faut partir de la totalité pour penser l'organisation de la fiction. Dans le cadre d'une série à dominante saisonnière, il faut partir d'une saison et pour les séries à dominantes épisodiques, il faut partir de l'unité d'un épisode. La triple configuration du temps chronique est une base méthodologique qui peut nous permettre de mettre au jour la complexité temporelle des séries télévisées.

1.2.3 Montage audiovisuel : Conception deleuzienne du temps

Le dernier élément à prendre en compte pour appréhender la richesse d'une œuvre sérielle est la dimension audiovisuelle de l'objet. Nous avons évoqué Deleuze et sa conception des propriétés intelligibles du cinéma par le cadre et le montage. Nous avons mis en relation le montage sériel et le temps chronique par notre schéma de la triple configuration du temps chronique. Nous devons revenir au montage audiovisuel, indispensable outil pour comprendre les configurations temporelles dans les séries

télévisées. Deleuze définit deux types d'images propres au cinéma : l'image-mouvement et l'image-temps. L'image-mouvement renvoie à une période classique du cinéma (de Griffith à la fin de la Seconde Guerre mondiale et au cinéma dit moderne), il s'agit d'une perception du temps médiatisé par un schème sensori-moteur, c'est-à-dire une situation-perception-action qui entraîne le sentiment du temps. C'est ce que Deleuze perçoit comme le carburant de l'image-mouvement : j'ai soif, je vois un verre d'eau donc je bois. Cette conception omniprésente dans le cinéma classique américain trouve une forme alternative avec l'image-temps. Celle-ci correspond à une autre type de cinéma, c'est une image pure du temps, dégagée du schème sensori-moteur, détachée de l'action, mais qui offre des situations optiques et sonores pures. Les films ne reposent plus sur la continuité, ils perdent la notion de cause à effet, le montage devient problématique puisqu'il n'organise plus la causalité du monde : « Nous considèrerons donc comme "image-temps" ici ces images, ces plans, ces séquences où il nous est apparu qu'un changement de dimension s'effectuait sous nos yeux et permettait l'accès à cette autre dimension de la réalité, le temps ».[1306] Dans le chapitre intitulé « la crise de l'image-action »[1307], Deleuze met au jour l'opposition entre deux conceptions temporelles de l'image. Alfred Hitchcock est l'un des cinéastes qui expérimente le glissement entre l'image-mouvement et l'image-temps. Dans *Rear Window* (*Fenêtre sur cour*, 1955), le personnage principal est réduit à une situation motrice limitée suite à un accident : « C'est toute l'image-mouvement qui serait mise en question, par la rupture des liens sensori-moteurs dans tel ou tel personnages. »[1308] Il observe son voisinage, ce qui le renvoie à une situation optique pure. Le protagoniste est alors dans la même situation que le spectateur. Selon Jean-Baptiste Thoret, le personnage incarne le début de la crise de « l'image-action », il est en *sensori,* mais pas moteur puisqu'il est plâtré, sa « capacité *sensori »* augmente alors que sa dimension motrice est réduite[1309].

Deleuze perçoit donc l'image et le temps sous plusieurs formes selon un rapport de causalité produite par le schème sensori-moteur et selon une conception visuelle et sonore pure dégagée de toute action. L'image-mouvement et l'image-temps semblent donc

---

[1306] MENIL Alain, *L'écran du temps*, *op. cit.*, p. 14.

[1307] DELEUZE Gilles, *L'Image-Mouvement*, Paris, Les éditions de Minuit, 1985, p. 266-290.

[1308] *Ibid.,* p. 277.

[1309] THORET Jean-Baptiste, « Cours de cinéma », à l'Académie du Forum des images, Paris, vendredi 9 octobre 2009, URL : http://www.dailymotion.com/video/xaxwl7_cours-de-cinema-gilles-deleuze-cris_shortfilms, (consulté le 5 juin 2014).

présupposer le montage audiovisuel ou le refus du montage, néanmoins Deleuze nuance ce constat trop évident : « Mais ce n'est pas vrai en principe, et le montage reste le plus souvent l'acte cinématographique essentiel. Seulement, il change de sens : au lieu de composer les images-mouvement de telle manière qu'en sorte une image indirecte du temps, il décompose les rapports dans une image-temps directe de telle manière qu'en sortent tous les mouvements possibles. »[1310] En cela, les théories de Deleuze façonnent un rapport entre le montage audiovisuel et le temps tout à fait particulier. Dans quel rapport à l'image s'inscrit la série télévisée ?

Il nous faudrait donc définir si les séries appartiennent davantage à l'image-mouvement ou à l'image-temps. Il ne faut pas être aussi tranché, les séries peuvent explorer les possibilités de ces deux types d'images. À la manière d'Hitchcock, certaines séries semblent se situer au carrefour des deux conceptions de l'image deleuzienne. Le personnage de Locke dans *Lost* apparâit comme le triomphe de l'image mouvement sur l'image temps. À l'inverse du personnage incarné par James Stewart dans *Rear Window*, John Locke retrouve un schème *sensori*-moteur fonctionnel en « atterrissant » sur l'île puisqu'il passe d'un handicap moteur à l'usage retrouvé de ses jambes. Pourtant, le personnage de Locke est parfois rendu à des situations optiques ou sonores pures qui tendent à montrer que la perturbation de son schème ouvre une nouvelle perception. Comme le rappelle Deleuze : « Entre l'image-mouvement et l'image-temps il y a beaucoup de transitions possibles, de passages presque imperceptibles, ou même de mixtes. On ne peut pas dire non plus que l'une vaille mieux que l'autre, soit plus belle ou plus profonde. »[1311] Il nous apparaît que les fictions sérielles offrent des passages entre les deux types d'images grâce aux points de tension entre l'espace de l'action et l'espace noétique. Ainsi le montage audiovisuel offre une double conception temporelle de l'image à la fois une représentation indirecte du temps (image-mouvement) et une image directe (image-temps).

[1310] DELEUZE Gilles, *L'Image-temps, op. cit.*, p. 170.
[1311] *Ibid.*, p. 354.

1.3 Un modèle méthodologique pour générer des analyses

Le montage sériel, le montage audiovisuel et la triple configuration du temps chronique semblent être les trois faces qui puissent aider à la mise en place d'une méthodologie analytique. Pour faire ressortir les configurations temporelles d'une série télévisée, il nous faut une méthode pour articuler ces trois faces. Il semble que nous avons déjà cette méthode. Comme nous l'avons montré, c'est dans la dialectique entre les limites de la fiction que nous apprenons sa formule et sa « déformulation ». Toutes les tensions induites par le mode de production, la diffusion, les attentes spectatorielles semblent ressortir de cette dialectique fin/début. Notre méthodologie est donc la suivante : nous pouvons articuler la formule/déformulation et la triple organisation du temps chronique ensemble pour générer une méthodologie qui produit des analyses sérielles. En effet, la formule et la déformulation peuvent nous apprendre sur quel niveau de temps chronique la série se raconte. C'est par la mise à mal de la formule que la série cartographie elle-même ses différences et son organisation temporelle. Nous n'avons plus qu'à suivre les pistes induites par la série en partant du niveau dominant de temps chronique. Penser une fiction sérielle, ce n'est jamais penser une seule unité mais la penser en relation avec une autre. C'est le travail que nous allons entreprendre afin de façonner un modèle capable de générer des analyses pour l'ensemble des fictions sérielles. Pour cela, nous devrons mettre à l'épreuve de l'analyse cette théorie, puisque comme le remarque Genette : « Mais que vaudrait la théorie, si elle ne servait pas à *inventer la pratique.* »[1312]

Nous utiliserons la même méthode que celle de Rick Altman, partir d'un exemple spécifique pour parler de l'ensemble. Nous allons tenter de mettre au jour l'organisation et les configurations temporelles de *Battlestar Galactica*. Parmi notre corpus, il nous apparaît que la série de Ronald D. Moore peut nous permettre de dégager efficacement les logiques de temps qui traversent les séries télévisées. En effet, nous ne cherchons pas à nous arrêter à un seul exemple spécifique, mais plutôt à puiser dans cet exemple toutes les forces qui permettent de penser la série télévisée dans son ensemble. Nous allons donc partir de ce *space opera* afin de procéder à une mise au jour des propriétés de la fiction en gardant à l'idée que nous cherchons à saisir le socle commun que partagent les fictions sérielles. C'est la raison pour laquelle, dans un second temps, nous confronterons nos

[1312] GEETTE Gérard, *Nouveaux Discours du récit,* Paris, Éditions du Seuil, 1984, p. 425.

résultats aux autres séries de notre corpus. Aux vues des différences importantes entre les séries de notre corpus, il nous apparaît que si nous réussissons à mettre au jour des points communs alors nous aurons fait un pas important dans la compréhension des séries télévisées. Notre idée est d'essayer de créer un pont méthodologique qui nous permet de générer des analyses pour l'ensemble des séries télévisées contemporaines.

Guillaume Soulez remarque dans son article « La double répétition structure et matrice des séries télévisées » : « Une part du travail d'analyse des séries consiste donc certainement dans l'étude des multiples logiques qui travaillent une série à ces différents niveaux, et peut-être de façon contradictoire ou dialectique. »[1313] Nous pouvons légitimement établir que la logique dominante est celle du temps donc son étude est primordiale. La matrice d'une série serait, selon Guillaume Soulez, ce qui permet une forme de répétition productive dans la série télévisée soit ce que nous avons appelé jusqu'à maintenant la « formule » : « 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. »[1314] Celle-ci serait donc dépendante de la configuration et de l'organisation du temps chronique qui permettrait une répétitivité mais aussi une créativité. Soulez affirme que la matrice d'une série n'est pas un invariant, mais l'étude d'un potentiel. Dans ce cas, il s'agit surement d'un potentiel temporel. Stéphane Benassi pense, lui aussi, le terme de matrice comme programme esthétique. Il propose de partir de l'idée de formule pour dégager la matrice qui pourrait fixer les invariants et donc par extension les variations de la série. Cette matrice serait donc formée dans la bible de la série et formulée dans le pilote de la fiction. Dans cette idée, la matrice nous amènerait à penser la relation sensible[1315]. Jean-Pierre Esquenazi pense le terme d'« image du temps » comme matrice qui génère la possibilité même de la formule :

> Dans cette perspective, l'image du temps de chaque série offre une raison (au sens où les mathématiciens parlent de raison de certaines suites) à la répétition sérielle d'une formule : elle est à la fois son enveloppe, la trame qui la contient et permet la duplication variée de la formule ; elle est aussi son germe problématique, qui

---

[1313] SOULEZ Guillaume, « La double répétition », *art. cit.,* URL : http://map.revues.org/979.

[1314] *Ibid.*

[1315] BENASSI Stéphane, « Matrice comme programme esthétique », Colloque « Télé en série », organisé par Jérôme-Olivier Allard, Elaine Després, Simon Harel & Marie-Christine Lambert-Perreault, du 22 mai au 24 mai 2014, au carrefour des sciences à l'Université de Montréal.

l'entraîne toujours plus loin, et qui constitue donc le principe d'expansion de son univers narratif.[1316]

Nous garderons ce concept comme finalement ce vers quoi tend notre modèle, c'est-à-dire la capacité à saisir l'image du temps. Notamment parce que la série semble décidément un art du temps déformé puis reformé, le terme « d'image du temps » semble préférable à celui de « matrice », employé par Guillaume Soulez dans son article[1317]. L'image du temps semble se former sur la dialectique entre montage sériel et montage audiovisuel, mais aussi entre le temps calendaire (pur temps objectif) et le temps chronique (subjectif). L'expérience du temps dans une série télévisée semble s'organiser là-aussi sur trois niveaux.

Figure 70 : Proposition de schéma des trois niveaux de temps.

Pour mettre à jour la dialectique entre cette dualité temporelle et de montage, nous mettrons à profit les outils narratologiques de Dolezel, Altman, Genette, Colonna ou encore de John Truby que nous avons utilisés afin de penser la série dans ce qui fait d'elle une forme unique. Nous essaierons de faire dialoguer l'univers fictionnel, la question des points de vue, mais aussi la fragmentation de l'univers selon le concept de *Doppelgänger*. La question des anachronies est capitale, puisqu'elle permet d'établir un récit spécifique qui entremêle les histoires, non dans leur chronologie, mais dans une autre forme de logique. Tous ces outils sont utilisés par l'auteur producteur pour donner un sens à la programmation calendaire. En effet, le calendrier de la série prend un sens quand le

[1316] ESQUENAZI Jean-Pierre, « Séries et Images du temps », *op. cit.*
[1317] SOULEZ Guillaume, « La double répétition », *art. cit.*, URL : http://map.revues.org/979.

producteur exécutif s'en saisit pleinement pour en faire quelque chose. L'image du temps est justement cette perspective temporelle agencée par le sens donné au calendrier sériel. La question de l'étude du temps dans une série télévisée, c'est l'étude de la perspective temporelle proposée.

Nous allons donc reprendre notre modèle analytique de la première partie en confrontant deux épisodes majeurs de *Batllestar Galactica*, *33* (S1E01) et *Daybreak* (S4E20). Nous garderons la fin de la série comme pivot de ce modèle générateur d'analyse pour établir une dialectique entre la formule et la déformulation. Ici, il s'agit de l'épisode *33,* qui sans être le pilote de la fiction, est la première unité sérielle, d'un format de 42 minutes (sans la publicité), à préciser la formule de la série. Nous allons privilégier une série dépendante de sa totalité afin de mettre en avant les trois niveaux de configurations temporelles. De plus, *Battlestar Galactica* est la série de notre corpus la plus éloignée des autres fictions, elle réinvente un monde, elle traite d'un genre de la science-fiction, *le space opera,* et elle est diffusée sur une chaîne du câble basique. Si les résultats de la méthode que nous employons révèlent un socle commun avec les autres séries alors la pertinence de ce modèle peut démontrer que même d'importantes différences ne peuvent effacer la base commune partagée par les séries télévisées. Nous devons essayer de faire de la différence de *Battlestar Galactica* une force. Nous allons donc chercher à déceler la forme commune à l'ensemble des séries. Pour réussir cela, nous devrons évidemment prendre en compte le contenu de la série de Moore. Utiliser le contenu pour déceler la forme de la série, tel est notre objectif.

Le risque est de réussir à mettre au jour un modèle capable de générer des analyses uniquement dans le cadre d'une série ou d'un type de série. Aussi, c'est dans les spécificités propres de la forme sérielle que nous devons réussir à déceler ce qui est commun à l'ensemble. De cette opération dépend la réussite de notre théorie. Notre méthode est donc de partir des limites diachroniques pour déceler la formule et la « déformulation » qui induisent l'organisation temporelle dans la série par les trois niveaux du temps chronique. En suivant le niveau de sens, nous appréhenderons *Battlestar Galactica* par le troisième niveau du temps chronique, la « dominance d'ensemble ». Nous espérons démontrer que la série est un tout en morceaux à l'image de la mosaïque qui utilise ce tout pour donner une perspective temporelle unique.

Battlestar Galactica : la chronique du temps de la série ou un « tout en morceau »

1 *33/Daybreak*

1.1 Il y a bien longtemps dans une galaxie lointaine, très lointaine…

« *Galactica* incarne la science-fiction à l'"état suprême", au sens où c'est une série *d'idées*. Elle est fondée, en grande partie, sur la question ultime de la science-fiction : Que signifie être humain ? ».[1318]

La décision de débuter par cette fiction nous apparaît comme un point d'entrée pertinent. En effet, la fiction s'empare pleinement du temps pour se nourrir structurellement, d'un point de vue narratologique et esthétique. Le mantra de la série renvoie à une expérience du temps proche de l'idée de matrice proposée par Guillaume Soulez : « All of this has happened before and all this will happen again. »[1319] La série prend la répétition de l'Histoire pour postulat. La fiction examine, sous plusieurs angles, le cycle du temps. Moore s'inspire clairement de *Peter Pan* des studios Disney dont l'ouverture est amorcée par exactement la même phrase[1320]. La série affirme donc sa volonté de se « nourrir du temps ».

Le *space opera* est généralement associé à l'idée que les événements dans ce type de science-fiction prennent place dans un futur indéterminé. Il faut relever que *Star Wars,* qui est peut-être le représentant le plus populaire du *space opera* débute chaque film avec la même annonce qui est la seule trace de la situation temporelle de la saga dans notre

[1318] DI JUSTO Patrick, R. GRAZIER Kevin, *The Science Of Battlestar Galactica,* Hoboken, John Wiley & Sons, Inc., 2011, p. 5. Citation en anglais : « *Galactica* is science fiction in the greatest sense of the term, in that *Galactica* is a show about *ideas*. It is based, in part, around the ultimate science fiction question : What does it mean to be human ? ».

[1319] Traduction : Tout cela s'est déjà produit et tout cela se reproduira.

[1320] *Peter Pan*, Walt Disney, USA, 1953.

temps historique : « Il y a bien longtemps dans une galaxie lointaine, très lointaine... ». Il s'agit d'une épopée prenant place dans un lointain passé.

La tension du *space opera* semble dépendre de sa localisation temporelle pouvant prendre place dans le passé ou le futur historique, mais toujours distant de notre présent. Si *Star Trek* s'inscrit à l'opposé de *Star Wars* dans un futur lointain, *Battlestar Galactica* cultive cette ambiguïté tout au long des quatre saisons du *show*[1321]: « En réécrivant le background de la série, Moore a évité tout élément qui pourrait révéler la situation temporelle exacte de la série. " Elle pourrait se dérouler dans un futur lointain, le passé ou le présent, indique-t-il. Je voulais que soit une des questions-clés de la série". »[1322] La quête même de la série est double : si la « découverte » de la Terre est le macro-récit de la fiction, la « découverte » de cette planète peut répondre à la situation temporelle de l'ensemble de l'œuvre. Cette ambiguïté fascinante trouve une double résolution lorsque les survivants de la flotte découvrent une planète Terre ravagée par un conflit nucléaire sans aucun survivant (*Revelations,* S4E10) et une planète habitable lors du dernier épisode du *show* (*Daybreaks*, S4E20). Dans un premier temps, *Revelations* nous amène à penser la situation temporelle du *show*. La fiction prendrait place dans un futur lointain. Finalement, le dernier épisode inverse notre perception et localise le *show* dans une temporalité pragmatique, la préhistoire. Ce qui fait clairement de *Battlestar* un *space opera* prenant place dans un passé lointain.

Dans le dernier épisode de la série, Adama assoit le lien avec la préhistoire en nommant cette planète, « la Terre », non pas la Terre dont il était en quête, mais celle sur laquelle ils ont échoué. La « Terre » est un idéal dépassé, symbole d'un nouveau foyer et non un lieu spécifique. De cette manière, la série ne s'inscrit plus dans un lointain futur, mais dans un passé révolu marqué par l'ellipse finale de 150 000 ans. On rejoint ainsi une conception du passé historique proche d'Erich Von Däniken dans son ouvrage *Chariots of*

[1321] C'était aussi le souhait de Glen A. Larson lors de la production de la première série en 1978, jouer avec la situation temporelle du *show*. Cela engendre un conflit avec le producteur Donald Belissario : « Larson souhaitait préserver le mystère quant au fait de savoir si *Battlestar Galactica* se déroulait dans le futur, le passé ou le présent. » Finalement, dans le dernier épisode de *Galactica* (version de 1978) intitulé *The Hand of God*, (La *Main de Dieu)*, le Galactica reçoit une transmission vidéo de la capsule Apollo en 1969 donnant un indice important sur la situation temporelle du *show*. RUDITIS Paul, *Battlestar Galactica : les origines, les coulisses*, *la Mythologie*, *op. cit.*, p. 140-141

[1322] BASSOM David, *Battlestar Galactica The Official Companion, op. cit.*, p. 18. Citation en anglais : « While rewriting the saga's back-story, Moore avoided doing anything that would reveal exactly when the series was set. "It could be set in the far future, the past or the present", he points out. "I wanted that to be one of the key questions of the show". »

the Gods (1968) : « Suggérant que l'histoire humaine a été influencée par des extraterrestres depuis des temps préhistoriques. »[1323]

Cette situation temporelle nous apparaît des plus importantes puisqu'elle organise notre manière de penser le temps. Configurer l'œuvre dans un lointain futur ou dans un passé historique transforme le sens et l'identité de la série. Elle tend ici à constituer le temps comme un cycle, une boucle, un éternel recommencement : *All Of This Has Happened Before And Will Happen Again*. La phrase mantra de la série décrit clairement la configuration temporelle spécifique de la série. Elle met en abyme sa propre existence puisque la série originelle de 1978 proposait une intrigue similaire, mais avec un traitement formel différent. Le remake de Ronald D. Moore est donc la réitération d'un modèle existant. C'est aussi un schéma narratif similaire à l'idée du « voyage du héros » selon Joseph Campbell mais également à l'idée de circularité du temps de la narration[1324]. Le héros est emmené à travers un long voyage avant de revenir à son foyer, point de départ d'un autre voyage. Cette configuration temporelle se rapproche de l'idée que l'histoire est un éternel recommencement et donc que le temps est sans fin, réduit à une figure cyclique amenée à se répéter indéfiniment. On retrouve cette idée dans de nombreux cultes : « D'après le Maga Yuga de la religion hindoue, Brahma détruit l'univers et le recrée tous les 4,32 millions d'années[1325], et ce de manière infinie. Qualifié de "cercle du temps", dans *Galactica*, ce concept est aussi similaire à la Roue du temps des bouddhistes ».[1326] La fin de *Battlestar Galactica* évoque clairement que notre présent n'est qu'une période d'un cycle. Même si la fin suggère une altération possible du cycle, la réponse n'est pas donnée et le chemin entrepris par la société semble correspondre à celui de l'univers de *Battlestar Galactica*. La fin de la série amène a repensé l'ensemble la série.

[1323] BERGER Richard, « GINO or *Dialogic*: What Does "Re-imagined" Really Mean ». In, *Battlestar Galactica and philosophy mission accomplished or mission frakked up ?*, STEIFF Josef, TAMPLIN D. Tristan (ed.) Chicago, Open Court, 2008, p. 319. Citation en anglais : « suggesting that there has been an extraterrestrial influence of human history since prehistoric times. »

[1324] CAMPBELL Joseph, *Le Héros aux mille et un visages*, *op. cit.*, p. 53.

[1325] Il faut apporter quelques précisions à cette référence. Le Maga Yuga fait référence au « Mahabharata », il s'agit d'un texte fondateur de l'hindouisme de près de dix mille pages dans lesquels on retrouve des mythes qui sont à l'origine de la culture indienne. Dans cette épopée, la doctrine des quatre âges renvoie à l'idée que l'univers fonctionne sur un temps cyclique, il se fait et se défait selon quatre âges de période décroissante qui représente 4 320 000 années. Le Brahma est le créateur, le premier dieu de la *trimurti* (qui est la triple manifestation de l'univers) hindoue. WOHLSCHLAG Dominique, *Clés pour le Mahabharata*, Gollion, Infolio éditions, 2015, p. 105-106 et p. 187.

[1326] RUDITIS Paul, *Battlestar Galactica les origines, les coulisses*, l*a Mythologie*, *op. cit.*, p. 152.

Le mode de pensée du temps dans le *show* est celui d'une organisation temporelle qui prend place dans notre temps historique et qui configure le temps comme une expérience du cycle, sans commencement et sans fin, mais dans un éternel milieu. La thèse que nous souhaitons défendre au fil de notre analyse est que la richesse d'une série provient de la manière dont l'ensemble est en interrelation. Pour reprendre les propos de Dalenbach, on peut comparer la série à une mosaïque, un « tout en morceau »[1327]. Ce qui nous intéresse, c'est la manière dont chaque pièce s'inscrit dans ce tout et comment ce tout s'inscrit dans chaque pièce. Nous devons constater de quelle manière l'ensemble de la série s'imbrique, se renforce pour donner forme à cette œuvre. Cette idée de « tout en morceau » contamine tous les aspects de la fiction, de la narration, au montage audiovisuel en passant par la dimension temporelle. En effet, en proposant une multitude d'expériences temporelles qu'il convient de déceler, la série propose une perspective temporelle unique qui organise la somme de ces expériences. Aussi, nous devons nous intéresser à la manière dont le temps chronique nous permet d'appréhender la composition de cette mosaïque sérielle.

1.1.1 Architecture de *33*

Nous allons débuter par l'épisode *33* puisque nous avons déjà une connaissance du *series finale* de la fiction. Lors de notre étude de la première partie, nous avons démontré que les dernières minutes de la série produisaient une succession de déformulation ayant pour but de mettre un terme aux nombreuses crises qui maintenait l'immanence de la fin de la série. En effet, à l'inverse des autres fictions de notre corpus, *Battlestar Galactica* est porté par plusieurs crises. C'est dans la fin de ces crises que les déformulations successives des vingt dernières minutes du *show* amènent un passage de l'immanence à l'imminence de la fin. L'étude de cette fin met en avant la place prépondérante de ces crises dans la fiction et de quelle manière, elles permettent la continuité de la fiction. C'est dans l'étude de ces crises et de leur fonctionnement que la série peut se raconter parce que ce sont ces éléments qui la maintiennent en vie. Notre analyse de la première partie nous permet d'établir immédiatement une dialectique avec cet épisode. Nous pouvons ainsi constater les éléments partagés entre les deux unités sérielles ou ceux qui ne le sont pas. Chaque épisode de *Battlestar Galactica* est encadré par une formule. L'approche et l'organisation temporelle de la fiction amorcent un jeu qui

[1327] DALENBACH Lucien, *Mosaïques*, *op. cit.*, p. 40.

brouille les repères et les outils habituels pour penser le temps : le jour et la nuit n'existent presque plus (les courtes escarmouches sur les planètes permettent de recréer des repères éphémères).

En effet, le voyage dans l'espace éloigne toute conception journalière habituelle. Une journée ne se définit plus par le lever du soleil et son coucher. Les repères météorologiques ne s'appliquent plus et le seul élément persistant est la mesure de l'écoulement du temps par la présence des horloges numériques ou digitales. Dans un épisode, il est très difficile de mesurer le temps de fiction écoulé sans un repère précis. La majeure partie des épisodes de la série semble prendre place sur quelques jours de fiction oscillant entre une journée ou plusieurs jours, mais il est impossible d'être plus précis. L'holocauste auquel échappent les humains de la flotte est aussi une déstructuration des modes de pensée du temps. Les survivants perdent leur foyer et leur capacité à expérimenter le temps autour d'un socle commun qui constituent un répertoire d'unités constitué par des repères cosmiques. Cette dé-temporalisation n'empêche pas les outils mécaniques de mesurer le temps et de rétablir un calendrier qui permet à la flotte de se retrouver autour d'une même organisation temporelle, mais elle perturbe sévèrement les habitudes historiques des configurations temporelles. En cela, l'expérience du temps est sensiblement similaire à celle des marins opérant dans des sous-marins comme le rappelle David Eick : « Ron Moore et moi ne voulions pas que la série ressemble à toutes les autres séries de science-fiction. Nous voulions que le *Galactica* soit semblable à un sous-marin, et que les lieux et les vaisseaux de la fiction paraissent réalistes et tangibles. »[1328] Les marins se retrouvent incapables d'expérimenter le temps par les phénomènes cosmiques. La mesure du temps mécanique ou digitale permise par les horloges reste la seule manière universelle de garder une organisation du temps similaire.

L'attaque des Cylons provoque un bouleversement de l'expérience temporelle et il n'est pas anodin que le premier épisode de la première saison (qui fonctionne comme un second pilote[1329]) réaménage une sorte de calendrier pour mesurer l'écoulement du temps. L'épisode intitulé *33* centralise l'expérience de l'unité autour d'un repère temporel. Cet

[1328] BASSOM David, *Battlestar Galactica The Official Companion, op. cit.*, p. 136. Citation en anglais : « Ron Moore and I didn't want the show to look like any other science fiction series. We wanted the *Galactica* to be like a submarine and we wanted all the show's sets and ships to have a very realistic and tangible feeling. »

[1329] Moore explique lui même qu'il a écrit cet épisode comme un second pilote : « "Je l'ai écrit comme s'il s'agissait d'un nouveau pitch pour le vendre à une autre chaîne. » RUDITIS Paul, *Battlestar Galactica : les origines, les coulisses*, l*a Mythologie*, *op. cit.*, p. 88.

épisode configure un temps chronique sériel spécifique où le temps vécu dépend d'un événement narratif : le retour des Cylons toutes les trente-trois minutes. En effet, dans cet épisode, les humains sont obligés de fuir à chaque réapparition des robots en procédant à un « saut » à un autre emplacement spatial. À noter, que la mention « saut » correspond à un voyage instantané d'un point A à un point B de l'univers par un déplacement en FTL, *Faster Than Light*, l'idée selon laquelle on peut voyager plus vite que la vitesse de la lumière. Les Cylons poursuivent les humains, si bien qu'à chaque fois que la flotte atteint un autre emplacement, elle est suivie trente-trois minutes après par l'arrivée des Cylons. Il faut donc trente-trois minutes aux Cylons pour retrouver la trace de la flotte humaine. Les antagonistes robotiques ne se contentent pas de détruire la civilisation : ils ôtent tous ses repères. L'expérience temporelle apparaît alors comme la dernière barrière qui unit les protagonistes. « D'abord, étendons notre compréhension de la caractéristique temporelle principale de l'épisode *33* : une vie vécue d'instant en instant, une vie toujours interrompue. »[1330] L'enjeu narratif de l'épisode est pour les humains, de sortir de ce nouveau calendrier temporel imposé par les Cylons.

Le temps de cet épisode, un nouveau temps calendaire précaire, est configuré et organisé autour du retour des Cylons. Les unités habituelles comme les mois, les jours et les heures ne comptent plus, seuls l'unité des trente-trois minutes instaure un nouveau mode de penser le temps en fonction des attaques répétées des Cylons. Les trente-trois minutes deviennent le « nouveau » temps chronique sériel. Celui-ci est abandonné quand les humains réussissent à trouver et détruire le vaisseau qui communique des informations sur l'emplacement de la flotte aux Cylons à la fin de l'épisode.

Nous allons nous intéresser à l'élaboration de l'épisode et pour cela nous utiliserons un schéma afin de mettre en avant le déroulement du récit et les agencements de points de vue selon les segments. Le terme « segment » est utilisé ici comme un ensemble de scènes reliées par le montage autour d'un bloc narratif. Les événements de l'épisode sont grossièrement rappelés dans le tableau ci-dessous. La réapparition des Cyclons toutes les trente-trois minutes constitue l'enjeu de l'épisode puisque les humains cherchent un moyen de fuir ce pistage. Finalement, c'est un vaisseau qui semble être le mouchard, l'amiral et la présidente prennent la décision de détruire le bâtiment et

[1330] MARTINON Jean-Paul, « 33, 34, 35…The Life of the Limits ». Dans *Battlestar Galactica and philosophy mission accomplished or mission frakked up ?,* STEIFF Josef, TAMPLIN D. Tristan (ed.), Chicago, Open Court , 2008, p. 249-260. Citation en anglais : « let us first expand our understanding of the main temporal characteristic of episode " 33" : a life lived moment-to-moment, a life always interrupted. »

condamnent alors les 1300 civils à son bord. Nous avons découpé l'épisode, non pas en actes, mais en huit segments. Nous mettrons en avant l'articulation de l'intrigue et la dominance des points de vue des personnages. Nous en avons recensé ici dix : dix points de vue présents à plusieurs reprises dans l'épisode et qui amènent une expérience singulière de l'action. Nous étudierons ensuite les résultats de ce tableau.

Figure 71 : Découpage de *33*.

Episode *33*. Format : 42 minutes (sans compter la publicité)	**Narration**	Attente de l'écoulement des 33 minutes. Les Cylons arrivent. Nouveau saut.	Conséquence du manque de sommeil sur les personnages.	Dr. Amarak cherche à communiquer des informations à Laura Roslin.	Carl C. Agathon fuit les Cylons sur Caprica	Nouveau saut. Disparition de l'Olympic Carieer. Les Cylons ne suivent plus.	Répit et réapparition de l'Olympic Carrier.	Décision de détruire l'Olympic Carrier.	La flotte échappe aux Cylons.
	Timecode	Segment 1 (7:35) [00:57 08:22]	Segment 2 (04:21) [09:28 13:49]	Segment 3 (03:07) [13:50 16:57]	Segment 4 (02 : 34) [16:58 18:32]	Segment 5 (07 : 57) [18:33 26:30]	Segment 6 (05:13) [26:31 31:44]	Segment 7 (06:47) [31:45 38:32]	Segment 8 (03:51) [38:33 42:24]
Point de vue des personnages	Gaius Baltar	■		■		■	■	■	
	Lee Adama	■	■			■	■	■	■
	Galen Tyrol	■	■						
	Laura Roslin	■		■		■	■	■	■
	William Adama	■	■			■	■	■	■
	Kara Thrace	■	■			■	■	■	
	Saul Tigh	■	■			■			
	Sharon Valery		■				■	■	
	Carl C. Agathon				■	■			■
	Anastasia Dualla	■	■			■		■	

■ Point de vue du personnage présent dans le segment

1.1.2 Une expérience temporelle de la variation

Dès le début de l'épisode, nous sommes plongés dans la narration *in media res* puisque les Cylons poursuivent les humains depuis cinq jours soit 237 « sauts ». Ce qui équivaut à un peu plus de 130 heures sans dormir dans la fiction comme le mentionne Baltar dans la séquence pré-générique : « Cela fait cinq jours. Nous avons nos limites. » Les personnages sont donc soumis à ce nouveau temps calendaire et ils cherchent à en sortir pour retrouver leur mode de penser le temps. La structure de l'épisode s'articule autour de segments ne dépassant pas huit minutes. On peut regrouper les segments en deux catégories que nous appellerons les segments clés (plus longs) et les segments caractérisants (plus courts). Ainsi, on peut réunir les segments [1, 5, 6, 7] qui durent entre cinq et huit minutes et les segments [2, 3, 4, 8] qui s'étendent de deux à cinq minutes. Les segments clés se concentrent sur le déroulement de l'intrigue de l'épisode soit ici, la course poursuite avec les Cylons. Les segments « caractérisants » permettent de mettre en place les intrigues secondaires mais aussi de développer les relations entre les protagonistes. À la manière de notre étude sur l'épisode *The Opening* (S2E09, *Six Feet Under*), nous pouvons préciser le rythme d'un épisode en approfondissant le découpage d'une unité sérielle. Nous avons avancé qu'un épisode est découpé en plusieurs mouvements rythmiques. À la manière d'une partition, nous retrouvons deux types de segments qui alternent l'expérience rythmique et narrative de l'épisode.

Les segments clés mettent en place la pression du temps et la menace des Cylons (S1). Puis, elles révèlent la perte d'un vaisseau commercial qui amène à un répit (S5). La réapparition dudit vaisseau (S6) entraîne la décision de le détruire pour préserver la flotte (S7) permettant ainsi aux humains d'échapper aux Cylons. Les segments caractérisants répondent à l'intrigue de l'épisode et ils mettent en place d'autres intrigues. Ainsi, l'épisode aborde les conséquences du manque de sommeil (S2), la menace du docteur Amarak (S3), la quête de survie d'Helo sur Caprica (S4 et S8) et le décompte des survivants (S2 et S8). Nous avons ici séparé les deux types de segments puisque l'épisode s'y prête mais les frontières apparaissent plus floues. En effet, un segment peut être à la fois clé et caractérisant. On pourrait alors reprendre l'idée de dominance afin de nuancer la construction des épisodes.

Si chaque segment est bâti selon un montage audiovisuel spécifique, on distingue une différence de montage entre les deux types. Les segments clés ont tendance à reposer sur un montage parallèle, dynamique, alors que les segments caractérisants proposent un montage plus lent composé de moins de plans. Ainsi, les fluctuations rythmiques entre les segments fonctionnent comme des points d'inflexion qui permettent de provoquer des variations dans le rythme de l'épisode. On distingue ainsi une vraie différence entre la première et le second segment d'un point de vue rythmique.

L'ensemble des séquences de l'épisode présente un temps dans la fiction équivalent à deux « sauts » puis aux événements qui conduisent à la destruction de L'*Olympic Carrier.* Ce qui correspond à une centaine de minutes environ. Il est difficile de mesurer cet écoulement du temps en raison de la perturbation de nos outils de mesure du temps. En réinstaurant un temps calendaire précaire, l'expérience temporelle nous parvient différemment puisqu'elle est ré-agencée selon un modèle radicalement différent. L'expérience proposée ici par l'épisode repose sur un jeu avec le temps chronique sériel qui se fragmente en segments liés par des ellipses. L'architecture séquentielle encadre cette expérimentation par des variations rythmiques façonnées par le montage et par la durée des séquences. L'expérience temporelle d'une série n'est jamais linéaire, elle est constamment fluctuante. Nous allons voir que l'expérience se conjugue au pluriel par le prisme des personnages.

1.1.3 Une structure bifocale

L'élaboration de la structure de l'épisode ne peut se faire sans la compréhension de l'agencement des points de vue. Dans notre tableau, chaque segment donne à voir un certain nombre de points de vue. Nous en avons recensé dix pour l'ensemble de l'épisode. Or, l'intégralité de ces dix points de vue n'est jamais présente dans un seul et même segment. Ils sont disséminés au fil de l'épisode. De plus, d'autres personnages interviennent ponctuellement dans l'épisode, nous ne les avons pas comptés puisqu'ils sont toujours en interaction avec le point de vue d'un personnage et leur propre perception des événements n'est pas donnée à voir. On peut penser au lieutenant Gaeta (Alessandro Juliani), le Cylon 6 (Tricia Hefler) et le lieutenant « Crashdown » (Samuel Witwer). Une dizaine de points de vue cohabitent pendant les 42 minutes de la fiction. La richesse de l'expérience du temps chronique sériel repose sur sa capacité à être perçu par le prisme de plusieurs subjectivités ayant chacune une identité propre.

Cette richesse se retrouve par les postes qu'occupent les personnages, des plus hautes sphères du pouvoir depuis l'Amiral William Adama et la Présidente Laura Roslin jusqu'aux soldats sur le terrain comme le Capitaine Lee Adama, Kara Thrace, Sharon Valeri, Karl C. Agathon, aux techniciens Anastasia Dualla (Candyse McClure), Chef Tyrol sans oublier le scientifique Gaïus Baltar. Si le récit engage et donne à voir plusieurs subjectivités, c'est dans le cadre d'un récit bifocal. Nous avons deux camps qui s'affrontent dans cet épisode, les humains et les Cylons. Nous sommes donc dans une machine à récit qui module une dizaine de points de vue, mais dont l'organisation ne laisse aucun doute sur l'approche bifocale du récit. Malgré la présence de deux camps, deux ennemis, il semble que le récit opte, dans un premier temps, pour le point de vue des humains.

L'ensemble des segments propose une alternance de points de vue sur l'évolution des intrigues. Dans cet épisode, la reconfiguration forcée du temps chronique entraîne des conséquences dues au manque de sommeil et à la perte de repères. Cette situation découle de la structure bifocale du récit. En effet, c'est parce que les Cylons sont des ennemis que les humains se retrouvent dans une telle situation.

Les auteurs bâtissent la fiction comme une imbrication de subjectivités dont aucune ne semble imposer sa loi aux autres et qui donnent un échantillon de points de vue de l'un des camps, celui des humains. Ainsi il y a une ellipse de l'un des principaux points de vue (celui des Cylons) et une dissémination du point de vue des Humains. Les perceptions se complètent, se heurtent autour des événements de l'épisode. Il est indispensable de noter que chaque segment ne donne pas une place à tous les points de vue, mais que tous les points de vue prennent place dans au moins un segment clé et un segment caractérisant tel que nous les avons définies. Ainsi, la structure bifocale semble proposer une modulation de plusieurs subjectivités et articule un réseau de perceptions sur un même niveau d'égalité. Certes, des personnages comme William Adama et Laura Roslin occupent une place centrale due à leurs responsabilités vis-à-vis de cette crise, mais aucun point de vue n'écrase les autres.

À travers le tableau, on peut remarquer que l'épisode est dominé par trois points de vue, ceux de William Adama, Lee Adama et Laura Roslin. Ils sont présents dans six des huit segments de l'épisode. On distingue alors une hiérarchie, interne à l'épisode, des points de vue les plus présents. Ces trois personnages sont suivis par Kara Thrace et Gaius Baltar (cinq segments sur huit) puis par Anastasia Dualla (quatre segments sur huit) Saul

Tigh, Sharon et Carl C. Agathon (trois segments sur huit) et le Chef Tyrol (deux segments sur huit). On peut en déduire très simplement que plus un personnage est présent, plus son rôle dans l'épisode est important.

Chaque personnage est donc victime de cette « crise » temporelle. Le récit bifocal semble engager une tension constante due à l'opposition entre les deux camps. Rick Altman distingue deux types de récits bifocaux, celui qu'il appelle *dual focus-epic* qui se conclut généralement sur l'extermination d'un camp sur l'autre, et celui qu'il désigne sous le terme de *dual focus-pastoral* qui repose sur deux blocs en conflits qui recherche une forme d'union[1331]. Ici, c'est le premier type de récit bifocal épique qui semble dominer[1332]. L'organisation des points de vue et de la narration semble induire que la fiction va traiter de ce conflit meurtrier de cette manière. C'est la raison pour laquelle les points de vue des personnages humains invitent le téléspectateur à partager leur perception de ce conflit.

Pourtant, cet univers de l'action engage différentes perceptions du temps par le prisme de la subjectivité particulière d'un personnage. Le montage de l'épisode est construit sur un rapport d'alternance et de parallélisme qui tend à proposer une observation quasi documentaire de la gestion d'une crise à bord de cette flotte. Pour reprendre les termes de Rick Altman, la manière dont le texte organise les points de vue, le *Following Pattern*[1333], est aussi dépendante de la chaîne de commandement. La situation de crise de l'épisode engage une modulation des points de vue dictée par les décisions militaires et politiques de l'épisode.

Dans ce récit bifocal, le personnage de Gaius Baltar ressort, notamment parce que dès l'épisode pilote, il déclare : « Je ne suis dans le camp de personne. » C'est le seul point de vue de l'épisode qui ne prend pas activement parti dans le camp des humains. Ses actions ne sont pas dictées par la volonté de préserver l'espèce humaine, mais de se préserver. C'est le seul personnage de l'épisode à agir de cette manière. Baltar semble se situer au carrefour des deux camps, dans un espace intermédiaire. De plus, il expérimente le temps imposé par l'épisode sous une forme unique. En effet, si physiquement son corps est à bord du *Colonial One*, son esprit l'emmène dans une forme de rêve, de vision

---

[1331] ALTMAN Rick, *A Theory of Narrative*, *op. cit.*, p. 55-57. Pour le *dual focus-pastoral*, on peut penser à *Roméo et Juliette* de William Shakespeare (1597). Il y a bien deux blocs qui s'opposent entre les Montaigu et les Capulet mais deux membres de ces blocs recherchent l'union.

[1332] Bien que dès la fin de la première saison, le couple Helo et Boomer vont ajouter une dimension *dual focus-pastoral* en cherchant par leur union à réunir les deux camps.

[1333] ALTMAN Rick, *A Theory of Narrative, op. cit.,* p. 291.

consciente qui prend place dans son ancienne maison au bord d'un lac où il converse régulièrement avec une version alternative de Caprica 6.

Figure 72 : Extrait de l'épisode *33,* [00 : 01 : 05].

Ces deux formes d'expériences cohabitent dans un même temps. Ce refuge de l'esprit configuré par la subjectivité de Baltar est aussi une indication sur la manière dont ce personnage expérimente les événements de *Battlestar Galactica*. C'est le personnage qui en sait le plus au début de la série, il est directement responsable de la défaite des hommes face aux machines. Et cela, seul le téléspectateur le sait. Or, cette temporalité du rêve est un espace de discussion seulement accessible à Baltar et aux téléspectateurs. Cette position particulière du scientifique offre une nouvelle manière de percevoir les événements. Le statut de ces passages dans l'esprit de Gaius peut se comprendre dans un premier temps comme un système d'autodéfense. La culpabilité ressentie par le scientifique l'amène à vouloir être sauvé par une force supérieure. D'ailleurs, la version alternative de Caprica 6 pousse Gaius à se repentir face à Dieu[1334], proposant une expérience entre le fantasme et le transcendantal. C'est aussi un espace où il ne joue pas un rôle et où le personnage donne à voir sa vraie nature. Cette idée de version alternative peut être associée à celle de *Doppelgänger*[1335]. Baltar aurait ainsi des visions du *Doppelgänger* de Caprica 6. Nous reviendrons sur cette idée.

La linéarité du temps est altérée par la possibilité non seulement, de suivre une subjectivité, mais aussi de prendre place dans celle-ci. Cet espace mental propre à Baltar semble plonger le récit dans l'univers noétique de la fiction, un univers hors des conceptions habituelles du temps où Baltar accède à une expérience temporelle directe. Ou plutôt, il s'agirait d'un univers intermédiaire qui permet à l'espace noétique de se manifester. Baltar ne fait pas l'expérience du temps mais il est saisi par une expérience du

[1334] Dans la série, les Cylons sont monothéistes, il croit en un dieu unique alors que les humains sont polythéistes.

[1335] BRUNER Jérôme, *Pourquoi nous racontons nous des histoires ?*, *op. cit.,* p. 39.

temps qui prend forme par des sortes d'hallucinations ou de rêves. À noter que c'est justement quand Baltar se prive d'un sens, en l'occurrence la vue, qu'il accède à cet espace intermédiaire. C'est dans la perturbation du schème sensori-moteur que l'espace intermédiaire noétique semble accessible.

L'autre personnage qui vient briser le schème de l'épisode est Carl C. Agathon, survivant miraculeux de l'épisode pilote qui fuit les Cylons sur Caprica. C'est le seul personnage qui n'est pas pris dans le cycle spécifique des trente-trois minutes. Pourtant, sa situation est similaire à celle de la flotte, il est en fuite face aux Cylons. Il est le seul personnage qui dispose encore de repères météorologiques comme le jour et la nuit. La présence de son point de vue offre une étonnante perspective d'une même pression temporelle (les Cylons poursuivent sans relâche la flotte et Agathon), mais dans deux espaces différents. Cela permet une diversification spatiale par l'opposition entre les couloirs obscurs du Galactica et la forêt pluvieuse de Caprica. De plus, l'apparition d'un nouveau Cylon (numéro 8) à la fin de l'épisode affirme et caractérise la spécificité des robots : « Pendant *33*, nous comprenons que les deux Sharon sont des Cylons parce qu'elles existent au même moment dans deux endroits différents. »[1336]

Les événements de Caprica semblent se produire aux mêmes moments que ceux de la flotte mais cette impression n'est jamais entérinée. L'agencement du temps chronique au niveau de la structure de l'épisode nous amène à penser que les événements se déroulent en alternance, notamment par le regroupement de points de vue pendant les séquences. Cette incertitude nous interroge aussi sur la chronologie des événements dont finalement chacun se fait l'architecte en décidant du statut des séquences de Caprica.

Aucun point de vue de personnage n'est présent dans chacune des huit séquences de l'épisode. Cette discontinuité des points de vue institue l'importance de toutes les subjectivités et refuse clairement de constituer un modèle dominant. Aussi, si les personnages n'ont pas la même capacité d'action sur les événements, leur perception des événements reste fondamentale. Les conséquences du manque de sommeil altèrent chaque point de vue. William Adama commence à perdre une mémoire récente, Anastasia Dualla répète des tâches qu'elle a déjà effectuées, les pilotes Lee et Kara sont nerveux et se disputent pour un rien tout en ayant recours à des stimulants, Saul Tigh (Michael Hogan)

[1336] MILSKY Daniel, "The narrative disruptions of model eight", in *Battlestar Galactica and philosophy mission accomplished or mission frakked up ?,* STEIFF Josef, TAMPLIN D. Tristan (ed.), Chicago, Open Court , 2008, p. 1-15. Citation en anglais : « During "33" we realize that both Sharons are Cylons because they exist at the same time in two different places. »

se montre particulièrement autoritaire, Agathon est tellement épuisé qu'il se fait surprendre par l'ennemi et Roslin est particulièrement émotive. Tyrol et Boomer sont ceux qui gèrent le mieux cette absence de sommeil. La déclinaison des conséquences de la privation de sommeil permet de présenter une structure bifocale qui module une vision stéréoscopique d'un camp insistant sur la diversité des réactions et des perceptions d'un tel manque. L'épisode se bâtit donc autour de séquences qui fragmentent des expériences du temps chronique sériel ici reconfiguré toutes les trente-trois minutes : « Le temps dans cet épisode est soudainement suspendu entre les sauts, entre un passé qui n'existe plus et un futur barré par les vaisseaux Cylons. »[1337] À la fin de l'épisode, les humains échappent à ce modèle temporel mais leur expérience du temps est profondément modifiée puisqu'ils sont toujours en fuite avec les horloges comme seul instrument de pensée le temps.

Figure 73 : Images d'horloges présentes dans l'épisode *33*.

33 marque donc une rupture profonde qui fait de *Battlestar Galactica* une expérience du temps sans cesse interrompue, en complète opposition avec le mode de vie pré-attaque des colonies : « Cette ancienne vie qui ne connaissait aucune interruption était une vie de paix et de prospérité. »[1338]

1.2 Une expérience audiovisuelle du dédoublement

Dans l'élaboration de la fiction, la forme du montage audiovisuel est directement liée au montage sériel. La manière de vivre l'expérience dépend de l'approche des auteurs. Ici, Ronald D. Moore a une idée claire de la forme de *Battlestar Galactica* : « Ma première approche a été de dire : Filmons ça différemment. Brisons le moule et la façon de

[1337] MARTINON Jean-Paul, "33, 34, 35…The Life of the Limits", *op. cit.,* p. 249-260. Citation en anglais : « The Time in this episode has suddenly been suspended between jumps, between a past that no longer exists and a future barred by Cylon's raiders and base-stars. »

[1338] *Ibid.,* p 251. Citation en anglais : « This former life that knew no interruptions was a life of peace and prosperity. »

présenter un *space opera* à la télé. »[1339] Si dès le départ l'auteur souhaite s'éloigner du *space opera* traditionnel, l'approche audiovisuelle marque une étape capitale dans cette redéfinition du *space opera* : « Plus comme une équipe de documentaire qui vous montrerait l'histoire de *Battlestar Galactica* au lieu d'une chaîne de science-fiction. »[1340] De cette manière, l'auteur souhaite faire « comme si » une équipe de tournage suivait vingt-quatre heures sur vingt-quatre l'équipage du Galactica. Les auteurs veulent traiter l'approche formelle de la série sous un angle réaliste en considérant que cette approche réaliste peut être obtenue en combinant des approches du type, documentaire, cinéma-vérité, nouvelle vague, etc.

D'une manière certaine, Moore et son équipe poursuivent le travail entrepris sur *ER* en choisissant une caméra toujours en mouvement qui suit à rythme soutenu les différents événements du récit. Ce choix a pour but affiché de mettre le téléspectateur au cœur de l'action mais aussi au plus près des personnages. L'idée ingénieuse de l'auteur est de restituer les prises de vue dans un montage qui laisse la place à l'erreur, au tremblement de la caméra, au mouvement imprécis : « Partir dans le flou, perdre l'image et essayer de la retrouver ».[1341] Le langage visuel devient un élément fondamental de la mise en place de l'effet recherché. La mobilité constante de la caméra, l'utilisation fréquente du zoom et la longueur de certains plans poussent la fiction dans ce sens. Le point de vue est clair : il s'agit de représenter un récit comme si ce dernier était capturé par une équipe de réalisateurs de documentaires présents sur place. Justement, le documentaire est un genre cinématographique ou télévisuel de type didactique ou informatif. En effet, il s'agit de donner à voir une certaine réalité. C'est précisément le but des auteurs de *Battlestar Galactica*.

L'utilisation récurrente de la caméra épaule permet de suivre l'action non pas dans sa lisibilité, mais dans sa « réalité »[1342]. Cela sous-entend que la caméra ne sait pas ce qu'il

---

[1339] *Battlestar Galactica,* saison 1, DVD, Universal Studio, 2009, interview « De 1978 à nos jours », propos de Ronald D. Moore.

[1340] *Ibid.*

[1341] *Ibid.*

[1342] À noter que si, les films restituant une approche documentaire ont connu un certain succès dans le cinéma de genre avec notamment *The Blair Witch Project* de Daniel Myrich et Edouardo Sánchez (1999)*, Rec* de Paco Plaza et Jaume Balagueró (2007)*, Cloverfield* de Matt Reeves (2008). La série s'éloigne de ce type de film où la caméra fait partie de l'univers diégétique. Elle est portée par un personnage de l'univers fictionnel. Or, dans *Battlestar Galactcia,* l'aspect documentaire n'intègre pas un cameraman dans l'action (à l'exception d'un épisode sur lequel nous reviendrons).

va se passer. Cela crée un sentiment d'inconnu et de surprise. De cette manière, le montage sériel n'a de sens qu'en regard du montage audiovisuel. La caméra à l'épaule est pensée pour loger l'action dans un présent continu, un présent sans passé ni futur. On ne connaît pas la réalité à l'avance, c'est une certitude conceptualisée par cette caméra aux aguets. Le sentiment que la caméra découvre l'action en même temps que le téléspectateur est une illusion qui sous-entend un gros travail de préparation pré-tournage. Le montage des épisodes repose sur cette idée d'interruption récurrente qui tend à restituer le montage du documentaire, voir du reportage de guerre : « La mise en scène de la série tend par ailleurs elle-même à simuler le reportage de guerre ou le documentaire, et à installer cette impression générale et omniprésente de "réalisme", c'est-à-dire d'impression de réel et de réalité, plutôt que d'évasion ».[1343] Ainsi, le montage audiovisuel complète le montage sériel en servant le propos de la fiction.

L'épisode *33* s'inscrit dans cette continuité formelle initiée par le pilote. L'action ne semble pas être au service de la caméra, mais la caméra est au service de l'action si bien que la lisibilité des événements n'est pas toujours évidente. Ce qui intéresse Moore, c'est justement, l'ébullition humaine face à une situation désespérée. La caméra cherche à mettre à nu l'humain dans ses bons et ses mauvais côtés. Dans l'épisode, la fatigue engendrée par des jours de privation de sommeil est scrutée par l'objectif toujours à l'affût. La caméra est au cœur de l'action, embarquée avec les pilotes, au centre des décisions militaire, en cela, elle n'apparaît pas comme extérieure à la fiction. Elle tente de constituer un espace réaliste en adoptant une posture documentaire qui nous plonge dans un tourbillon de mouvements et de décisions, lesquels façonnent une expérience sous tension constante.

Dans cette dynamique, les gros plans viennent suspendre le temps et scruter le visage, dans l'attente du moindre mouvement, de la moindre réaction. C'est comme si le visage devenait le reflet de l'âme humaine, comme si on pouvait lire l'ensemble des confusions, des peurs, des rêves et des espoirs qui traversent la moindre expression. La caméra ne s'inscrit plus dans un mouvement, mais elle se focalise sur le personnage pour déceler ce qui fait de lui un humain. Dans l'épisode *33*, Lee Adama reçoit l'ordre de détruire l'Olympic Carrier. On retrouve alors un moment d'hésitation où l'objectif ne lâche pas le visage de Lee qui semble traversé par de nombreuses émotions et de

[1343] ACHOUCHE Mehdi, « De Babylon à Galactica : La nouvelle science-fiction télévisuelle et l'effet-réalité », dans *TV séries*, Juin 2012 numéro 1, p. 313-330.

nombreuses pensées. Les frémissements du visage témoignent de l'horreur de la situation vécue par le pilote. L'émotion de Lee passe justement par ces petites indications qui viennent perturber un visage en apparence déterminé et imperturbable à l'inverse du personnage de Kara Thrace qui manifeste ostensiblement son rejet de l'ordre.

Figure 74 : Extrait de l'épisode *33* [00 : 36 : 25 - 00 : 37 : 20]. À gauche, Lee Adama. À droite, Kara Thrace.

Le gros plan vient donc scruter le bouleversement émotionnel, la grande confusion qui traverse ces personnages. Le visage impassible de Lee ne laisse aucun doute sur la culpabilité qui est en train de le submerger. Pourtant, ce type de plan est aussi la porte d'entrée dans l'esprit, le subconscient d'un personnage. Nous avons utilisé l'exemple de Gaius Baltar et de ses « rêves ». Le gros plan scrute le visage comme une manière de pénétrer dans l'espace intime du personnage.

Chez Baltar, le gros plan est aussi un moyen de mettre en avant la manière dont il semble victime de sa perception. L'apparition d'une Caprica Six alternative donne lieu à de nombreux quiproquos puisqu'il est le seul à la voir et donc à pouvoir lui parler. À la fin de l'épisode, la *Doppelgänger* de Caprica Six exige que Baltar se repente et embrasse le dieu unique. La caméra scrute alors le visage déformé par la peur de Baltar et le visage apaisé du double de Caprica, dévoilant l'intimité du docteur dans une forme des plus singulières. L'univers fictionnel de la série fonctionne donc sur un double, un *Doppelgänger*, entre l'espace de l'action et l'espace noétique. Le gros plan est au carrefour de ces espaces, il permet de dévoiler l'expérience du dédoublement proposé par la série.

Figure 75 : Extrait de l'épisode *33*, A gauche, Gaius Baltar. A droite, le *Doppelgänger* de Caprica 6, [00 : 36 : 04 - 00 : 36 : 17].

En cela, on peut penser à la remarque de Rod Sterling (créateur de *Twilight Zone*) sur la clé de la télévision lorsqu'il déclare : « c'est l'intimité, et l'étude d'un visage sur le petit écran véhicule un sens et un pouvoir qui transcendent le cinéma. »[1344] Nous allons continuer à déterminer ce « pouvoir » unique que Serling percevait déjà en 1957.

1.3 L'impossible « bon choix »

La spécificité de l'expérience temporelle semble se dégager dès l'étude de ce premier épisode. L'élaboration en segments de l'épisode autour d'une sélection de points de vue façonne une expérience d'une grande richesse. L'épisode *33* est spécifique notamment par sa segmentation du temps, mais l'architecture des scènes autour des séquences façonne un premier niveau de temps chronique sériel. L'épisode est alors bâti sur une continuité et sur une discontinuité des points de vue, sur des segments clés/ caractérisants, qui entraîne un rythme fluctuant (vitesse/lenteur). L'expérience temporelle proposée ici est celle des personnages qui en donnant à voir leur subjectivité permettent de façonner une expérience bifocale autour d'une multitude de perceptions. Cette diversité met en avant la richesse des subjectivités et prévient de tout manichéisme puisqu'elle ne favorise pas un point de vue dominant et donc surplombant. Les points de vue créent du sens, portent le récit et diversifient les expériences. Le *following pattern* mis au jour par Altman semble dépendre de la situation de l'unité sérielle. Ici, la situation de crise module les points de vue. La hiérarchie de commandement devient l'instance modulatoire puisqu'elle permet de mettre en avant les décisions du pouvoir politique et militaire face à cette crise.

[1344] SOESANTO Léo, « Rod Serling, l'homme qui racontait l'ailleurs », dans *Soap : The Big Bang Theory Geek Supreme*, 2014, n°1, p. 38-43.

Dans cet épisode, la perturbation du schème sensori-moteur par la privation de sommeil tend à offrir des moments de montage audiovisuel au carrefour de l'image mouvement et l'image temps. La série propose à la fois de suivre des points de vue et également de les partager, non pas en soumettant le spectateur à prendre parti, mais en donnant à voir la manière avec laquelle le temps s'empare des subjectivités pour imposer une nouvelle expérience (par exemple, ici, les visions de Gaius Baltar) grâce au langage sériel et audiovisuel.

Dans cette fiction, le montage audiovisuel prend en compte les coupures publicitaires. Certaines séquences sont donc bâties autour de cette coupure diégétique. Les segments clés sont utilisés pour les coupures publicitaires afin de pousser le téléspectateur à ne pas changer de chaîne, même s'il n'y a pas de coupures à chaque segment clé[1345]. Le montage sériel et audiovisuel façonne la construction de l'épisode et permet à la structure bifocale de prendre son essor. Or, celle-ci est parfois mise à mal par la perception d'un personnage (Baltar dans *33* par exemple). Cela a pour effet de dédoubler l'expérience du temps. Ces expériences interrogent le téléspectateur sur sa propre manière d'expérimenter cette pression du temps : « Ce qui marque la temporalité humaine est donc l'indécidabilité du passé et de l'avenir ; une indécidabilité toujours structurée par la promesse ou le danger de l'avènement d'une nouveauté. Et la seule chose qui nous sauve, comme toujours, dans cet "entre-deux", est notre imagination et notre inventivité infinie. »[1346] L'approche documentaire, la diversité des points de vue visent à interroger le téléspectateur sur sa perception de l'expérience et sur ses propres choix. En brouillant toute frontière claire du bien et du mal, la fiction propose de s'interroger sur la redéfinition de toute frontière morale dans une situation apocalyptique. L'expérience de *33*, c'est l'expérience de l'impossible « bon choix », c'est l'une des caractéristiques de *Battlestar Galactica* : « On ne peut pas se contenter de rester sans opinion : la série nous force à réfléchir et nous rend meilleurs (en réfléchissant aux problèmes qu'elle soulève). »[1347]

[1345] En effet, il y a plus de séquences clés que de coupures publicitaires.

[1346] MARTINON Jean-Paul, « 33, 34, 35…The Life of the Limits », *op. cit.,* p. 249-260. Citation en anglais : « What marks human temporality is therefore the undecidability of the past and future--an undescidability that is always structured by the promise or the danger of the advent of something new. And the only thing that saves us, as always, in this "in-between" is our imagination and our infinite inventiveness. »

[1347] Propos de Edward James Olmos, STEIFF Joseph, "I Dare You to Watch This Show!", in *Battlestar Galactica and Philosophy mission accomplished or mission frakked up ?*, STEIFF Josef, TAMPLIN D. Tristan (ed), Chicago, Open Court, 2008, p XIV-XV. Citation en anglais : « You cannot sit there and not have an opinion ; it will make you think and (thinking about its issues will) make you a better person. »

La fiction sérielle propose ici une méta-expérience temporelle, celle de la privation de sommeil dont la mise en scène renvoie à la préparation de l'épisode par les acteurs : « Olmos et plusieurs autres membres du casting ont aussi restreint leur cycle de sommeil quelques jours avant le tournage, pour avoir une meilleure compréhension du manque de sommeil. »[1348] La préparation des acteurs tend à rejoindre cette idée de forme documentaire en proposant une interprétation au diapason de la situation des protagonistes.

Le temps chronique sériel établit un premier niveau de configuration à travers l'unité de l'épisode. C'est une expérience fondée sur un montage audiovisuel, mais dont la dimension sérielle favorise l'expansion des points de vue. L'épisode fonctionne sur l'écho des points de vue offrant ainsi une expérience inédite. Bien sûr, cette fiction appartient à un genre précis qui favorise certaines expérimentations. Notamment par la perte de tout repère cosmique, mais son articulation se rapproche du documentaire en donnant à voir le fonctionnement d'une crise selon une grande diversité de points de vue dans le cadre d'un récit bifocal. De plus, *33* agence plusieurs intrigues dans un même épisode. Si la menace immédiate des Cylons trouve sa conclusion dans cette unité sérielle, plusieurs intrigues débordent du cadre limité de l'épisode et attendent une continuité.

L'analyse de cet épisode révèle un ensemble d'éléments riche. Il s'agit d'un certain nombre de pièces d'une mosaïque encore insaisissable si l'on reste sur le niveau de l'unité sérielle. Pourtant, la construction séquentielle, le montage audiovisuel, le traitement narratif de cet épisode laissent entrevoir un projet à long terme. Nous allons justement revenir sur la fin de ce dernier.

2 *Daybreak*

2.1 Architecture du *Series Finale*

Nous avons abordé les vingt dernières minutes de la série autour de l'idée de déformulation. Il ne s'agit pas ici de se répéter, mais de comprendre la manière dont la série passe d'un chemin (la formule) à un autre (la déformulation). Plus encore, la fin peut permettre de générer des pistes analytiques en dialectisant le rapport entre *33* et ce triple

[1348] BASSOM David, *Battlestar Galactica The Official Companion, op. cit.*, p. 46. Citation en anglais : « Olmos and several other cast members also restricted their sleeping paterns a few days before filming, to gain a better understanding of sleep deprivation. »

épisode final. Il s'agit bien de trois épisodes diffusés en deux parties, puisque seules les deux dernières parties ont donné lieu à une soirée spéciale où ils ont été diffusés ensemble. Ronald. D. Moore souhaitait pourtant diffuser les trois épisodes dans une même soirée, mais la chaîne a refusé. Ce sont donc les éditions DVD qui ont accompli le vœu premier de Moore[1349]. Nous allons prendre *Daybreak* comme un tout en trois parties. Nous allons montrer les différences majeures avec un épisode standard comme *33* et tenter de comprendre ce que nous dit la série d'elle-même à travers ses unités. Il semble que nous pourrons ensuite penser la série en lien avec la triple configuration du temps chronique.

Nous allons utiliser le même système de découpe que pour le tableau de *33*. Nous nous intéresserons aux points de vue, aux segments, aux actions dans l'épisode. C'est une base de laquelle nous allons retirer de précieuses informations. Les enjeux narratifs de l'épisode sont les suivants : Alors que le Galactica se meurt, l'Amiral Adama organise une mission pour récupérer Héra, l'enfant mi-Cylon, mi- humaine des griffes de Cavil et des autres Cylons. Chaque personnage doit faire un choix face à cette bataille. Collaborant avec les Cylons rebelles, les humains réussissent à récupérer Héra et à détruire la colonie mère des Cylons. Kara réussit à les emmener près d'une planète habitable ou les humains s'établissent. Adama décide de l'appeler la Terre. Les restes de l'humanité abandonnent la technologie pour s'établir sur terre et cohabiter avec les indigènes. Quelques milliers d'années plus tard, deux personnages s'interrogent sur l'avenir de l'humanité dans un New York contemporain. Le cycle de violence se reproduira-t-il ?

[1349] GOSLING Sharon, *Battlestar Galactica: The Official Companion Season Four*, London, Titan Books, 2009, p. 120.

Figure 76 : Découpage de *Daybreak*.

Episode ***Daybreak***. Format : 2 heures et 26 minutes (sans compter la publicité)	**Narration**	Flashback de W. Adama, G. Baltar, L. Roslin, L. Adama et K. Thrace.	L. Roslin est mourante, W. Adama fait ses cartons. Le Galactica est progressivement démantelé.	Boomer s'occupe de Héra chez les Cylons. Flash-back de G. Tyrol. W. Adama change d'avis pour Héra.	G. Batlar demande une voix au gouvernement pour son groupe. Flashback de S. Anders. L. Adama refuse la demande. Flash-back de L. Adama.	W. Adama demande des volontaires pour sauver Héra. Cavil étudie Héra. Flashback de Boomer, L. Roslin.	Flashback de S. Tigh, H. Tigh, W. Adama, L. Adama, K. Thrace, L. Roslin.	G. Baltar hésite à participer au sauvetage d'Héra. Flashback de G. Baltar. L. Roslin remercie le Dr. Cottle. Mise en place du plan d'attaque.	G. Baltar s'engage avec les volontaires. Préparation de l'assaut. Lancement de l'opération. Le Galactica pénètre dans la colonie Cylon.
	Timecode	Segment 1 (11 : 37) [02 : 27 14 : 04]	Segment 2 (04 : 21) [14 : 05 19 : 47]	Segment 3 (03 : 58) [19 : 48 23 : 50]	Segment 4 (07 : 33) [23 : 51 31 : 25]	Segment 5 (09 : 47) [31 : 26 43 : 13]	Segment 6 (08 : 32) [43 : 14 51 : 45]	Segment 7 (09 : 56) [51 : 46 61 : 42]	Segment 8 (11 : 41) [61 : 43 73 : 24]
Point de vue des personnages	Gaius Baltar	■	■	■	■			■	■
	Lee Adama	■	■		■	■	■		■
	Galen Tyrol			■		■	■	■	
	Laura Roslin	■	■	■	■	■	■	■	■
	William Adama	■	■	■		■	■	■	■
	Kara Thrace	■	■			■	■	■	■
	Saul Tigh					■	■		■
	Sharon Valery « Boomer »			■		■			
	Carl C. Agathon			■	■	■			■
	Sharon Valery « Athéna »		■			■			■
	Samuel Anders		■		■				■
	Helen Tigh					■	■		■
	Tory Foster					■			■
	Caprica Six	■						■	■

■ Point de vue du personnage présent dans le segment

Episode ***Daybreak***. Format : 2 heures et 26 minutes (sans compter la publicité) *(suite)*	**Narration**	Boomer sauve Hera. G. Baltar et Caprica Six voient leurs doppelgängers. Athéna récupère Hera et tue Boomer. Flashback de Boomer.	La prophétie de l'opéra se réalise. Héra se perd dans le vaisseau, elle est retrouvée par G. Baltar et Caprica Six.	Négociations avec les Cylons. G. Tyrol exécute T. Foster. Les Cylons prennent ça pour un acte de guerre. K. Thrace fait « sauter » le Galactica. Flash-back L. Adama, K. Thrace.	Flash-back de G. Tyrol. Les humains trouvent la terre. Ils décident de repartir à zéro (en abandonnant la technologie.)	Les vaisseaux sont abandonnés, W. Adama quitte le Galactica. Flash-back W. Adama. Flash-back S. Anders. Les personnages commencent à se séparer. Flashback S. Tigh.	W. Adama baptise la planète « La Terre ». Séparation entre les personnages. Flash-back de L. Adama, K. Thrace, L. Roslin. Mort de L. Roslin.	C. Agathon et Athéna s'installent avec Hera. G. Baltar et Caprica Six questionnent leur doppelgängers. Flashback de G. Baltar.	Flashforward de 150 000 ans. Les versions alternatives de G. Baltar et Caprica Six discutent de l'avenir de l'humanité.
	Timecode	Segment 9 (10 : 01) [73 : 25 83 : 26]	Segment 10 (09 : 25) [83 : 27 92 : 52]	Segment 11 (11 : 17) [92 : 53 104 : 09]	Segment 12 (09 : 18) [104 : 10 113 : 28]	Segment 13 [07 : 21] [113 : 29 120 : 50]	Segment 14 (13 : 27) [120 : 51 134 : 18]	Segment 15 (05 : 01) [134 : 19 139 : 20]	Segment 16 (02 : 53) [139 : 21 142 : 14]
Point de vue des personnages	Gaius Baltar	■	■	■	■			■	
	Lee Adama	■		■	■	■	■		
	Galen Tyrol			■		■			
	Laura Roslin		■	■			■		
	William Adama	■		■	■	■	■		
	Kara Thrace	■		■	■	■	■		
	Saul Tigh	■		■	■	■			
	Sharon Valery « Boomer »	■							
	Carl C. Agathon	■						■	
	Sharon Valery « Athéna »	■	■	■				■	
	Samuel Anders			■		■			
	Helen Tigh			■	■	■			
	Tory Foster			■					
	Caprica Six	■	■	■				■	

■ Point de vue du personnage présent dans le segment

Le *series finale* de *Battlestar Galactica* et *33* reposent sur deux organisations bien distinctes. La déconstruction du calendrier n'est plus d'actualité dans le final, le récit est organisé autour d'une bataille décisive dont l'heure et le lieu sont décidés à l'avance. Les humains ont l'initiative dans la dernière unité de *Battlestar Galactica* alors qu'ils étaient soumis à la pression des Cylons dans *33*. Le format même de l'épisode n'est pas le même et on retrouve un nombre supérieur de points de vue présents. Si les segments sont ici plus longs, c'est parce que l'épisode concentre trois unités sérielles. On retrouve des séquences clés et des séquences caractérisantes, sauf qu'elles semblent être en interconnexion pour la majorité des séquences. La distinction n'est plus aussi simple que l'épisode *33*. D'autres éléments nous révèlent des différences importantes avec l'extension des points de vue, ici, on peut en recenser quartorze. L'organisation du temps chronique de l'épisode est régie par de multiples flashbacks, des visions et un flashforward final. Il faut comprendre cette évolution parce qu'elle permet de guider un modèle d'analyse.

2.1.1 D'un récit bifocal à un récit multifocal

À la vision de cet épisode final, il apparaît clairement que le récit bifocal est devenu un récit multifocal. Les deux camps originellement clairement délimités sont maintenant beaucoup plus flous. Les humains collaborent avec une faction des Cylons. L'identité des cinq derniers Cylons contribue à brouiller les lignes. La fin de la série se veut le reflet de cette nouvelle organisation du récit qui s'est fait progressivement au sein de la série, mais de plus en plus clairement à partir de la seconde saison. Nous avons donc glissé lentement mais surement de récits en apparence manichéens à des récits qui donnent à voir l'ensemble des subjectivités des belligérants : « À la structure duale du combat entre deux camps s'ajoute plutôt que se substitue une structure multifocale (Altman, 2008) où un très vaste ensemble de personnages se meut, chacun à la recherche d'une définition de soi. »[1350] Dans le *series finale*, cela est rendu possible par la possibilité d'adopter le point de vue de plusieurs Cylons comme Sharon Agathon dit Athéna, Tory Foster (Recka Sharma), Saul et Ellen Tigh (Kate Vernon), Galen Tyrol, Samuel Andres (Michael Trucco), Caprica Six ou encore Sharon Valery dit Boomer dont la situation géographique la place au cœur de la colonie Cylon. Or, que ce soit chez les humains ou chez les Cylons, il ne s'agit plus de deux camps distincts mais de points de vue possédant leur caractère propre. La notion de camp s'effrite au profit de la diversité des individus. À l'inverse de

[1350] ESQUENAZI Jean-Pierre, « Pouvoir des séries télévisées », *art. cit.*

l'épisode *33* qui faisait des Cylons une menace sans visage, la fin de la série dépasse cette situation originelle. L'enjeu même de l'épisode est de sauver la petite Héra, premier enfant mi-humain, mi-Cylon, symbole de la fin du récit bifocal. D'ailleurs, les humains ne cherchent pas à anéantir les Cylons mais à récupérer l'enfant, la guerre entre les humains et les Cylons n'a plus le même sens qu'à l'origine de la fiction.

De plus l'omniprésence des flash-back vient clairement affirmer la dominance du récit multifocal comme l'explique Moore : « On avait déjà eu l'occasion ici et là d'en faire, mais c'était juste pour donner une information importante sur un personnage, pour montrer comment le passé peut influencer le futur et les personnes concernées. Et alors que nous approchions du final, afin de comprendre la fin, vous avez besoin de comprendre le commencement. »[1351]

Ronald D. Moore revendique donc une utilisation différente des flashbacks dans cet épisode final. Revenir aux origines pour comprendre le début du voyage de ces différents personnages. Le récit embrasse donc une posture multifocale qui dépasse l'affrontement initial de la fiction. En passant du l'épisode final à *33*, nous constatons clairement ce renversement. Les germes de cette évolution sont présents, à l'origine, par le seul personnage à ne pas prendre parti pour un camp, Gaius Baltar. En effet, le docteur est le premier personnage à s'inscrire au-delà cette opposition binaire. Dans l'épisode final, les humains et les Cylons s'affrontent dans le centre de commandement du Galactica. Cavil, le chef des Cylons prend en otage Héra. Baltar intervient alors pour négocier avec le Cylon, une paix durable. Même si cette paix est de courte durée, le personnage réussit à convaincre humains et Cylons que l'opposition meurtrière entre les deux civilisations peut connaître une fin. Baltar est le premier des personnages dont les pensées intimes sont clairement données à voir. C'est le seul personnage au début de la fiction dont la responsabilité dans la destruction des colonies est avérée. Sa position de traître dans le cadre du récit bifocal est mise à mal dans la fiction puisque Baltar s'inscrit au-delà des clivages initiaux de la fiction. Le renversement opéré par la série démontre que rien n'est moins certain qu'une approche bifocale et que la complexité humaine ne peut être résumée à une organisation aussi binaire. Elle invite à un nouveau mode de lecture rendu possible par le glissement du bifocal au multifocal : « Discontinue, fragmentée et résistante à une

[1351] MIKANOWSKI Frank, « Galactica : Toutes les explications sur le final de Battlestar Galactica », *art. cit.*

identification complète et durable du lecteur, la narration multifocale doit être lue différemment de la bifocale ou de la "monofocale". »[1352]

2.1.2 Espace de l'action et espace noétique

> Je vois des anges. Des anges, ici, même. Même si je suis fou, il est possible que j'aie raison. Une autre force se manifeste ici. Depuis toujours, elle nous accompagne. Chacun d'entre nous a été témoin d'événements qu'il est impossible d'expliquer de façon rationnelle. Des énigmes révélées par des prophéties. Des rêves qui nous hantent. Des êtres chers, disparus… et ressuscités. Qu'on parle de dieu, ou des dieux, d'un mystère ou d'une force qui nous dépasse, peu importe. Cette force est ici, elle existe. Et nos destinées y sont inextricablement liées.[1353]
> *Gaius Baltar.*

Ce monologue de Gaius Baltar intervient lorsqu'il tente de convaincre le Cylon Cavil qu'une paix est possible entre les humains et les Cylons (*Daybreak)*. Baltar croit sincèrement qu'une force les pousse à renoncer à cette opposition, c'est le cœur de son argumentation. Ce que *33* laisse transparaitre et que *Daybreak* affirme, c'est l'expérimentation d'une autre forme de temps. Nous avons proposé une définition du *Doppelgänger* dans le cadre des univers fictionnels. Ainsi, l'univers de la fiction se découpe en deux espaces. Le premier est l'espace de l'action, c'est-à-dire, celui ou se produit la guerre entre les hommes et les robots. Le second est un espace plus insaisissable que nous pouvons appeler, l'espace noétique, qui se constitue des songes et des souvenirs. Les flashbacks sont une manifestation claire de cet espace noétique. Nous pouvons constituer un espace intermédiaire qui est le résultat de la mise en contact de ces deux espaces.

Battlestar Galactica fait clairement appel à deux types d'éléments, le flashback ou le flashforward pour plonger dans les éléments qui ont façonné le personnage ou le résultat de ces éléments. De l'autre côté, les visions et les rêves comme celui de l'opéra semblent suggérer une manifestation de l'espace noétique par l'univers des pensées. Ainsi la fiction convoque un espace-temps noétique. Un espace temporel qu'il est impossible de définir ou de quantifier dans la mesure où il se détache de tous les outils traditionnels de

---

[1352] ALTMAN Rick, *A Theory of Narrative*, *op. cit.*, p. 262. Citation en anglais : « Discontinuous, fragmented, resisting consistent reader identification, multiple-focus narrative requires a mode of reading different from that of dual-focus and single focus narrative. »

[1353] Episode *Daybreak*, ségment 11 du tableau du *Series Finale.*

penser le temps. Dans le cas de Gaius Baltar, l'expérience du temps enveloppe le personnage en se manifestant par des visions comme celle d'une Caprica Six alternative. En mettant en relation *33* et *Daybreak*, nous retrouvons ce *Doppelgänger* (entre l'espace de l'action/l'espace noétique).

Le réalisateur de *Daybreak*, Michael Rymer a conscience de cette distinction : « Pour améliorer le rythme des flashbacks, Rymer a décidé de tourner ces scènes autrement, dans un style plus saccadé et rapide. Ils sont très dynamiques. La caméra ne se pose jamais, elle est constamment en train d'errer, de se déplacer et de se réajuster, fait-il remarquer. »[1354] La fin de la série laisse d'ailleurs une place capitale à cet espace du songe et du souvenir. C'est d'ailleurs dans la place grandissante laissée aux manifestations de l'espace noétique que la série se détache du récit bifocal. En se tournant vers l'introspection, l'univers du songe contamine une grande partie des protagonistes, humains comme Cylon. Si *33* révèle que Baltar est le seul à percevoir et dialoguer avec un « ange » comme il le définit lui-même, *Daybreak* révèle que le Cylon Caprica 6 entretient un rapport similaire avec une version alternative de Baltar. Aussi, les Humains et les Cylons se retrouvent dans leur manière de subir une expérience temporelle de l'espace noétique.

C'est donc dans une sorte d'espace intermédiaire que l'espace de l'action et l'espace noétique entre en tension. Les manifestations de cette collision apparaissent par les rêves, les songes, les visions, voire les sons (nous y reviendrons). C'est un espace-temps qui nous dépasse, qui abolit le passé, le présent et le futur en inscrivant les événements dans un éternel recommencement. Le personnage emblématique de ce dépassement est Kara Thrace, revenu miraculeusement d'entre les morts à la fin de la troisième saison. Dans le final de la série, son retour s'apparente à une manifestation de l'espace noétique sous une nouvelle forme : « Donc, elle a été littéralement ramenée à la vie d'entre les morts par quelque chose - par une puissance supérieure ou un autre pouvoir, et elle est revenue pour servir une fonction. »[1355] Si l'interprétation de la « nouvelle » existence de Kara est laissée à l'appréhension des téléspectateurs, elle apparaît comme une manière de réinjecter des propriétés de l'espace noétique dans l'espace de l'action. Il

---

[1354] GOSLING Sharon, *Battlestar Galactica: The Official Companion Season Four*, *op. cit.*, p. 117. Citation en anglais : « To enhance the pace of the flashbacks, Rymer decided to shoot those scenes differently, in a choppier, faster style. "There's a lot of energy in them. The camera never settles, it's always wandering and moving around and readjusting" » he points out. »

[1355] MIKANOWSKI Frank, « Galactica : Toutes les explications sur le final de Battlestar Galactica », *art. cit.*

existe donc tout au long de la série différentes combinaisons entre ces deux univers. La renaissance de Kara Thrace marque une nouvelle étape dans le rapport entre les deux espaces. Comme si la porosité de la frontière entre ces deux mondes permettait l'injection d'une dimension noétique dans l'espace de l'action.

Sarah Hatchuel explique que le rêve est au cœur de la base narrative de la fiction dans sa dimension multifocale : « Le temps long de la série permet, en effet, aux téléspectateurs de s'interroger sur la réalisation du rêve et, parce que la vision onirique fonctionne sur le mode métaphorique et cryptique, d'imaginer les formes que pourrait prendre cette réalisation. »[1356] L'univers noétique ouvre un flux temporel du possible. La dialectique de la série se constitue sur des récits en apparence militaires où l'espace de l'action semble dicter le tempo narratif. En réalité, l'espace noétique influe en contaminant progressivement à la fois les récits, mais aussi l'espace de l'action. La série ouvre sans cesse des éléments narratifs indéterminés.

Baltar fait l'expérience du temps noétique uniquement à partir du moment où les colonies sont détruites. C'est dans la destruction de tous les repères d'une civilisation que la dimension noétique semble prendre son essor. Il y a l'idée rassurante, véhiculée par la série que dans la période la plus sombre de l'humanité, une force se met en marche. Cette force guide le récit dès *33* jusqu'à *Daybreak* d'une manière de plus en plus manifeste. La découverte de la « Terre » elle-même dépend d'une combinaison de notes de musique qui semble appartenir à l'univers noétique. C'est en étant à l'écoute des rêves, des songes et de ses souvenirs que les personnages trouvent un nouveau foyer et dépassent l'affrontement binaire de la fiction. L'intime n'est donc pas seulement ici un outil pour en apprendre plus pour les personnages, c'est aussi un guide pour les récits.

2.1.3 Remettre l'Opéra dans le Space-Opera

Dans ce dernier épisode, le segment dix nous intéresse particulièrement. C'est la réalisation de la prophétie de l'opéra[1357]. Une manifestation de l'espace noétique qui se manifeste par un rêve, un songe, récurrent dans l'ensemble de la fiction. Le rêve de l'opéra

---

[1356] HATCHUEL Sarah, « Les rêves prophétiques au cours des quatre saisons de *Battlestar Galactica* contrainte ou flexibilité narrative ? », *art. cit.*

[1357] On parle ici de rêve de l'opéra parce que c'est de cette manière que les personnages font référence à ce songe. *Opera House* est le terme exact. Par exemple, dans l'épisode *Guess What's Coming to Dinner* (S4E06), Roslin utilise le terme *opera house* pour décrire son expérience. La scène est, par ailleurs, tournée dans une grande salle de concert nord-américain : *Vancover's Orpheum Theatre*. Site officiel : http://vancouver.ca/parks-recreation-culture/the-orpheum.aspx

agit à l'instar d'une mosaïque. Après, nous avoir dévoilé « les morceaux du tout », le segment dix de *Daybreak* nous révèle « le tout en morceaux ». La fiction nous présente la mosaïque d'ensemble qui permet de comprendre le rôle et la place de l'opéra dans la série. La série réunifie le tout grâce aux trois niveaux de temps chronique faisant de cette fiction une œuvre à dominance d'ensemble. L'opéra apparaît à chaque niveau de temps chronique en renouvelant l'expérience et en ajoutant un niveau de sens. Chaque niveau apporte une meilleure compréhension de cette vision. La première manifestation d'un rêve ayant pour décor l'opéra se trouve dans l'épisode *Kobol's Last Gleaming Part II* (S1E13). À la toute fin de l'épisode, Baltar fait un rêve étrange. Dans ce songe, c'est l'ensemble de l'environnement qui constitue une hallucination. Guidé par Caprica Six, Baltar entre dans un opéra. S'en suit une scène où il découvre un landau avec un bébé. Le rêve constitue alors une prophétie dont le sens est difficilement maitrisable, mais qui semble concerner directement et uniquement Baltar.

Figure 77 : Vision de l'opéra. *Kobol's Laste Gleaming Part II* (S1E013), [00 : 37 : 10 – 00 : 00 : 39 : 32]

L'idée centrale de l'opéra est la naissance d'un enfant qui s'apparente au « visage de l'avenir » pour paraphraser le *Doppelgänger* de Caprica Six. Il s'agirait donc d'une manifestation de l'espace noétique. Curieusement, l'idée d'un opéra comme décor invite à

repenser la manière dont Ronald D. Moore propose de réinventer la science-fiction : « *Taking the Opera out of Space Opera*[1358] ». Or comme le remarque Sarah Hatchuel : « l'Opéra refait une entrée paradoxale sur le plan *littéral*, comme lieu où prennent forme les visions qui vont guider toute la narration[1359]. » Avant d'en arriver à cette idée, il faut s'attarder sur la progression du rêve de l'opéra. Dès le premier épisode de la seconde saison, Baltar ré-expérimente son rêve. Dans l'épisode *Rapture* (S3E12), D'Anna Biers (Cylon n° 3) fait l'expérience de l'opéra, sauf qu'elle est éveillée et que sa vision la conduit à voir le visage des cinq derniers Cylons qui se dévoilent à elle. Par la suite, l'épisode *Crossroad part I* (S3E19) réintroduit le rêve de l'opéra. Cette fois, c'est Laura Roslin et Sharon Agathon qui en font l'expérience. Les deux protagonistes poursuivent la petite Héra dans les couloirs de l'opéra avant que cette dernière ne se réfugie dans les bras du couple Baltar/Caprica. Dans *Crossroads Parti II* (S3E20), c'est Caprica Six qui fait ce rêve. Dans *Guess What's coming to Dinner* ? (S4E07), le rêve semble même toucher la petite Héra. L'espace noétique invite à réexaminer la lecture du rêve qui prend un sens nouveau et qui implique plusieurs personnages. L'ajout des perceptions constitue une version stéréoscopique du rêve ou les différents personnages jouent un rôle particulier. Le sens se renforce progressivement.

Cette vision semble prendre la forme d'un flashforward métaphorique. En impliquant plusieurs personnages, le rêve de l'opéra semble être une manifestation de l'espace noétique. Au cours de la série, les hypothèses entourant le sens de ce rêve changent. Lors de la première saison, on peut penser que c'est une manière d'annoncer la naissance d'un enfant mi-humain et mi-Cylon. Lors de la troisième saison, le songe semble prédire la révélation des derniers modèles humains Cylons encore inconnus. Dans la quatrième saison, la vision apparaît comme une menace d'enlèvement planant autour de la jeune Héra. C'est finalement dans le segment dix de l'épisode *Daybreak* que la vision se met en œuvre. Le Galactica devient l'opéra et la vision se met en marche. Alors que le vaisseau est envahi par des Cylons, la petite Héra fuit dans les couloirs du vaisseau poursuivi par Laura Roslin et Sharon Agathon. C'est finalement Baltar et Caprica qui trouvent l'enfant et l'emmènent, non pas dans la salle de spectacle de l'opéra, mais dans le centre de commandement qui propose un autre type de spectacle. À l'instar de la vision du Cylon n° 3, les cinq derniers Cylons sont réunis, complétant ainsi la fragmentation de la

[1358] Ronald D. Moore, bible de *Battlestar Galactica, op. cit.,* p. 5.

[1359] HATCHUEL Sarah, « Les rêves prophétiques au cours des quatre saisons de *Battlestar Galactica* contrainte ou flexibilité narrative ? », *art. cit.*

vision. Le « visage de l'avenir » décrit dans la première vision de l'opéra, c'est le visage de Héra : « Le "visage de l'avenir", la plus grande peur humaine et pourtant la conséquence inévitable de leurs initiatives coloniales, est que les races humaines et Cylon finiront par ne faire qu'une. »[1360] Le rêve de l'opéra est une allégorie de la fin du combat opposant les humains et les Cylons.

Figure 78 : Extrait de *Daybreak* (S4E19-20). [01 : 29 : 34 - 01 : 32 : 42].

L'approche formelle est opposée à l'approche documentaire habituelle de la fiction : « L'opéra réintroduit le spectaculaire, l'excès, la musique (très présente dans chaque vision, dans des accents classiques qui tranchent avec les sons "ethniques" des autres séquences) et, surtout, l'onirisme, dans des séquences "opératiques" où dominent une surexposition lumineuse et où les caméras tournoie en contre-plongée extrême[1361] ». L'espace noétique est donc le lieu de la réécriture audiovisuelle de la série. On retrouve une approche qui mêle le spectaculaire à la fois visuelle et sonore. L'opéra semble happer les personnages dans un autre monde au code temporel et visuel très différent. Le rêve de

[1360] RENNES Magali, "Kiss Me, Now Die!" in *Battlestar Galactica and Philosophy mission accomplished or mission frakked up ?*, STEIFF Josef, TAMPLIN D. Tristan (ed.), Chicago, Open Court , 2008, p. 75. Citation en anglais : « The "shape of things to come"— the human's greatest fear and yet the inevitable byproduct of their colonizing initiatives—is that the human and Cylon "races" will merge into one. »

[1361] HATCHUEL Sarah, « Les rêves prophétiques au cours des quatre saisons de *Battlestar Galactica* contrainte ou flexibilité narrative ? », *art. cit.*

l'opéra témoigne de la manière dont la série établit un réseau de sens en constante progression. La fiction se renforce de la réparation du songe.

Selon le niveau de lecture (un épisode, une saison, la série entière), la série agit comme un organisme qui réorganise et réactualise le sens de la narration au fur et à mesure de son montage sériel et audiovisuel. Le rêve de l'opéra est d'abord un événement épisodique difficile à expliquer. Par la suite, au niveau de la saison, le rêve est partagé, prolongé et semble se rapprocher d'une vision à venir. Enfin, au niveau de l'ensemble de la série, l'opéra est un flashforward métaphorique qui dénoue l'intrigue majeure de l'épisode final, le sauvetage de Héra. C'est aussi une pierre d'attente majeure de la série : Quel est le sens de ce rêve ? Comme nous l'avons étudié, les pierres d'attentes peuvent se poser à différents niveaux. Ici, elle installe une attente qui est contentée dans le dernier épisode de la fiction. Chaque pièce dispatchée dans la série forme finalement un tout. Les morceaux renforcent le sens de ce segment. La mosaïque de l'opéra est alors complète. Cet exemple nous invite à penser la série par le troisième niveau du temps chronique : la dominance d'ensemble. Il faut donc partir du tout pour aller vers le particulier afin de mettre au jour le modèle de cette fiction.

3 L'ensemble de la série : Un tout en morceaux

3.1 Un arc narratif propre à l'ensemble de la série : L'exemple du coup d'État

La question de l'étendue défendue par Umberto Eco à propos du *Comte de Monte-Cristo*[1362] semble être le cœur de la richesse du troisième niveau de temps chronique. À l'instar de ce schéma, le cheminement narratif tisse un réseau d'interrelations où les arcs narratifs prennent différentes formes et étendent le réseau de la narration. Les histoires ne se résolvent pas dans une unité indépassable comme au cinéma (le film et sa durée[1363]), mais dans une multitude d'unités qui ne sont pas initialement établies. Ce tissage permet de donner la pleine logique causale d'une action. Prenons l'exemple du coup d'État de la quatrième saison (S4E13-14). La tentative portée par le lieutenant Gaeta

[1362] ECO Umberto, *De Superman au Surhomme*, *op. cit.*, p. 82.

[1363] Les séquelles au cinéma nuancent ce propos.

(Alessandro Juliani) et le vice-président Tom Zarek (Richard Hatch) constitue un épisode charnière de cette dernière saison. Sa mise en œuvre par les auteurs de la série est préparée depuis plusieurs épisodes, voire depuis plusieurs saisons. Le coup d'État est la conclusion d'un récit multi-épisodique qui voit l'amiral Adama imposer une alliance avec les rebelles Cylons. Une partie de la flotte est très hostile à cette alliance (Saison 4, de l'épisode 7 à l'épisode 12). À cela s'ajoute la découverte que les derniers Cylons sont à bord de la flotte depuis le début et que malgré leur nature, ils continuent d'occuper des postes importants : Saul Tigh reste commandant en second du Galactica (S4, E10, 11, 12). Enfin, l'amiral Adama décide d'utiliser la technologie Cylon sur les vaisseaux de la flotte sans consulter le Quorum (représentant du pouvoir législatif) pour optimiser les performances des vaisseaux. Ainsi, la flotte se divise. Les événements des trois dernières saisons ainsi que le génocide initial de la fiction façonnent une catégorie d'individus profondément anti-Cylon, incapable de tolérer le moindre rapprochement. Le coup d'État intervient donc après une multitude d'événements qui conduit une grande partie de la flotte à se révolter face aux décisions de l'amiral et de la présidente. D'autant plus que le processus démocratique est mis à mal par les décrets de l'amiral qui ne reconnaît pas Tom Zarek comme président des colonies après la dépression de la présidente Laura Roslin.

L'alliance avec les rebelles Cylons n'est rendue possible que par la guerre civile au sein du peuple robotique (S4E02, 03). Les Cylons s'entredéchirent de l'intérieur. Par la suite, Kara Thrace amorce le rapprochement avec les Cylons rebelles (S4E05, 06). La construction narrative s'opère donc en amont et fonctionne sur un rapport de cause à effet. L'alliance entre les humains et les rebelles Cylons les conduisent à la Terre (S4E10) mais elle provoque des effets collatéraux sur la flotte. Une partie des humains rejettent l'alliance avec les Cylons. Or, la découverte d'une Terre en ruine et inhabitable (S4E10), le renforcement des accords entre la flotte et les Cylons (S4E11, 12) provoquent un coup d'État. De ce point de vue, nous avons mis en lumière l'articulation des intrigues qui mènent à ce putsch dans la quatrième saison. Le lien apparaît ici clair et évident néanmoins, d'autres arcs narratifs antérieurs donnent la pleine logique de ce bain de sang qu'est le coup d'État. Deux personnages passent à l'action, il s'agit de Felix Gaeta et de Thomas Zarek. Le cheminement qui conduit ces personnages à prendre l'initiative de ce renversement témoigne de la richesse temporelle et narrative de la fiction. Nous allons nous intéresser au parcours de ces deux protagonistes.

Felix Gaeta est un lieutenant à bord du Galactica présent depuis le pilote de la fiction. C'est un scientifique brillant, responsable des mesures et des calculs de chaque déplacement de la flotte. C'est aussi un personnage moral, courageux et loyal. Pourtant, Gaeta change progressivement à partir de la fin de la seconde saison lorsqu'il devient l'assistant de Gaius Baltar pendant la présidence de ce dernier. Convaincu par les talents de Gaius, il s'engage pleinement pendant sa campagne et devient le porte-parole du gouvernement Baltar. Témoin de l'occupation des Cylons sur Nouvelle Caprica, il communique anonymement de nombreuses informations aux résistants. Bouleversé par cette expérience, il est condamné par un tribunal exceptionnel pour collaboration avec l'ennemi avant d'être réhabilité comme la source de la résistance (*Collaborators*, S3E06). Témoin privilégié de la faiblesse et de la lâcheté de Baltar, il cherche à l'assassiner (T*aking a Break from All Your Worries*, S3E13). Il témoigne à son procès quitte à se parjurer pour s'assurer de sa condamnation mais Baltar est acquitté (*Crossroads Part II,* S3E19). Par la suite, il est assigné au vaisseau le *Demetrius* commandé par Kara Thrace dont le retour d'entre les morts entraîne des spéculations quant à sa vraie nature. Il participe à la mutinerie pour renverser Thrace qui refuse de suivre les ordres de l'amiral Adama (*The Road Less Travelled*, S4E05). C'est à ce moment qu'il est blessé, la décision de Kara de poursuivre sa mission condamne sa jambe à l'amputation. Gaeta revient donc estropié sur le Galactica. La découverte de la Terre porte un coup majeur à son moral et le suicide de sa collègue, Anastasia Dualla fait empirer son état (*Sometimes a Great Notion*, S4E11). Enfin, il est témoin de l'alliance avec les Cylons et de la chute du processus démocratique (*À Disquiet Follows My Soul*, S4E12). La foule de ces expériences et de ces intrigues le conduit à préparer un coup d'État.

Pour Thomas Zarek, c'est un parcours tout aussi riche. Il apparaît dès le troisième épisode la première saison dans *Bastille Day*. Prisonnier politique, révolutionnaire convaincu de la faillite du système, il force la présidente Roslin à organiser des élections et à désigner un vice-président. Zarek se présente pour le poste avant d'échouer d'une voix (*Colonial Day,* S1E10). Dans la seconde saison, il aide Roslin à s'échapper du Galactica et à rejoindre Kobol. Par la suite, il pousse Baltar à se présenter pour la présidentielle et il devient son directeur de campagne. Grâce à la victoire de Baltar, il occupe le poste de vice-président mais son refus de coopérer avec les Cylons sur Nouvelle Caprica le conduit à un emprisonnement prolongé et à être torturé. Il s'échappe avec Roslin et il accepte de céder sa présidence à cette dernière en échange d'un poste (*Collaborators*, S3E05). Il

devient alors vice-président de Laura Roslin. Profondément anti-Cylon, il autorise un tribunal exceptionnel pour les humains qui ont collaboré avec les Cylons. Dans la quatrième saison, il se plaint de l'autoritarisme de Roslin et de la concentration des pouvoirs qui ne laisse que peu de place au Quorum et au débat législatif. Après la disparition de Roslin (*Sine Qua Non,* S4E08), il est légalement le président, mais il est destitué par l'amiral Adama qui refuse de le soutenir. Il est remplacé par Lee Adama au poste de président. Après la découverte de la terre, la dépression de Roslin fait de Zarek le président de la flotte, mais là encore, l'amiral Adama lui refuse le poste. Incapable de gouverner sans le soutien militaire, Zarek tente de faire entendre sa voix sur la question de l'alliance. Il est alors arrêté par l'amiral Adama et mis en prison (*À Disquiet Follows My Soul*, S4E12). C'est à ce moment que Gaeta vient le trouver pour organiser un coup d'État.

Les arcs narratifs de chaque personnage et les points de vue de ces derniers les conduisent à provoquer ce coup d'État qui est la résultante d'une multitude d'arcs narratifs, mais aussi de points de vue corrélatifs des expériences vécues et subies. L'ensemble de ces morceaux éparpillé tout au long de la fiction agence une mosaïque qui a pour logique le coup d'État. Une sorte de conclusion logique si on assemble les pièces qui amènent à cet instant. La richesse du parcours de Gaeta ou de Zarek n'a pas d'équivalent dans une autre œuvre audiovisuelle en raison de l'étendue de ce parcours qui façonne donc un point de vue complexe. L'étendue et les transformations des points de vue des personnages trouvent finalement une certaine logique à l'accomplissement de ce coup d'État. L'alliance avec les Cylons est le dernier symptôme, mais les nombreuses intrigues pluri-épisodiques expliquent pourquoi ces deux personnages en arrivent à une situation désespérée.

Le choix de mettre en avant cette intrigue permet de comprendre le potentiel sériel, il s'agit ici de deux personnages secondaires. Le traitement de leur parcours est pourtant riche, complexe et s'étend sur la quasi-totalité de la série. Comme le remarque Jean-Pierre Esquenazi, de nombreux personnages secondaires « commencent à cultiver le sentiment de leur individualité. »[1364] Lors de la séquence finale de l'épisode *Blood on the Scales* (S4E14), Gaeta et Zarek sont exécutés par un peloton militaire après l'échec du coup d'État. Deux « Tags »[1365] sont au centre de cette séquence. L'amputation de la jambe

[1364]ESQUENAZI Jean-Pierre, « Pouvoir des séries télévisées », *art. cit.*

[1365] Rappelons que le Tag est le prolongement physique, vocal ou moral d'un trait de caractère du personnage. COLONNA Vincent, *L'art des séries télé ou comment surpasser les Américains, op. cit.* p. 147.

de Gaeta lui laisse un sentiment de démangeaison qui exprime la peine qui le dévore. Dans les ultimes instants de l'épisode, Gaeta ne sent plus rien : « It has stopped ». Le Tag du membre fantôme permet de donner une manifestation physique à la transformation du personnage. De l'autre côté, Zarek est caractérisé par un autre Tag, sa manière de sourire. Un élément physique récurrent qui caractérise le personnage depuis son apparition dans le *show*. Prisonnier politique, sa manière de sourire évoque une forme de résistance. De cette manière, son sourire est un défi à l'attention de ces adversaires. C'est un moyen pour lui de dire qu'il ne peut être brisé, que cela soit par la prison ou la mort. Dans leurs derniers instants, la réapparition de leurs Tags respectifs affirme la pleine logique de leurs engagements. Les dernières images de la fiction réaffirment l'unicité de ces personnages par le prolongement physique de leur personnalité.

Figure 79: Extrait de l'épisode *Blood on the Scales* (S4E14), [00 : 43 : 01].

C'est justement la raison pour laquelle il nous apparaît clairement que les personnages de série sont uniques. Ils représentent un point d'entrée spécifique à la fiction sérielle. La narration fait des personnages la caisse de résonance des intrigues.

Lors de la diffusion des épisodes centrés sur le coup d'état, Maureen Ryan, une journaliste qui commentait la fiction sur un blog du *Chicago Tribune,* analysait les épisodes en expliquant que Gaeta n'était pas un mauvais bougre mais qu'il avait été corrompu par l'influence néfaste de Zarek : « Et quant à Zarek, il voulait simplement le pouvoir, et il ne se faisait aucune illusion sur la manière de l'obtenir et ce qu'il en ferait ».[1366] De nombreux internautes commentèrent l'analyse, dont l'acteur Richard Hatch (interprète de Zarek) qui proposa une réflexion pertinente de son personnage[1367] et qui nuança grandement l'analyse de Ryan. Il démontre que son personnage n'était pas

[1366] GOSLING Sharon, *Battlestar Galactica The Official Companion Season Four*, *op. cit.*, p. 160. Citation en anglais : « And for Zarek, he really just wanted power, and he had no illusions about how he'd get it or what he'd do with it once he had it. »

[1367] La dissertation de Richard Hatch est disponible depuis ce lien, elle témoigne de la richesse d'interprétation de cette fiction : http://featuresblogs.chicagotribune.com/entertainment_tv/2009/02/battlestar-galactica-tom-zarek-richard-hatch.html, (consulté le 5 janvier 2015).

manichéen et qu'il était conduit par le même idéal que les autres personnages. Hatch explique que Zarek était loin d'être irréprochable mais qu'il était un démocrate convaincu. Il se bat pour qu'il y ait des élections légales. Il renonce au poste de président pour le bien de la flotte par deux fois. S'il remet en cause Roslin, c'est pour une question de concentration des pouvoirs. Finalement, Roslin et Adama bafouent la constitution et la démocratie, même si leur objectif est le bien commun. Hatch avance que la complexité de ce coup d'État révèle qu'aucun personnage n'est tout blanc ni tout noir. Zarek croit que, surtout dans le cas d'un génocide, il est capital de ne pas tourner le dos à la démocratie en donnant tout le pouvoir à un leader. Adama et Roslin pensent différemment. C'est cette opposition qui ressort de la fine analyse de Hatch. Ainsi *Battlestar Galactica* propose un réseau de connexions qui invite à la discussion et au débat amenant à remettre en perspective toute analyse un peu trop manichéenne.

Si le coup d'État n'était probablement pas un arc narratif anticipé depuis les prémices de la série (on ne trouve aucune référence à cette intrigue dans la bible de la série), les arcs narratifs et l'évolution des personnages semblent avoir guidé la fiction logiquement vers ce point de passage. Comme le remarque Eco : « Quoiqu'il en ait été, lorsque les idées sont lancées, elles font leur chemin toutes seules. Et l'on ne connaît jamais leur destinée. »[1368] La présence de l'articulation narrative en trois temps de la série (arc par épisode, sur plusieurs épisodes, sur l'ensemble des épisodes) favorise le développement de pièces narratives. Le renforcement de la logique de chaque pièce par les différents niveaux de temps chronique peut amener à une conclusion narrative qui n'était pas anticipée par les auteurs, mais qui apparaît pleinement logique. Comme nous l'avons étudié lors de la méthodologie des praticiens, Moore laisse une part d'improvisation à l'écriture puisqu'il estime que parfois c'est l'histoire qui dicte son chemin à l'auteur. Il parle alors d'organicité.

Nous pourrions rapprocher cette idée de celle de John Truby, une intrigue organique possède plusieurs sens, notamment : « Les événements de l'intrigue semblent émaner naturellement du personnage principal […] C'est une intrigue qui est en adéquation avec son désir et ses capacités à élaborer un plan et à agir. »[1369] L'ensemble de la série dévoile que la connexion des expériences ne résulte pas d'une structure

[1368] ECO Umberto, *De Superman au Surhomme*, *op. cit.*, p. 50.
[1369] John Truby, *L'anatomie du scénario*, *op. cit.* p. 285.

parfaitement organisée en amont de la création. Au contraire, la multitude de pièces de la mosaïque sérielle donne parfois un résultat inattendu.

3.2 Humains/Cylons : Des expériences du temps fragmenté ?

3.2.1 Les personnages sont saisis par une expérience du temps

Pour Henri Bergson, le temps réel n'est pas celui qui est mesuré par les horloges : « ce temps découpé en moments distincts (passé-présent-futur) est artificiel et ne reflète pas notre réalité qui est expérience de la durée. »[1370] Le temps réel pour Bergson, c'est le temps vécu, l'hétérogénéité pure. En proposant une expérience de la durée qui abolit les notions de passé-présent-futur à travers l'espace noétique, la série semble se rapprocher de cette conception.

Si Baltar est le premier à être saisi par une expérience du temps singulière indissociable de l'espace noétique, ce n'est pas le seul. Progressivement, d'autres personnages sont mis au contact de cet espace noétique. Dans la première saison de la fiction, Laura Roslin est sous médicament pour soulager son cancer. Elle prend un médicament aux nombreux effets secondaires appelé « Chamalla ». Dans l'épisode *Flesh and Bone* (S1E08), Laura fait un rêve dans lequel elle croise le Cylon, Leoben. Dans un premier temps, elle associe ce rêve à des effets secondaires du médicament. L'épisode se centre alors sur l'interrogatoire d'un modèle Cylon similaire à son rêve. Lorsque Roslin prend la décision de l'expulser dans l'espace, elle est saisie par la ressemblance entre son rêve et la mise à mort de Leoben.

[1370] THÉBAULT Sylvaine, « Bergson : le temps », https://letempsvecu.wordpress.com/bergson/bergson-le-temps/, (consulté le 17 décembre 2014).

Figure 80 : Extrait *Flesh and Bone* (S1E08). A gauche, Leoben dans le rêve de Laura Roslin. [00 : 02 : 15] A droite, Leoben est expulsé dans l'espace. [00 : 39 : 11].

Elle associe alors son rêve à une vision. Le point de contact de l'espace noétique semble passer par le médicament qui éveille Laura à une autre expérience du temps. Roslin semble saisir cette force temporelle lors de l'expulsion du Cylon. Par la suite, la présidente commence à penser que cet espace noétique agit comme un guide pour les humains. Elle va même jusqu'à croire qu'elle est la prophétesse des saintes Écritures qui doit guider les humains à leur nouveau foyer. Clairement, ce n'est pas Roslin qui se saisit de l'expérience temporelle de l'espace noétique, mais c'est cet espace noétique qui se manifeste en imposant au personnage une expérience du temps qu'il subit. Les personnages dans *Battlestar Galactica* se battent avec leurs rêves, leurs songes, mais ils n'arrivent jamais à les comprendre pleinement avant le moment où ils font sens dans la réalité. Roslin utilise à nouveau du « Chamalla » dans l'épisode *Crossroads Part I* (S3E19) et c'est précisément dans ce passage qu'elle fait de nouveau un rêve prophétique, celui de l'opéra.

Dans *The Hub* (S4E09), Laura est à bord d'un vaisseau Cylon qui est victime de « sauts » récurrents dans l'espace. Elle commence à entrevoir des visions où elle s'entretient avec la prêtresse, Elosha, un personnage décédé dans la seconde saison de la fiction. Elosha vient guider Roslin à l'instar des versions alternatives de Caprica Six et de Gaius Baltar. Ces discussions sont doublées par des visions d'elle-même, mourante, sur son lit d'hôpital. L'espace noétique touche ici à l'intime puisque l'expérience du temps qui saisit Laura tend à lui montrer qu'elle est à l'imminence de sa mort et qu'elle peut encore aimer. Les auteurs semblent utiliser le monde des songes et des souvenirs comme un moyen d'explorer l'intime mais aussi l'espace de l'action dans ses possibles. L'ensemble de la série nous dévoile les nombreuses manières dont la série met en tensions l'espace de l'action et l'espace noétique.

Kara Thrace est un personnage qui au fil de l'élaboration de la triple configuration du temps chronique devient une manifestation de l'espace noétique. C'est la seule à passer de l'espace de l'action à l'espace noétique. Dès la première saison, le personnage est qualifié par le Cylon Leoben de cette manière « Ta destinée a déjà été écrite » (S1E08, *Flesh and Bone*). Cette idée de destin occupe et pèse sur le personnage tout au long de la fiction. Leoben est le premier à lui dire qu'elle mènera les humains sur la Terre. Un rôle qui lui est déchu mainte fois répété notamment par l'Hybride[1371] dans la quatrième saison : « Tu es un ange de la mort Kara Thrace, tu mèneras les humains à leur fin. » (S4E06, *Faith*). Le cheminement du personnage semble être dicté par l'idée d'un destin. Dans un premier temps, Kara n'expérimente pas cet espace intermédiaire entre les deux mondes dans la série. À la différence de Baltar ou de Roslin, elle n'a pas de vision, elle ne fréquente pas régulièrement un double alternatif. Elle ne semble donc pas manifester de sensibilité propre à l'espace noétique. Du moins, jusqu'au début de la saison deux quand le personnage est de retour sur la planète Caprica. Elle fait une escale dans son ancien appartement et le personnage de Carl C. Agahton découvre les talents artistiques de Kara. Son appartement est recouvert de peinture en tout genre dont une forme constituée de cercle (S2E02, *Valley of Darkness*.)

Figure 81 : Le mandala dans *Valley of Darkness,* S2E02 [00 : 18 : 36 – 00 : 22 : 01].

Cette forme amenée à revenir dans la série à plusieurs reprises, est appelée « mandala »[1372]. L'idée qui se détache de ce dessin est la capacité de Kara à saisir l'espace noétique d'une manière différente des autres personnages. De plus, l'ancienneté de sa

[1371] Ce sont des modèles Cylons qui coordonnent les vaisseaux robotiques. Ils parlent de manière métaphorique. Ils ressemblent aux précogs dans le film *Minority Report* de Steven Spielberg (2002).

[1372] Le Larousse définit le mandala ainsi : « dans le tantrisme hindou et bouddhique, diagramme symbolique représentant l'évolution et l'involution de l'univers par rapport à un point central. » Lien : http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/mandala/49047, (consulté le 5 octobre 2014). Le mandala est un support de la méditation dans le bouddhisme. Une forme de point de passage entre le monde réel et le monde spirituel.

peinture témoigne d'une sensibilité à l'espace noétique antérieur aux autres protagonistes de la fiction. Kara utilise l'art pour exprimer sa capacité à percevoir une autre expérience du temps. Dans la troisième saison, les humains découvrent le temps des *Five*[1373], c'est un lieu qui sert d'indication pour se rendre sur la Terre. Au cœur de ce temple, un « mandala » similaire aux dessins de Kara (S3E11, *The Eye of Jupiter*).

Figure 82 : Le mandala dans *The Eye of Jupiter*, S3E11, [00 : 25 : 03].

Dans *Maelstorm* (S3E17), Kara poursuit un chasseur Cylon avant de se rendre compte qu'il n'y a aucune preuve de l'existence du dit vaisseau. Le personnage s'interroge alors sur sa propre santé mentale. L'épisode plonge Kara à la frontière de l'espace noétique. Elle revisite son passé guidé par une version alternative du Cylon Leoben. Elle plonge dans ses songes. Leoben est ici une sorte de version alternative à l'instar du rapport Gaius/Caprica Six. Progressivement, Kara comprend que ce songe est une manière d'accepter la mort. En remontant dans son passé, elle se libère de ses peurs et plonge dans la tempête stellaire dont la forme est… un « mandala ». Le personnage de Leoben apparaît alors comme une manifestation de l'espace noétique qui a pris la forme du Cylon.

KARA : « Tu n'es pas Leoben

LEOBEN : Je n'ai jamais dit que je l'étais. »

Le « mandala » devient alors un symbole pour Kara de la mort : une forme vers lequel elle est attirée, mais dont elle a toujours eu peur. Le « mandala » est une expérience du temps que Kara ne peut fuir. À la fin de l'épisode, elle se précipite dans cette tempête stellaire embrassant ainsi la mort : « Les derniers instants de la vie de Starbuck sont marqués par une expérience hallucinatoire similaire dans laquelle elle contemple son visage d'enfant affichant une expression paisible, une expression qui contraste fortement

[1373] Il s'agit d'un temps batît par les cinq modèles cylons inconnus à ce moment de la fiction.

avec ses véritables souvenirs d'enfance. »[1374] Kara est donc saisie par une expérience du temps qui la conduit à plonger vers sa disparition[1375]. Le mandala est une manifestation physique de l'espace noétique. Il marque un point d'entrée entre les deux espaces de l'univers de la fiction.

Le retour de Kara à la toute fin de *Crossroad Part II* (S3E20) est une manifestation de l'espace noétique. Dans la quatrième saison, Kara essaye de comprendre ce qu'elle est devenue. La découverte de son vaisseau et de son cadavre engage une réponse irrationnelle dans *Sometimes a Great Notion* (S4E11). Kara semble être revenue à la vie pour accomplir une mission, guider les humains sur la Terre : « Cependant, il y avait ce corps qui est mort sur la Terre originale et Baltar a fait les analyses d'ADN qui ont prouvé que c'était bien son corps. Donc, elle a été littéralement ramenée à la vie d'entre les morts par quelque chose - par une puissance supérieure ou un autre pouvoir, et elle est revenue pour servir une fonction. »[1376]

L'ensemble de la série construit donc un espace intermédiaire entre l'espace de l'action et l'espace noétique qui permet de proposer plusieurs expériences du temps. La conception Bergsonienne du temps comme *qualité* pure et *hétérogénéité* pure semble contaminer progressivement la fiction : « Ainsi, le Temps vrai n'a ni parties virtuellement multiples, ni quantité par où il soit mesurable, ni homogénéité qui permettent de comparer une durée à une autre durée et les dire égales ou inégales. »[1377] Sans aucun moyen de mesure ou de comparaison, le temps enveloppe les personnages d'une expérience singulière qui est de la « durée pure. »[1378] En fractionnant deux perceptions bien distinctes

---

[1374] CHRISTOPHER Christian, "Living in the Watchtower", in *Battlestar Galactica and Philosophy mission accomplished or mission frakked up ?*, STEIFF Josef, TAMPLIN D. Tristan (ed.), Chicago, Open Court , 2008, p. 283. Citation en anglais : « Starbuck's last moment of life are marked by a similar hallucinatory experience in which she gazes at a peaceful expression on her face as a child, an expression that is in stark contrast to her actual memories from childhood. »

[1375] Il est intéressant de noter que le mandala est réutilisé dans *House of Cards* dans l'épisode *Chapter 33* (S3E07), le président Underwood et sa femme Claire renouvellent leurs vœux de mariages. Pendant tout l'épisode, un échange culturel avec le Tibet permet à des moines de confectionner avec du sable un mandala dans la tradition tibétaine. C'est-à-dire, créer un mandala sur une période de plusieurs jours puis rassembler le sable et le disséminer dans un point d'eau. La réparation de cette forme spirituelle dans une fiction sérielle ne semble pas anodine. Le mandala est une métaphore pour l'entrée dans le monde spirituel ou dans le cadre de la série télévisée, l'espace noétique.

[1376]MIKANOWSKI Frank, « Galactica : Toutes les explications sur le final de Battlestar Galactica », *art. cit.* Propos de Ronald D. Moore.

[1377] FARGES Albert, *La philosophie de M. Bergson*, Montréal, Édition électronique, 2006, p. 36.

[1378] THÉBAULT Sylvaine, « Bergson : le temps », https://letempsvecu.wordpress.com/bergson/bergson-le-temps/, (consulté le 17 décembre 2014).

entre l'espace de l'action et l'espace noétique, chaque personnage expérimente le temps dans ses possibles. Cette fragmentation de cette expérience dépeint un ensemble qui prend un sens fort lorsqu'on assemble les différentes pièces. Les visions de Laura Roslin, de Gaius Baltar ou de Kara Thrace renforcent le sens de chaque perception. La singularité de la perception de Baltar, au début de la série laisse à penser qu'il est le seul à pouvoir percevoir un autre espace. Pourtant, il est très vite rejoint dans cette découverte de l'espace intermédiaire par d'autres personnages. Chaque pièce aide ainsi à comprendre les autres. C'est de cette manière que la vision de l'opéra forme un tout puisque chaque perception subjective autour de ce rêve aide a décelé un sens propre.

3.2.2 Le rôle des Cylons : des « méchants », miroir de l'humanité

Il est intéressant de mettre en parallèle justement l'expérience du temps propre aux humains et aux Cylons. À travers l'ensemble de la fiction, le rôle des Cylons est évolutif. Ils représentent d'abord les antagonistes ultimes. Ils commettent un génocide et ils traquent les survivants dans un but clair, annihiler l'espèce humaine. C'est la raison pour laquelle le récit est clairement bifocal au début de la fiction, deux camps délimités se font face avec comme seule issue possible, la destruction de l'un par l'autre. Pourtant, la fiction s'éloigne progressivement de ce postulat initial. La première saison s'agence autour de deux trajectoires d'un même modèle Cylon. Sharon Valery dit « Boomer » est un Cylon qui s'ignore, elle est programmée pour penser qu'elle est humaine. Tout au long de la première saison, elle se débat avec le sentiment persistant d'être différente. Elle ne peut pourtant renier sa nature quand elle tire froidement sur le commandant Adama à la fin de cette première saison dans *Kobol's Last Gleaming* (S1E13).

De l'autre côté, Sharon dite « Athena » est consciente de sa vraie nature, elle est envoyée pour séduire Carl C. Agathon sur Caprica. Elle est la première Cylon à tomber enceinte, elle décide alors de trahir son peuple pour fuir avec Agathon. Nous avons donc deux trajectoires opposées qui aident à faire bouger les lignes initialement posées. De plus, dès le début de la fiction, il devient difficile de différencier les Cylons et les Humains en raison de leur ressemblance biologique. Richard Hanley perçoit quatre grandes différences entre les humains et les machines. Il est important de noter que la ressemblance entre Cylons à apparence humaine et les survivants de la flotte se ressemblent physiquement et même organiquement. Néanmoins, ils se différencient sur plusieurs points : les Cylons

sont fabriqués alors que les humains naissent, les Cylons ne sont pas seulement organiques, il y a des copies d'un même modèle et les Cylons peuvent ressusciter dans un nouveau corps après leur mort[1379]. L'une des différences majeures est donc l'incapacité pour les Cylons de se reproduire naturellement. Cette barrière se fissure avec la grossesse de Sharon dite « Athena ».

Progressivement, la fiction utilise les Cylons non pas comme de simples antagonistes mais comme une organisation avec ses propres buts, ses propres aspirations et ses propres dissensions. Dans *Downloaded* (S2E18), pour la première fois de la série, l'épisode se centre sur la société cylons. Le téléchargement auquel fait référence le titre est le transfert de l'esprit après la mort d'un Cylon dans un nouveau corps identique. Dans l'épisode, le téléchargement concerne Caprica Six, qui après sa mort dans le pilote de la série est transférée dans un nouveau corps. C'est aussi le cas de Sharon Valery dit « Boomer » qui subit la même expérience. Les Cylons apparaissent alors comme une société fondée sur une pensée unique mise à mal par le statut de « héros » associé à Caprica Six et à Sharon Valery. Deux Cylons qui se détachent du groupe par leurs actions qui ont conduit à la victoire des Cylons sur les humains. De plus, le personnage de Caprica Six se réveille lors de son premier téléchargement avec une nouvelle perception, elle perçoit un *Doppelgänger* de Gaius Baltar, une version alternative. Le récit bifocal laisse progressivement place à un récit multifocal qui rompt progressivement avec toutes formes bipolaires de narration. En faisant de Caprica Six, un personnage sujet au même type d'expérience qu'un personnage humain, la fiction expose les similitudes entre Humains et Cylons et non les différences. Si cette idée se met en place progressivement dès la première saison, cet épisode de la seconde saison marque un point d'inflexion notable. À la fin de *Downloaded*, les Cylons Caprica Six et Sharon Valery décident de convaincre les autres modèles de la nécessité de renoncer à la guerre contre les humains. Ce qui engage une trêve annoncée par le Cylon N° 1, « Cavil », aux Humains dans *Lay Down Your Burdens Part II* (S2E20).

Dans la troisième saison, la série poursuit son exploration de la société cylon. Gaius Baltar partage le temps de quelques épisodes, la vie des humanoïdes à bord de l'un de leurs vaisseaux. Un environnement étonnamment vide où les Cylons utilisent leur compétence pour projeter la vision qu'ils souhaitent avoir de leur environnement : « Le

[1379] HANLEY Richard, "I am a Cylon", in *Battlestar Galactica and Philosophy mission accomplished or mission frakked up ?*, STEIFF Josef, TAMPLIN D. Tristan (ed.), Chicago, Open Court , 2008, p. 103-113.

recours à la projection mentale des Cylons était une autre manière de rendre la vie à bord du vaisseau mère intéressante […] Je ne voulais pas que les téléspectateurs soient déçus en voyant les personnages arpenter ces murs et ces lumières, alors, je me suis dit que les Cylons pouvaient choisir de visualiser leur environnement tel qu'ils le souhaitaient. »[1380] Ainsi, chaque Cylon perçoit son habitat de la manière qu'il le souhaite. Cette idée ne découle pas d'un raisonnement irrationnel, au contraire, il s'agit ici de mettre en scène la supériorité mentale des machines : « La supériorité mentale des Cylons pourrait découler du fait qu'ils utilisent leur cerveau de manière plus complète en permanence. »[1381]

La présence de l'Hybride, une sorte d'ordinateur semi-organique témoigne de la dualité qui entoure les origines des Cylons. Au contact de cette société, c'est la question de l'évolution des Cylons qui nous interpellent. Comment les modèles robotiques ont-ils pu tendre vers des modèles organiques ? La révélation de quatre des cinq derniers modèles cylons ouvre la voie à une réactualisation des connaissances de la fiction. Galen Tyrol, Saul Tigh, Tory Foster et Samuel Anders sont diffèrents de tous les autres Cylons par leur capacité à vieillir. Ils n'apparaissent pas comme des robots programmés pour une action spécifique si ce n'est, s'éveiller à leur propre nature à la fin de *Crossroads Part II* (S3E20). La fiction segmente deux groupes de Cylons, les sept modèles découverts au fil des deux premières saisons (Numéro 6 dite Caprica, Numéro 8 dite Sharon, Numéro 1 dit Cavil, Numéro 3 dite D'Anna Biers, Numéro 2 dit Leoben Conoy, Numéro 4 dit Simon O'Neil, Numéro 5 dit Aaron Doral) et de l'autre côté, les cinq derniers Cylons.

La découverte de la « Terre » dans l'épisode *Revelations* (S4E10) amorce une explication à cette fragmentation de l'identité Cylon. Les derniers Cylons sont originaires de la Terre. Ils ont inventé la résurrection et à la suite de la destruction de leur planète, ils ont fui à travers la galaxie avant de trouver les douze colonies humaines. Ils ont aidé les Cylons à ressembler aux humains avant que le Cylon numéro 1 ne se retourne contre eux, les obligeant à vivre une vie d'humain (*No Exit*, S4E15). La série fracture l'identité même des Cylons qui ne sont plus seulement des machines ayant évolué, mais les héritiers d'un conflit d'un autre temps. Robots et Humains semblent s'affronter de manière cyclique,

[1380] BASSOM David, *Battlestar Galactica: The Official Companion Season Three*, *op. cit.*, p. 50. Citation en anglais : « The use of Cylon projection was another way to make life on the Basestar interesting " he adds. " I didn't want the audience to be disappointed by the characters walking by all thoses walls and lights, so I figured Cylons could choose to envision their surroundings in any way they like. »

[1381] DI JUSTO Patrick R. GRAZIER Kevin, *The Science Of Battlestar Galactica, op. cit.*, p. 30. Citation en anglais : « Cylon mental superiority might just be a result of them using more of their brain at any given time. »

entraînant la répétition de l'histoire avec quelques variations. C'est d'ailleurs un discours tenu dès la première saison par Leoben (*Flesh and Bone,* S1E08) :

LEOBEN : « Tout ceci s'est déjà produit et tout ceci se produira à nouveau.

KARA : Ne cite pas les saintes Écritures, tu n'en as pas le droit.

LEOBEN : […] Chacun joue un rôle, chaque fois différent. Peut-être que la dernière fois, j'étais l'interrogateur et toi, la prisonnière. Les joueurs changent, mais le jeu reste le même. »

L'origine des derniers modèles relocalise le conflit Cylons/Humains non pas à l'échelle d'une génération mais à l'échelle du cycle temporel. Dans un premier temps, les Cylons sont l'autre camp, le mal, l'ennemi de l'humanité. Progressivement, les Cylons apparaissent comme une société à part entière. De saison en saison, ils ne sont plus seulement les ennemis de l'humanité, ils sont une partie du futur de l'homme. Cylons et Humains ont besoin les uns des autres pour survivre. C'est la raison pour laquelle, lors de la quatrième saison, chaque camp n'affronte plus l'autre camp, mais les deux camps se fracturent de l'intérieur entre ceux qui acceptent ce lien entre humains et Cylons et ceux qui le refusent. Les Cylons se retrouvent scindés en deux groupes qui s'affrontent jusque dans le *series finale* qui marque le triomphe des Cylons rebelles. Les Humains s'entre-déchirent lors d'une tentative de coup d'État entre les pros et les anties Cylons (S4E13, S4E14, *The Oath* et *Blood on the Scales*). La « bifocalité » apparente du récit laisse place à un récit multifocal qui rejoue la « bifocalité » du récit à certains moments de la fiction en modulant les affrontements (ce n'est plus Humains contre Cylons, mais Humains contre Humains et Cylons contre Cylons.) C'est finalement en dépassant toute forme de « bifocalité » que les humains et les Cylons trouvent un nouveau foyer et assurent la continuité des deux espèces.

Les Cylons agissent comme un miroir des Humains. Le secret qui les entoure les impose d'abord comme les antagonistes ultimes dans un rapport bifocal net avant que la fiction module cet état de fait. Ils développent une sensibilité à l'espace noétique qui les rapproche de certains Humains. On retrouve progressivement les mêmes questions qui entourent la survie des Cylons et celles des Humains. Les nombreuses évolutions de la société cylon constituent un ensemble de pièces dont le tout constitue une passionnante réflexion anti-manichéenne. Les Cylons portent avec eux une manière de vivre les expériences de la fiction singulière. Pour cela, nous devons comprendre quel type d'expérience nous proposent les Cylons.

3.3 L'itération : une expérience du temps cyclique

3.3.1 La résurrection dans *Battlestar Galactica*

La grande différence entre les Cylons et les Humains est que les Cylons ne meurent pas ou plutôt, ils meurent, mais ils reviennent à la vie grâce au téléchargement de leur esprit dans un corps neuf. Leur conception de la mort s'éloigne clairement du modèle humain et lorgne plus du côté de la mythologie :

> La prise de conscience que les Cylons pouvaient revenir à la vie a rempli les Coloniaux d'un mélange de peur et d'émerveillement. La peur, parce que leur faculté de résurrection les place presque au même niveau que la figure mythologique de l'Hydre : peu importe combien de têtes vous coupez, de nouvelles prendront toujours leur place. L'émerveillement, parce que toute créature intelligente, consciente de sa mort inéluctable, sera en admiration devant un être capable de vaincre la mort.[1382]

Les Cylons n'ont originellement pas de fin, ils reviennent sans cesse. Nous pourrions en retirer un intéressant parallélisme avec la programmation de série télévisée. Dans l'idée originelle, une série ne doit pas s'arrêter, elle doit revenir encore et encore. Plus encore, comme l'explique Sharon dite « Athena », les Cylons renaissent en conservant le souvenir de leur vie passée : « Comme le défend Athena Sharon, il est *logique* de ne pas perdre tout cet entraînement, et la mort elle-même devient une autre expérience d'apprentissage. »[1383] Les Cylons apprennent de la mort, cette idée est mise en scène à plusieurs reprises dans la série. Dans l'épisode *Scar* (S2E15), un chasseur Cylon terrorise les pilotes humains parce qu'il a appris de ses précédents combats : « Cela leur donne la capacité d'apprendre de leurs erreurs passées, ainsi que la faculté de développer

---

[1382] DI JUSTO Patrick R. GRAZIER Kevin, *The Science of Battlestar Galactica, op. cit.,* p. 38. Citation en anglais : « The realization that Cylons could come back to life filled the Colonials with a mixture of fear and wonder. Fear, because the ability to resurrect made the Cylons seem almost like the mythical Hydra--no matter how many heads you cut off, another one would take its place. Wonder, because any sentient creatures, aware that they're eventually going to die, is going to be in awe of a creature that has manages to beat death. »

[1383] HANLEY Richard, "I Am a Cylon", *op. cit.*, p. 103-113. Citation en anglais : « As Athena Sharon says, it *makes sense* not to lose all that training, and death itself becomes another learning experience. »

une sacrée rancœur (comme on le voit dans ce même épisode.) »[1384] La résurrection, c'est donc la capacité de conserver sa mémoire et d'apprendre de ses erreurs. Dans *Occupation* (S3E01), Leoben force Kara à vivre avec lui dans une réplique de son appartement. Le Cylon espère qu'avec le temps, la jeune femme tombera amoureuse de lui. Kara profite de chaque repas pour poignarder Leoben qui ne cesse de revenir après chaque résurrection. Il apprend alors des agressions répétées de Kara en anticipant ses tentatives de meurtre. Cette expérience du temps proposée fractionne l'expérience de *Battlestar Galactica* en deux manières d'appréhender le temps. Lors de la quatrième saison, la destruction du vaisseau qui permet la résurrection abolit ce mode d'expérience lors de l'épisode *The Hub* (S4E09).

Le principe de la résurrection semble proposer une expérience du temps vécue par le téléspectateur. En effet, chaque épisode invite à une « résurrection » du téléspectateur qui garde en mémoire les précédentes unités sérielles de la fiction. Nous apprenons de la fiction en devenant de « meilleur » téléspectateur capable d'anticiper, de comprendre plus rapidement les événements de la fiction et de réactualiser nos connaissances. On peut rapprocher cette idée du concept de *mediacy* utilisé par Jean-Pierre Esquenazi. C'est un mélange entre la *policy* (la conduite de la politique), *agency* (la puissance d'agir), *litteracy* (le savoir-lire) : « pour désigner nos savoirs acquis concernant la télévision ».[1385] Chaque série visionnée nous apporte un savoir qui nous permet d'affiner notre regard sur ce type de fiction. L'itération récurrente de la fiction nous permet d'apprendre, de comprendre et de reconnaître. De cette manière, nous pouvons trouver notre chemin dans ce dédale qu'est la série télévisée.

Cette connaissance nous pousse à prévenir de toute certitude aussi, nous réactualisons constamment nos connaissances, notre jugement sur les actions de la diégèse. Nous nous « téléchargeons » à chaque épisode puisque nous ne sommes plus les mêmes individus que la semaine précédente. Les Cylons vivent une expérience du temps immanente, face à une fin sans cesse repoussée par la résurrection à chaque mort. Le téléspectateur est dans la même situation, chaque épisode repousse la fin de la série

[1384] DI JUSTO Patrick R. GRAZIER Kevin, *The Science Of Battlestar Galactica, op. cit.*, p. 21. Citation en anglais : « This gives them the ability to learn form past mistakes, as well as the capacity to develop and hold one hell of a grudge (as seen in the stand-alone second season episode "Scar").

[1385] ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?*, *op. cit.*, p. 5.

affirmant l'expérience immanente du temps de la fiction. Le *mediacy* nous permet justement de nous retrouver dans ce labyrinthe qu'est la série télévisée.

La destruction de la possibilité de la résurrection entraîne une prise de conscience chez les Cylons, un double de Numéro Six appelé Nathalie tente de convaincre le gouvernement civil de la pertinente de s'allier avec la faction rebelle des Cylons :

> La guerre civile nous a révélé la mort. Nous avons vu les nôtres mourir, à jamais. Mais la terreur d'être coupés des vaisseaux de résurrection a laissé place à autre chose : la notion du temps. Comme si chaque instant avait son importance. Nous avons compris que notre existence ne peut avoir de valeur que si elle s'achève. Pour que notre vie ait un sens, nous devons mourir, et ne jamais revenir. Cette faiblesse humaine, qui vous afflige toute votre vie, le fait de mourir, c'est cela qui fait de vous des êtres complets.[1386]

En réinscrivant les Cylons dans une existence limitée, la série réorganise l'expérience du temps dans la fiction en plaçant comme horizon d'attente, l'imminence de la fin. Ce qui fait qu'une œuvre est complète, c'est justement sa fin, la série se prépare progressivement à finir. On peut voir deux discours dans la série : l'un prône la répétition continue sans fin d'un mode d'existence et un autre qui prône une expérience du temps inscrite dans des limites. Au regard de notre étude sur l'évolution de la série télévisée, on peut voir une métaphore de ses mutations. La série a longtemps refusé de reconnaître ses limites puisqu'elles constituaient un aveu d'échec. Désormais, la série tente de s'inscrire dans des limites pour mieux persister dans le temps. La résurrection parle aussi bien de la télévision et de ses contraintes que du temps spectatoriel. Nous ne cessons de « renaître » à chaque visionnage en changeant notre mode de regard. C'est d'ailleurs par la résurrection que Caprica Six change son mode de regard sur les humains et prône une paix totale entre les deux camps (*Downloaded*, S2E18). La télévision semble être le média propice qui permet de faire converger les expériences du temps, *Battlestar Galactica* nous parle clairement de notre manière de vivre le temps spectatoriel. De plus, la série est elle-même une résurrection, celle d'une fiction de la fin des années 1970. Cette idée d'itération contamine de nombreux aspects de la fiction comme l'univers sonore.

[1386] S4E07, *Guess What's Coming to Dinner* ?

3.3.2 *All Along the Watchtower*[1387]

À l'échelle de l'ensemble de la série, la musique de Bear McCreary est un formidable réseau de sens qui alimente le sous-texte de la narration. Pourtant, ce qui nous intéresse ici, c'est le statut de la chanson composée par Bob Dylan, reprise par Jimmy Hendrix qui est ici réarrangé par le compositeur de la série : « La version de *All Along the Watchtower* présente dans *Crossroads* (S3E21-22) a été composée par Bear McCreary. Comportant guitare électrique, cithare électrique, harmoniums, duduk, tambour yialli, et violon électrique, le morceau figure le frère du compositeur, Brendan McCreary (connu sous le nom de scène Bt4), au chant et Steve Bartek à la guitare. »[1388] Ronald D. Moore est fasciné depuis plusieurs années par cette chanson, il voulait déjà l'inclure sur une autre fiction, *Roswell*[1389] : « Mais elle ne quittait pas mes pensées, je restais fasciné par cette chanson. Les paroles sont denses et fascinantes, et elle peut être interprétée de multiples manières. Quand nous avons envisagé la musique comme un élément-clé de la série, j'ai tout de suite dit : "La chanson sera *All Along the Watchtower.* C'était mon premier choix." »[1390]

Le travail de McCreary sur *Battlestar Galactica* est majoritairement composé de musiques extradiégétiques qui soutiennent l'action. Or, le travail sur *All Along the Watchtower* est sensiblement différent. C'est une musique intradiégétique à la série, les premières notes de ce morceau apparaissent au début de *Crossroads Part I* (S4E19). Plusieurs personnages de la fiction, Galen Tyrol, Saul Tigh, Tory Foster et Samuel Anders commencent à entendre les premières notes du morceau selon des sources diverses. Les personnages s'interrogent sur la provenance de ces sons qu'ils sont les seuls à entendre. Saul pense à un signal Cylon dangereux à l'intérieur du vaisseau. Finalement, la musique

---

[1387] La version de *Bear McCreary* : https://www.youtube.com/watch?v=BigolJfoANw, (consulté le 28 septembre 2014).

[1388] BASSOM David, *Battlestar Galactica: The Official Companion Season Three*, *op. cit.*, p. 106. Citation en anglais : « The version of "All Along the Watchtower" featured in "Crossroads" was composed by Bear McCreary. Featuring electric guitar, electric sitar, harmoniums, duduk, yialli tanbur and electric violin, the track is sung by the composer's brother Brendan McCreary (know professionally as Bt4), while the guitarist is Steve Bartek. »

[1389] Créée par Jason Katims, 1999-2001 (The WB) et 2001-2002 (UPN).

[1390] GOSLING Sharon, *Battlestar Galactica: The Official Companion Season Four*, *op. cit.*, p. 14. Citation en anglais : « "But it just stuck with me, and I was always fascinated by the song. The lyrics are dense and fascinating, and it can be interpreted in a lot of different ways. When we started talking in terms of music being a key in the show, I just said, "The song will be All the Watchtower. That was my first choice". »

guide les personnages à se rencontrer et à prendre conscience de leur vraie nature, ce sont des Cylons. Le rôle joué par la musique est ici fondamental puisqu'elle permet l'« éveil » à sa véritable identité. Cette musique semble venir directement de l'espace noétique et entre en contact avec l'espace de l'action. L'idée qui semble dominer les deux derniers épisodes de la troisième saison, c'est que la musique est là, il suffit d'être à l'écoute. Les personnages répètent par ailleurs des phrases de la chanson : "they must be some kinda way outta her" (il doit y avoir un moyen de sortir d'ici) déclare Galen Tyrol ; "Say the Joker to the thief " (dit le bouffon au voleur), murmure Saul Tigh, " there is to much confusion" (il règne une trop grande confusion) proclame Samuel Anders et "I can't get no relief" (je ne ressens aucun soulagement) énonce Tory Foster. Ils donnent l'impression d'entendre les paroles d'une mélodie qui leur échappe encore.

Bob Dylan témoigne en 1962 de sa manière de travailler : « Les chansons sont là. Elles existent par elles-mêmes ; elles attendent simplement d'être couchées sur le papier. Si je ne le faisais pas, quelqu'un d'autre le ferait. »[1391] C'est la conception des auteurs de la série qui utilise *All Along The Watchtower* comme une musique qui est « là » et qu'il suffit de saisir :

> L'idée est que la musique, les paroles et la composition ont quelque chose de divin, d'éternel. La chanson vit dans l'inconscient collectif de la fiction, c'est un thème musical qui se répète. Il survient à des endroits inattendus, et les gens l'entendent, ou le sortent du néant. C'est une sorte de lien entre le divin et le mortel. La musique est une chose que les gens attrapent littéralement dans l'air. C'est une chanson qui transcende les époques et les cultures à travers les étoiles, et a été réinventée par un certain M. Bob Dylan.[1392]

La musique éveille les Cylons parce qu'elles renvoient à leur passé comme le souvenir de Sam en témoigne dans l'épisode *Sometimes a Great Notion* (S4E11) lorsque

---

[1391] « The song are there. They exist all by themselves just waiting fore someone to write them down. I just put them down on paper. If I didn't do it, somebody else would » *Sing Out !,* octobre-novembre 1962. Cité par HATCHUEL Sarah, « les rêves prophétiques au cours des quatre saisons de *Battlestar Galactica* : contrainte ou flexibilité narrative », *op. cit.*

[1392] SEPINWALL Alain, « *Battlestar Galactica* : Ronald D. Moore finale Q&A », 20 mars 2009, http://sepinwall.blogspot.fr/2009/03/battlestar-galactica-ronald-d-moore.html, (consulté le 27 septembre 2014). Citation en anglais : « The notion is that the music, the lyrics, the composition is something divine, it's eternal. It's something that lives in the collective unconscious of the show, it's a musical theme that repeats itself. It crops up in unexpected places, and people hear it, or pluck it out of the ether. It's sort of a connection of the divine and the mortal -- music is something that people literally catch out of the air... Here is a song that transcends many different aeons and cultures across the star, and was reinvented by one Mr. Bob Dylan. »

ce dernier retrouve un vieil instrument et commence à jouer les notes du morceau. La composition de Bear McCreary résonne pleinement après la découverte des Cylons, engageant la narration dans une partition incertaine dont l'espace noétique est un puissant accélérateur. Les paroles de la chanson de Dylan évoquent clairement l'idée de donner un nouveau sens à sa destinée. En l'occurrence, la narration prend une nouvelle direction qui s'éloigne définitivement de tout manichéisme. L'apparition de Kara Thrace à la toute fin de la troisième saison semble affirmer la contamination de l'espace noétique dans l'espace de l'action.

Le rôle de la chanson ne s'arrête pas là puisque dans la quatrième saison, Kara Thrace rencontre un mystérieux pianiste à l'occasion de l'épisode *Someone Watch Over Me* (S4E17). Alors que le mystérieux inconnu essaye de composer un nouveau morceau, Kara l'aide tout en discutant de son père, un ancien pianiste. Elle se souvient d'une musique que lui jouait son père. Avec l'aide du pianiste, elle retrouve les notes du morceau qui se révèle être *All Along the Watchtower*[1393]. Le pianiste quant à lui est une autre manifestation de l'espace noétique. Les notes qui lui permettent de retrouver la partition du morceau correspondent à un dessin de Héra, l'enfant mi-cylon, mi-humain. Aussi, certains personnages semblent avoir développé une sensibilité qui leur permet d'expérimenter l'espace noétique dans ses manifestations multiples incluant le son.

Finalement, les notes de la chanson de Dylan permettent à Kara de décrypter une combinaison de chiffres qui se révèle être les coordonnées de la nouvelle « Terre » à la fin du *series finale*. L'espace noétique se manifeste d'une façon qui fait écho à l'expérience du temps qui saisit les personnages. Le sens n'apparaît jamais clairement, il prend la forme de musique, de fantôme, de vision qui brouille la frontière passée, présent et futur. Les personnages se battent avec le sens de ces manifestations en essayant d'en comprendre la logique avant qu'elles ne fassent sens par elle-même. C'est pourtant cette expérience du temps qui domine. Les personnages n'arrivent jamais à saisir le message complet d'une vision ou d'un rêve avant que ces derniers fassent sens au par eux-mêmes. Les morceaux ont besoin d'être assemblés pour donner la pleine logique de leur existence. La répétition sonore de *All Along the Watchtower* forme progressivement un tableau d'ensemble dont la dernière touche est posée lors des dernières secondes de la série. La répétition sous la forme de l'itération est donc omniprésente dans tous les domaines qui

[1393] Extrait disponible via ce lien : https://www.youtube.com/watch?v=0uT_7MswoUU, (consulté le 30 septembre 2014).

composent la série. Son rôle est indispensable pour composer la mosaïque sérielle. L'expérience se répète en évoluant. Nous expérimentions des expériences qui deviennent familières mais ou la nouvelle répétition de l'expérimentation articule un réseau de sens en continuelle expansion.

En partant de l'ensemble sériel, nous comprenons que la série repose sur une articulation d'expériences qui passe par le choix d'un univers fictionnel fractionné par un espace de l'action et un espace noétique. L'idée de dédoublement de monde que nous assimilons au *Doppelgänger* semble s'appliquer clairement à la fiction qui ne se prive pas de manifester ostensiblement des figures du double. C'est le cas avec les versions alternatives de Caprica Six, de Baltar ou encore de Leoben. L'expérience de l'ensemble de la série, c'est une pluralité des expériences contenues dans les saisons et les épisodes qui agrandissent le sens ou la portée de l'espace noétique sur l'espace de l'action. L'expérience temporelle passe par un glissement d'un récit bifocal à un récit multifocal qui ouvre les possibilités et la manière de percevoir le temps. Humains et Cylons offrent tout d'abord une expérience du temps opposée, entre imminence et immanence de la vie. Finalement, la victoire de l'imminence ordonne une expérience qui enveloppe les personnages d'une certaine expérience du temps.

La série compose sa propre partition à l'image du réarrangement de *All Along the Watchtower*. Les notes de la série prennent sens dans leur liaison avec l'ensemble de la partition. La série s'achève par ailleurs par la reprise de Jimmy Hendrix questionnant le téléspectateur sur la qualité de la reprise. La série étant un remake, une reprise, non pas d'une chanson, mais d'une autre fiction. La série a réécrit sa propre histoire tout comme Jimmy Hendrix a réinterprété *All Along the Watchtower*.

Quand on se penche sur l'ensemble de la série, on remarque que la série se compose de multiples pièces dans chacun de ces aspects. L'expérience du tout, c'est l'assemblage des pièces narratives, sonores, esthétiques, mais aussi des différentes expériences temporelles proposées. Chaque pièce aide à comprendre la suivante et l'ensemble donne la pleine logique de sa composition. Nous allons nous pencher sur le deuxième niveau du temps chronique (la saison) pour comprendre de quelle manière la série fonctionne à ce second niveau.

3.4 La saison deux : l'articulation d'une saison

3.4.1 Articulation des récits

Après avoir travaillé sur la seconde saison de la série dans le cadre de notre étude des praticiens de série, il nous apparaît pertinent de mettre en évidence son organisation. À la différence de la première saison qui ne comporte que 13 épisodes, la seconde saison en compte 20 comme les saisons trois et quatre. Nous allons nous intéresser ici au deuxième niveau du temps chronique qui permet de poursuivre la mise à l'épreuve d'un modèle qui génère des analyses. Pour cela, nous utiliserons un tableau qui met en avant l'articulation des récits, les points de vue dominants et les anachronies. L'articulation des récits demande de penser la continuité narrative entre chaque épisode. Or il y a toujours une forme de continuité par les arcs narratifs aussi nous mettrons en exergue les intrigues qui se poursuivent directement d'un épisode à un autre. La catégorie points de vue dominants recense les points de vue les plus présents à l'écran. Enfin, les points de vue ponctuels sont mis en évidence en gras, il s'agit de personnages présents le temps d'un arc narratif ou de nouveaux personnages appelés à rejoindre durablement la fiction. Nous mettrons en avant certaines liaisons de manière non exhaustive afin de faire ressortir les combinaisons narratives qui alimentent la fiction.

Episodes	*Scattered (1)*	*Valley Of Darkness (2)*	*Fragged (3)*	*Resistance (4)*	*The Farm (5)*	*Home, Parte I (6)*	*Home, Part II (7)*	*Final Cut (8)*	*Flight of the Phoenix (9)*	
Micro-récit (intriguer par épisode)	Le Galactica est séparé de la flotte. Ils se retrouvent.	Des Cylons abordent le Galactica, ils sont vaincus.	S. Tigh déclare la loi martiale.	- Les militaires abattent 4 civils pendant une opération. - K. Thrace et C. Agathon rencontrent des résistants sur Caprica.	- Séparation de la flotte en deux (dirigée par W. Adama et L. Roslin). - Les Cylons capturent K. Thrace et procèdent à des expériences sur elle.	- Expédition sur Kobol pour trouver la tombe d'Athéna. - Mort d'Elosha.	- Réunification de la flotte. - Découverte de la tombe d'Athéna.	Documentaire sur le Galactica pour calmer les esprits suite à la loi martiale.	G. Tyrol construit un vaisseau furtif.	Le Pegasus, un autre Battlestar trouve le Galactica.
Arc narratif sur plusieurs épisodes	- W. Adama est entre la vie et la mort. - Boomer est emprisonnée. - K. Thrace et C. Agathon tentent de fuir du Caprica. - G. Tyrol et l'équipe sur Kobol tentent de fuir la planète. - Des Cylons abordent le Galactica.	- Virus Cylon. - Deux membres de l'équipe de G. Tyrol meurent sur Kobol.	- G. Baltar exécute le lieutenant « Crashdown » qui menaçait Cally. - L'équipe de Kobol est secourue.	- Boomer est assassinée par Cally. - L. Roslin s'échappe du Galactica avec l'aide de L. Adama et de T. Zarek. - W. Adama se réveille.	K. Thrace, C. Agathon et Athéna quittent Caprica.	- K. Thrace, C. Agathon et Athéna retrouvent la flotte dirigée par L. Roslin près de Kobol. - Planification de l'assassinat de L. Adama par Meiser.	- G. Baltar apprend qu'il n'a pas de puce dans la tête. - Meiser échoue dans sa tentative d'assassinat et meurt. - L. Roslin redevient présidente.	- S. Tigh est menacé de mort par le lieutenant Palladino, le responsable de l'opération qui a causé la mort de 4 civils. - Les Cylons s'intéressent au bébé d'Athéna.	- Un virus Cylon perturbe les défenses du Galactica. - Athéna sauve la flotte du virus.	- G. Baltar étudie le Cylon prisonnier Gina sur le Pegasus. - G. Tyrol et C. Agathon sont arrêtés et condamnés par l'amiral Cain.
Macro-récit				S. Valery avoue qu'il reste 8 modèles Cylons.	Découverte du Cylon n° 4 « Simon ».		Découverte d'une carte stellaire pour trouver la terre.	Découverte du Cylon n° 3, « D'Anna Biers »		
Point de vue dominant	Saul Tigh, Gaius Baltar, Galen Tyrol, Kara Thrace	Lee Adama, Galen Tyrol, Kara Thrace	Gaius Baltar, Galen Tyrol, Laura Roslin, Saul Tigh	Galen Tyrol, Samuel Anders, Gaius Baltar, Saul Tigh	Kara Thrace, William Adama, Laura Roslin	Laura Roslin, Lee Adama, Kara Thrace, William Adama	Laura Roslin, William Adama, Lee Adama, Kara Thrace, Gaius Baltar	Saul Tigh, **D'Anna Biers**	Galen Tyrol, William Adama, Lee Adama, Kara Thrace	William Adama, Gaius Baltar, **Amiral Cain**
*Anachronies**	Flashback de S. Tigh. Vision de l'Opéra (G. Baltar)	Vision de G. Baltar où W. Adama noie un enfant.	Vision de G. Baltar dans sa maison au bord du lac.							

**Anachronie : Ruptures avec le présent (sous forme de flashback, rêve, flashforward, ellipse).*

Poursuite d'intrigues épisode après épisode — Arc narratif de S. Tigh — Arc narratif de Gina — Virus Cylon

Prénom Nom — Emergence d'un point de vue inédit — Tentative d'assassinat de L. Adama — Election présidentielle

Episodes	*Resurrection Ship Part I (11)*	*Resurrection Ship Part II (12)*	*Epiphanies (13)*	*Black Market (14)*	*Scar (15)*	*Sacrifice (16)*	*The Captain's Hand (17)*	*Downloaded (18)*	*Lay Down Your Burdens Part I (19)*	*Lay Down Your Burdens Part II (20)*
Micro-récits	- Découverte du vaisseau Résurrection. - Plan pour le détruire.	Destruction du vaisseau Résurrection	L. Roslin, mourante, est sauvée grâce au sang du bébé d'Athéna.	L. Adama enquête sur le marché noir, il exécute le chef, mais permet au marché de perdurer.	Destruction du vaisseau Cylon surnommé « Scar ».	- Prise d'otages sur le Cloud Nine. - Mort de Billy.	- Le commandant Jerad meurt et L. Adama devient le nouveau commandant du Pegasus. - L. Roslin interdit l'avortement. - G. Baltar annonce sa candidature à l'élection présidentielle.	- Naissance de Héra, le premier bébé de père humain et de mère Cylon. - Le bébé est confié à des humains, les parents le croient mort. - Caprica Six et Boomer s'allient.	- Le prêtre Cavil aide G. Tyrol à lutter contre ses cauchemars. - Mission de secours sur Caprica pour sauver les résistants.	- Cessez le feu avec les Cylons. - Victoire de G. Baltar aux élections. - Les humains s'établissent sur la planète habitable dit « Nouvelle Caprica ». - Les Cylons envahissent « Nouvelle Caprica ».
Arc narratif sur plusieurs épisodes	- Exécution suspendue. - L'amiral Cain et W. Adama planifient leur assassinat mutuel.	- Le cancer de L. Roslin progresse. - G. Baltar sauve le Cylon Gina à bord du Pegasus. - L'amiral Cain est assassiné par Gina. - W. Adama est le nouvel amiral de la flotte.	- Un groupe humain pro-Cylon mène des exactions. Il est dirigé par Gina. - L. Roslin a une vision de G. Baltar sur Caprica avant la guerre. - G. Baltar offre à Gina une arme nucléaire.	L. Roslin demande la démission de G. Baltar du poste de vice-président.	K. Thrace est obsédée par le souvenir de S. Anders.	- S. Abinell informe W. Adama que les défenses des colonies sont tombées à cause d'un traître.	- T. Zarek encourage G. Baltar à se présenter à l'élection présidentielle.	- Une partie des Cylons change d'avis sur les humains et décident de renoncer au génocide.	- Découverte d'une planète habitable. - Deux semaines avant l'élection. - Neuf mois depuis l'exode.	- Gina fait exploser une bombe nucléaire dans la flotte. - L. Roslin accuse G. Baltar de trahison.
Macro-récits		Les Cylons perdent un vaisseau Résurrection								Découverte du Cylon N° 1 "Cavil"
Point de vue dominant	Amiral Cain, Kara Thrace, Gaius Baltar, William Adama.	Amiral Cain, Lee Adama, Kara Thrace, William Adama, Gaius Baltar.	Laura Roslin, Gaius Baltar, Boomer, Carl C. Agathon.	Lee Adama, Gaius Baltar, **Tom Zarek**.	Kara Thrace, **Louanne Katraine dit "Kat"**.	William Adama, Sesha Abinell, Laura Roslin, Lee Adama.	Lee Adama, Gaius Baltar, Laura Roslin, **John Jerad.**	**Caprica Six**, Boomer, Samuel Anders, Gaius Baltar.	Galen Tyrol, Gaius Baltar, Laura Roslin, Kara Thrace	Gaius Baltar, Laura Roslin, Saul Tigh, William Adama
*Anachronies**		Flashforward au début de l'épisode. (retour 48 heures avant).	Flashback de L. Roslin.	Flashfoward au début de l'épisode. Flash-back de L. Adama.	Flashforward au début de l'épisode. Flashback de K. Thrace.	Flashback de Sesha.		Flashback Caprica Six/Boomer. Caprica Six a des visions d'un doppelgänger de G. Baltar.		Ellipse d'un an.

**Anachronie : Ruptures avec le présent (sous forme de flashback, rêve, flashforward, ellipse).*

Prénom Nom

Poursuite d'intrigues épisode après épisode

Emergence d'un point de vue inédit

Arc narratif de S. Tigh.

Tentative d'assassinat de L. Adama.

Arc narratif de Gina

Election présidentielle

Virus Cylon

Figure 83: Tableau de la deuxième saison.

La seconde saison de *Battlestar Galactica* présente un réseau d'intrigues complexe. Nous retrouvons différentes formes d'arcs narratifs au cœur de cette saison, nous pouvons recenser trois blocs qui correspondent chacun à un arc narratif majeur qui inclut parfois plusieurs intrigues. Les sept premiers épisodes la saison s'inscrivent dans la continuité de la fin de la première saison, ils racontent la recherche et la découverte de la tombe d'Athéna sur Kobol. Autour de cet arc majeur, on retrouve des arcs narratifs plus petits qui alimentent le récit comme la loi martiale, la convalescence d'Adama, la séparation de la flotte en deux, la réunification de la flotte, etc. De l'épisode dix à l'épisode douze, nous avons un second arc narratif majeur qui met aux prises le Galactica avec le Pegasus et son impitoyable commandante. Enfin, les deux derniers épisodes de la saison intitulaient *Lay Down Your Burdens* achève un arc narratif débutait depuis la première saison qui est l'élection présidentielle. Entre ces blocs, nous retrouvons des épisodes plus ou moins indépendants. En effet, si certaines unités comme *Black Market* (S2E14) semblent former une intrigue indépendante dans la saison, d'autres épisodes répondent à une continuité indirecte avec un arc narratif.

Dans notre tableau, nous avons surligné des micro-récits qui trouvent une continuité dans d'autres épisodes. Le virus cylon par exemple, est une menace au cœur de *Valley of Darkness* (S2E02). Alors que le virus semble avoir échoué dans sa tentative de contaminer le Galactica, il fait son retour dans l'épisode *Flight of the Phoenix* (S2E09) et met en danger toute la flotte. Sept épisodes séparent la continuité de cette intrigue qui apparaît alors comme discontinue. Ce type de discontinuité repose sur l'écoulement du temps, le personnage de Gaeta explique que le virus a mis du temps à passer les pare-feu de sécurité du Galactica (plusieurs jours dans la fiction, plusieurs semaines pour le téléspectateur). Par ailleurs, ce type d'intrigue discontinue peut s'étendre sur un nombre élevé d'unités sérielles. Le parcours de Gina, une Cylon torturé à bord du Pegasus se prolonge sur toute la seconde partie de la deuxième saison. Dès l'épisode *Pegasus* (S2E10), Baltar tente de communiquer avec la prisonnière. Il la libère dans l'épisode *Resurection Ship Part II* (S2E12). Elle s'empresse alors d'exécuter l'amiral Caïn. L'arc narratif de Gina se prolonge par delà ces épisodes, dans *Epiphanies* (S2E13), elle dirige un groupe humain qui prône la paix avec les Cylons. Pour prouver sa confiance, Baltar offre à Gina une tête nucléaire. Par la suite, elle continue de fréquenter le docteur jusqu'à l'épisode *Lay Down Your Burdens Part II* (S2E20) ou elle se suicide en faisant sauter la tête nucléaire en plein milieu de la flotte. Le parcours de ce personnage et son arc narratif

discontinu façonnent une expérience du récit qui fait appel à la mémoire à l'instar du virus Cylon. En effet, nous avons mis en évidence ces deux exemples dans notre tableau par des codes couleur, car il nous semble qu'ils sont représentatifs des possibilités narratives offertes par la fiction à l'échelle d'une saison. Ils représentent un défi pour la mémoire dans la mesure ou l'expérience n'est pas appropriée à la mémoire humaine[1394] puisque : « *une action ou une fable dotée d'une étendue appropriée,* c'est celle qui permet une mémorisation sans effort des grandes lignes narratives. »[1395] La série demande des efforts. Or, la réitération d'un modèle narratif articulé en trois arcs favorise la reconnaissance et la réminiscence comme le note Jean-Michel Adam[1396]. C'est donc dans la formule que la mémoire trouve un support qui l'amène à se souvenir. Nous avons aussi évoqué les « résumés » au début des épisodes qui favorisent le souvenir de la fiction.

Nous retrouvons bien les trois formes de *Series Arcs* présent dans la bible de la série. C'est-à-dire des arcs narratifs à l'échelle d'un épisode, de plusieurs épisodes et de la série entière. Dans la section macro-récit, nous avons choisi de mettre en évidence les points d'inflexion qui font progresser les deux macro-récits de la série, la découverte de la terre et la découverte des douze modèles Cylons. Les avancés majeurs dans la progression de ces intrigues se concentrent autour des épisodes quatre, cinq, sept, huit, dix, douze et vingt. De cette manière, la progression est discontinue et fonctionne en alternance. L'épisode *Home Part II* (S2E07) marque une étape importante dans la quête de la terre avec la découverte d'une carte stellaire. L'épisode *Final Cut* (S2E08) dévoile un nouveau modèle cylon, « Numéro 3 » dénommé D'Anna Biers. De cette manière, les deux macro-récits progressent en parallèle, ils finiront d'ailleurs par se rejoindre en liant la résolution de l'un à l'autre dès la troisième saison. Nous retrouvons un modèle rythmique de l'avancer des macro-récits dessinés par cette seconde saison. Il semble que le milieu et la fin de la saison soient plus propices au dévoilement de ces étapes qui amènent une progression dans les macro-récits. Comme nous l'avons évoqué, les saisons semblent être articulées autour de points d'inflexion généralement localisés au début, milieu et fin d'une saison.

[1394] COLONNA Vincent, *L'art des séries télé ou comment surpasser les Américains, op. cit.* p. 85.
[1395] *Ibid.,* p. 87.
[1396] ADAM Jean-Michel, *Le Texte Narratif, op. cit.*, p. 38.

3.4.2 Un système autosuffisant

Nous avons donc différentes formes d'arcs narratifs qui alimentent les récits. Or, la richesse de certaines intrigues, c'est justement la possibilité qu'elles ouvrent pour la machine à récit. Dans l'épisode *Fragged* (S2E03), Saul Tigh déclare la loi martiale. La conséquence directe intervient dans l'épisode suivant *Resistance* (S2E04) ou une opération militaire tourne au drame quand les soldats font feu sur des civils. On peut donc penser que l'arc narratif « la loi martiale » est agencé pour démontrer que ce système n'est pas viable. L'épisode en question le démontre clairement. Par la suite, le retour d'Adama et la réunification de la flotte mettent un terme à cet arc narratif. Pourtant, l'épisode *Flight of The Phoenix* (S2E09) révèle les conséquences à long terme de la loi martiale. L'épisode se concentre sur une journaliste qui obtient l'autorisation de faire un documentaire à bord du Galactica afin d'apaiser les tensions liées à la mort des quatre civils. L'arc narratif de l'épisode est directement lié à la « loi martiale », la série revient sur une intrigue précédente pour alimenter sa machine à récit. De plus, l'épisode organise une intrigue autour des menaces de mort conduite à l'encontre de Saul Tigh par le lieutenant Palladino, officier en charge au moment de l'incident qui a coûté la vie à quatre civils. L'épisode dévoile les conséquences des ordres de Saul Tigh au moment de la loi martiale du côté civil et militaire. Nous retrouvons un arc narratif multi-épisodique continu et discontinu. Un arc narratif est donc potentiellement ré-exploitable au fil de la fiction.

Cet exemple dévoile aussi la manière dont la série s'autonourrit de ses propres intrigues. En présentant l'arc narratif « la loi martiale » comme l'enjeu principal au cœur des épisodes trois et quatre de la seconde saison, les téléspectateurs peuvent penser que l'arc narratif est résolu. Or, il fait un retour inattendu à l'occasion du neuvième épisode de la seconde saison. La série exploite ainsi sa capacité à puiser dans sa propre matière narrative sur le long terme en ne cessant de revenir sur des intrigues en apparence closes. De cette manière, elle s'autoalimente de ces propres arcs narratifs qui sont toujours susceptibles d'être rouverts. Le récit cultive la mémoire spectatorielle en amenant les intrigues à s'étendre par delà un épisode.

De plus, la série exploite les différentes ramifications d'un événement pour en retirer des arcs narratifs. La saison articule un réseau de combinaisons variables qui façonne une expérience du récit inédite. C'est dans cette variation entre arcs épisodiques, multi-épisodiques et macro-récits que la saison agence une expérience de la variation ou la mémoire spectatorielle est sans cesse sollicitée. Rick Altman propose de penser ce

phénomène à travers le « *mapping* » : « Faisant appel à notre mémoire du texte actuel, ainsi qu'à notre expérience passée d'autres textes, le procédé de cartographie place le lecteur dans un retour perpétuel au passé, et dans un effort constant de définir le présent en fonction de ce passé, ce qui permet, au final, une compréhension du présent. »[1397] La série à dominance d'ensemble semble se construire sur ce rapport. Les épisodes se définissent constamment par rapport aux épisodes antérieurs et la fiction ne peut se suivre qu'en réactualisant son savoir. Le tableau que nous proposons est une sorte de plan ou nous avons besoin de savoir où nous sommes allés pour savoir où nous allons.

Par ailleurs, l'épisode *Downloaded* (S2E18) surprend aussi par sa capacité à prolonger un arc narratif qui apparaît clos. En se plaçant du côté des Cylons et en revenant sur le sort de Caprica Six et Sharon Valery dite « Boomer », l'épisode surprend et convoque une matière narrative qui s'inscrit dans un prolongement non pas à l'échelle d'une saison, mais de plusieurs. En consacrant un épisode aux Cylons, la série agrandit ses possibilités narratives puisqu'elle s'intéresse à des points de vue jusque là inconnus. Il semble que la fiction cherche à ouvrir des possibles narratifs qui seront parfois exploités et parfois laissés de côté. Pour cela, la série n'hésite pas à revenir en arrière, à convoquer sa propre mémoire pour relancer une intrigue en apparence close. Les possibilités de la série se constituent à chaque nouvelle unité sérielle. Les épisodes dits « indépendants » de la saison deux exploitent les thèmes de l'univers fictionnel. L'épisode *Scar* (S2E15) revient sur les conséquences de la résurrection pour les chasseurs Cylons. L'épisode *Epiphanies* (S2E13) revient sur le cancer de Laura Roslin, l'épisode *Sacrifice* (S2E16) sur « ceux qui restent », c'est-à-dire les proches des victimes des Cylons. De cette manière, on prend conscience que la série exploite ses propres thèmes en adoptant plusieurs angles d'approches

L'articulation du récit d'une saison, c'est une combinaison riche et variée d'expériences narratives qui mêlent continuité et discontinuité. La série répond à ses propres besoins en alimentant la machine à récit de ses propres spécificités. La saison est une partition présentant d'importantes variations de rythme narratif qui permettent de proposer une expérience sans cesse renouvelée. La disposition et les modulations des

[1397] ALTMAN Rick, *A Theory of Narrative*, *op. cit.*, p. 292. Citation en anglais : « Calling on our memory of the text at hand, as well as our prior experience of other texts, the process of mapping involves the reader in a perpetual return to the past, and a constant attempt to define the present in terms of that past, permitting eventual understanding of the present. »

pièces narratives qui constituent les récits de *Battlestar Galactica* permettent de saisir le fonctionnement de cette gigantesque mosaïque.

3.4.3 Les points de vue : architecture de l'expérience

« La possibilité d'offrir le spectacle de l'intimité d'autrui est l'une des plus extraordinaires possibilités offertes par la fiction ; elle est la source de nombreux procédés comme la voix intérieure ou la narration subjective. »[1398] Comme notre schéma le révèle, il y a des points de vue dominant à chaque épisode, c'est à dire des points de vue plus présents à l'écran. En cela, on peut dégager quelques points de vue dominant à l'échelle de la saison, celui de William Adama, Laura Roslin, Lee Adama, Kara Thrace et Gaius Baltar. Ce qui ne signifie pas que ce sont les seuls points de vue et qu'ils imposent un mode de pensée, mais plutôt qu'ils sont des points de repère indispensables en raison de leurs rôles dans la fiction. De plus, à l'instar de la thématique abordée par les différents épisodes, les points de vue dominants se succèdent rarement d'un épisode à l'autre et si c'est le cas, le thème est différent (sauf évidemment dans les épisodes à suivre). Ainsi aucun point de vue ne domine l'ensemble des épisodes même pour des figures importantes comme William Adama ou Laura Roslin. Les épisodes proposent le plus souvent une alternance de points de vue à chaque épisode afin de renouveler la perception de l'expérience fictionnelle. La manière dont nous prenons connaissance des événements dépend de ce dispositif. Si un point de vue domine alors nous serons soumis à cette vision cadrée des événements, mais, si une multitude de points de vue contradictoires composent la continuité des épisodes, alors les récits deviennent des sujets de débats qui interrogent directement le téléspectateur. Dans le cas des cinq protagonistes dominant la première saison, on trouve de nombreuses oppositions qui assurent des points de vue divergents. À l'aide de ce tableau, nous pouvons donc penser les modulations de point de vue selon les deux concepts de Rick Altman, le *following unit* et le *following pattern*[1399].

Le fonctionnement de ces oppositions repose sur un système d'alternance de points de vue à chaque épisode qui compose une structure riche et complexe en expérience humaine. Dans *The Capitain's Hand* (S2E17), la présidente est confrontée à un débat moral, éthique et politique. Une jeune femme souhaite se faire avorter suite à une

[1398] ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?*, *op. cit.*, p. 160.
[1399] ALTMAN Rick, *A Theory of Narrative*, *op. cit.*, p. 29.

grossesse non désirée. Une faction anti-avortement assignée à la représente de Gemenon (l'une des douze colonies humaines de l'univers de la fiction) manifeste avec vigueur son opposition à l'avortement. Roslin doit donc évaluer si les circonstances extraordinaires qui pèsent sur l'espèce humaine sont une raison suffisante pour revenir sur cette loi. L'ensemble de l'épisode présente des arguments pour le maintien de la loi ou pour son abrogation. Gaius Baltar explique ainsi qu'au rythme des naissances actuelles, l'espèce humaine pourrait s'éteindre d'ici dix-huit ans. L'épisode provoque un débat autour de la question de l'avortement qui interroge le téléspectateur sur ce qu'il ferait dans de pareilles circonstances. La présidente résume le conflit lors d'une allocution à la radio :

ROSLIN : « J'ai fait de ma mission un devoir de maintenir nos droits et nos libertés dont nous aimions tant jouir avant l'attaque. Une de ces lois entre en conflits directs avec la survie de l'espèce humaine. »[1400]

Dans l'épisode, Roslin promulgue une loi anti-avortement. Le personnage est déchiré par cette décision, mais elle se voit forcer de faire ce choix dans l'espoir de préserver la continuité de l'espèce humaine. La question se pose donc, aurions-nous, en tant que téléspectateur, pris la même décision ? La réponse suscite le débat. *Battlestar Galactica* est passé maître dans l'art de poser des débats insolubles parce qu'il n'y a pas des bonnes ou des mauvaises décisions. Le choix de Roslin conduit à une conséquence inattendue en servant de tremplin à Gaius Baltar pour annoncer sa candidature au poste de président. En profitant de la loi impopulaire anti-avortement, Baltar se présente comme une alternative politique.

L'épisode n'engage pas qu'un débat entre plusieurs points de vue, il dévoile les conséquences d'un choix. La fiction est composée de dizaines d'exemples similaires qui interrogent le téléspectateur sur les actes des protagonistes sans jamais recourir à une vision manichéenne et sans imposer une réponse : « La fiction littéraire, même si elle a en effet le pouvoir de mettre fin à l'innocence, n'a pas vocation à donner des leçons : elle invite à reconsidérer ce qui paraît évident. Elle est subversive par l'esprit, pas par la pédagogie. »[1401] Fiction littéraire et sérielle se retrouvent sur ce point dans les meilleurs cas. Le *following unit* est modulé en fonction du sujet de l'épisode. Ici, les points de vue font écho à la crise de l'épisode autour de la question de l'avortement. La modulation est

[1400] Le débat sur l'avortement est un régulier aux États-Unis. L'épisode est écrit par Jeff Vlaming, il n'est pas pensé pour réagir à une actualité immédiate mais pour revenir sur un débat qui agite régulièrement la société américaine. BASSOM David, *Battlestar Galactica : The Official Companion Season Two, op. cit.,* p. 88-91.

[1401] BRUNER Jérôme, *Pourquoi nous racontons nous des histoires ?*, *op. cit.*, p. 23.

donc indissociable de l'arc narratif épisodique. Le *following pattern* organise l'épisode de telle manière qu'aucun point de vue ne domine les autres. De cette manière, plusieurs avis opposés se confrontent sans que la série en choisisse un.

La discontinuité des points de vue est l'une des caractéristiques fondamentales de l'expérience temporelle. Chaque personnage a sa manière de vivre le temps et les événements du récit. La rencontre entre le Galactica et le Pegasus amène à la fiction un intéressant parallélisme dans l'épisode *Pegasus* (S2E10). En donnant à voir les points de vue des soldats de deux bâtiments militaires, nous avons une différence majeure dans le vécu des événements après l'attaque des colonies : « Les personnages de fiction sont comme des organismes vivants, ils sont totalement dépendants de leur milieu, qui les nourrit et les illustre, tout comme leurs actes et leurs discours les décrivent et les motivent. »[1402] Alors que le Galactica a fui, protégeant les civils restants et tentant de maintenir un gouvernement cohérent, le Pegasus n'a cessé de poursuivre la guerre. La différence majeure qui oppose le commandant Adama et l'amiral Caïn (Michelle Forbes) repose justement sur la présence d'une opposition combative. Le commandant n'est pas seul aux commandes, le pouvoir est divisé entre lui et la présidente, ce qui peut occasionner des confrontations qui donnent naissance à des débats passionnants. L'amiral Cain, quant à elle, a mis en place une autocratie, elle refuse toute opposition. Les deux personnages n'ont donc pas la même expérience postérieure à l'attaque des colonies. L'opposition de point de vue assure un débat autour des décisions importantes du *show*, elles obligent les personnages à penser leurs actions et à prendre en compte l'ensemble des conséquences de celle-ci. Par ailleurs, la discontinuité des points de vue renouvelle la perception de l'expérience sérielle. Alors que l'épisode *Black Market* (S2E14) engage principalement le point de vue de Lee Adama dans une question politique et éthique, l'épisode suivant intitulé *Scar* (S2E15) donne à voir le point de vue de deux pilotes féminins dans le cadre d'une intrigue militaire. En cela, la discontinuité est ici, une expérience du renouvellement et de la variation.

Quand au point de vue des Cylons, il se manifeste clairement dans l'épisode *Downloaded* (S2E18) : « *Téléchargement* est né du désire de Ronald D. Moore de faire un épisode de *Battlestar Galactica* qui raconte une histoire du point de vue des Cylons. »[1403]

[1402] COLONNA Vincent, *L'art des séries télé ou comment surpasser les Américains*, *op. cit.,* p. 97.

[1403] BASSOM David, *Battlestar Galactica The Official Companion Season Two, op. cit.*, p. 92. Citation en anglais : « Downloaded was borne of Ronald D. Moore's desire to make a *Battlestar Galactica* episode that told a story from the Cylons'point of view. »

L'épisode dévoile une partie de la société Cylons qui repose initialement sur une pensée commune qui prévient de toute opposition. Les Cylons ne se disputent pas, ils semblent former un point de vue global. En cela, il diffère des humains. L'épisode réinjecte de l'opposition dans cette société. La résurrection de Caprica Six et de Sharon Valery dite « Boomer » marque une rupture avec le principe de la société Cylons. En ayant accompli des actes jugés « héroïques » par l'espèce robotique, les deux Cylons se distinguent de la masse dans un milieu où personne ne se détache habituellement. Leur voix compte plus que les autres grâce aux actions qu'elles ont accomplies. Leur existence met à mal les principes qui régissent la société Cylon. En développant leurs propres points de vue aux contacts des humains, les deux Cylons se démarquent dans l'habituelle pensée unique des robots. En manifestant leur opposition au génocide des humains, elles ouvrent une nouvelle voie pour la société robotique. L'épisode fait la promotion de l'altérité des points de vue nécessaire à la composition d'une réflexion et d'un débat. Cet épisode emblématique de la seconde saison met en abyme le principe constitutif de la série : la richesse des points de vue contradictoires.

En analysant le tableau, on peut remarquer que les épisodes proposent une moyenne de trois à quatre points de vue dominants par épisode. Bien sûr, ce ne sont pas les seuls points de vue présents, mais ceux qui sont le plus présents à l'écran. Pourtant ce qui compte vraiment, c'est le type de leur articulation. Or, ici, nous avons une structure rotative qui change par l'alternance de points de vue dominant à chaque épisode. Les points de vue dominant à chaque épisode sont, par ailleurs, souvent en opposition. Lorsque l'élection présidentielle a lieu pendant les deux derniers épisodes de la saison, les points de vue dominants sont constitués par Laura Roslin et Gaius Baltar, les deux candidats à l'élection et donc deux points de vue diamétralement opposés. Le *following pattern* repose justement sur cette modulation et ce renouvellement des points de vue qui permet de proposer une organisation sans figure dominante.

3.5 Une expérience du temps

La série donne à vivre une expérience du temps par l'alternance des points de vue et par l'articulation des récits. Or, la mise en forme de l'expérience audiovisuelle tend à conférer un point de vue spécifique au téléspectateur. Un épisode nous intéresse ici, il s'agit de *Final Cut* (S2E08), une journaliste obtient carte blanche pour tourner un documentaire à bord du Galactica. Le projet des auteurs est mis en scène dans le cadre de

cet épisode. Selon Ronald D. Moore, il agit comme une synthèse des intentions formelles des auteurs pour la série[1404]. L'ouverture de l'épisode réunit le personnage de la journaliste D'Anna Biers[1405] et les deux dirigeants de la flotte humaine, le commandant Adama et la présidente Roslin. Cette dernière, avec l'accord du commandant offre la possibilité à la journaliste de faire un « reportage objectif » sur le Galactica. La proposition de la présidente est la suivante :

ROSLIN : « Le commandant Adama vous donne accès à tout le navire et à l'équipage.

ADAMA. C'est exact. Aucune restriction. »[1406]

La feuille de route des auteurs est clairement sous-entendue par un dialogue à double sens. Moore établit dès le pilote une ligne de conduite pour sa série, il veut montrer la vie des personnes à bord de ces vaisseaux avec une approche narrative et formelle au plus proche de la réalité. La demande de la présidente est de montrer le quotidien des soldats à bord du Galactica sans censure, mais avec objectivité. La réponse de la journaliste :

D'ANNA BIERS : « Vous n'allez pas aimer ce que vous allez voir. »

C'est la ligne de conduite de la série. Il ne s'agit pas de montrer l'homme dans sa gloire, mais dans ses contradictions parfois les plus douloureuses. Dans la narration, ce reportage est censé calmer un sentiment antimilitariste grandissant suite à des émeutes qui ont dégénéré. La présidente pense qu'en offrant un regard objectif, cela calmera les tensions.

Cet épisode fonctionne comme une mise en abyme du processus formel et narratif mis en place dans l'élaboration de ce *show*. L'épisode repose sur une double mise en place filmique. Des images habituelles de la série caméra épaule et en constant mouvement ainsi que des images similaires, mais du point de vue du caméraman de la journaliste. La différence visuelle est représentée par un traitement stylistique plus dégradé pour les images du reportage. La manière de filmer du caméraman est au diapason de l'ensemble de la série, caméra épaule au plus près des protagonistes. L'alternance entre les images de la fiction et les images du caméraman crée un double montage entre la structure habituelle

---

[1404] *Battlestar Galactica*, Saison 2, DVD, Universal Studio, 2009, épisode 8, *Final Cut*, podcast Ronald D. Moore.

[1405] Le personnage est d'ailleurs pensé comme un double de Christiana Amanpour, une journaliste de CNN. BASSOM David, *Battlestar Galactica The Official Companion Season Two, op. cit.,* p. 54.

[1406] *Battlestar Galactica*, saison 2, DVD, Universal Studio, 2009, épisode 8, *Final Cut.*

de la série et ce supplément d'image. Le langage visuel du cameraman repose sur le langage de la série, zoom, mouvement brutal, flou, etc. La mise en abyme formelle est complète. Ci-dessous des images de l'épisode :

Figure 84 : Image de la série/ Image du documentaire de l'épisode.
[00 : 30 : 00 – 00 : 33 : 44].

Cet épisode explique ainsi de manière remarquablement claire les intentions affichées par le *showrunner* et son équipe. L'équipe du reportage va d'abord se retrouver cantonnée à une surveillance limitant ses mouvements, puis progressivement, elle va réussir à capturer sur le fait des éléments de la vie des protagonistes (une dispute entre pilotes, des conversations personnelles, une tentative d'assassinat, un entrainement qui tourne mal, l'attaque des Cylons, etc.). Plus l'épisode avance, plus l'équipe assiste à des événements qui ne mettent pas nécessairement les personnages en valeur (un pilote se drogue au stimulant, un militaire veut assassiner le second de l'amiral). À l'instar de la série qui scrute les décisions et les réactions humaines dans leur grandeur et leur décadence : « Le réalisme recherché tend alors à se confronter avec l'effet-réalité produit par une mise en scène qui *simule* un autre type spécifique de mise en scène désormais associée par les téléspectateurs à une réalité prise sur le vif, un "néo-réalisme" qui prend en fait le contre-pied de son prédécesseur. »[1407]

[1407] ACHOUCHE Mehdi, « De Babylon à Galactica : La nouvelle science-fiction télévisuelle et l'effet-réalité », *art. cit.*, p. 313-330.

La séquence où le Galactica passe en état d'alerte pour intercepter des vaisseaux Cylons est le point culminant de cette leçon formelle. La journaliste se retrouve à filmer au plus près chaque événement dans sa continuité et dans son immédiateté, la mise en place de l'alerte, l'envoie des pilotes, le rapport des communications. La caméra s'agite dans tous les sens en essayant de capter chaque élément. Elle est happée par l'action cherchant à déchiffrer le tourbillon d'ordre, de mouvement, d'échanges de regards, de crispations des visages, etc. Les images qu'elle capture s'intègrent parfaitement au montage de la séquence comme si elles appartenaient au cadreur du *show*. L'effet miroir est saisissant le projet esthétique de la série et les images du cameraman. Le conflit spatial est vécu depuis le pont du Galactica. Le concepteur de la série insiste sur un effet de réalisme et dévoile l'impuissance de ceux qui sont restés à bord. Aucune image de l'affrontement n'est montrée, seulement celle des membres du centre de commandement. Leur combat à eux est l'attente : « La mise en scène simulant le reportage ou le documentaire prend alors tout son sens, cherchant à simuler le reportage de guerre, les images tournées par les *embedded journalistes* à partir de 2003 en Irak est devenu iconiques de ce conflit. »[1408]

L'énonication visuelle de la série passerait donc parce que François Jost appelle un « filmeur empirique », c'est-à-dire une marque d'énonication codifié par un language visuelle spécifique associé aux métiers du journalisme, caméraman, reporter, documentaire, etc.[1409] En choisissant cette approche, les auteurs donnent à l'énonication visuelle une place déterminante dans la cohérence de leur projet. De plus, les images de la journaliste dévoilent la clé de l'énigme de l'épisode : qui menace l'officier en second Saul Tigh ? Par des images prises sur le vif, la journaliste découvre le coupable, un soldat traumatisé à cause des émeutes du Gideon qui ont causé la mort de quatre civils. La conclusion d'Adama à la fin de l'épisode clarifie les intentions des auteurs :

ADAMA : « Elle [La journaliste] a donné un visage aux défenseurs de la flotte. Pour le meilleur et pour le pire. J'en suis fier. »

Le message et l'intention des auteurs sont clairs. L'expérience du temps vécu s'inscrit dans cette humanisation des personnages par une caméra toujours aux aguets aspirée par l'action. La caméra perce ainsi la frontière de l'intime en se focalisant sur les

---

[1408] *Ibid.* L'épisode est diffusé le 9 septembre 2005 aux États-Unis à une période où les reportages de guerres sont omniprésents à la télévision américaine.

[1409] JOST François, *Un monde à notre image. Enonciation, Cinéma, Télévision.* Paris, Editions Méridiens Klincksieck, 1992, p. 82.

personnages aussi bien dans des moments qui les mettent en valeur que dans des moments qui les dévoilent intimement. Le point de vue du téléspectateur est celui de cette caméra tremblante qui est entraîné au cœur de l'action. On ne cherche pas à nous installer confortablement dans une forme qui nous laisse à l'extérieur de la fiction, au contraire, la forme visuelle cherche à nous plonger dans l'inconfort d'un tel récit par un effet réaliste. Cet épisode fonctionne comme une cartographie du montage audiovisuel de l'ensemble de la série :

> Le paradoxe est que ce réalisme est obtenu non pas par un effacement de la mise en scène afin de « laisser passer le réel » avec le moins de filtres possibles comme chez les néoréalistes Italiens, mais au contraire par le caractère ostentatoire de la mise en scène, sa prégnance à l'écran, la fréquence avec laquelle la caméra bouge ou tremble légèrement, zoom soudainement, insère des gros plans ou choisit des angles de prises de vue inattendus, la présence sur la bande-son des transmissions radio entre des soldats hors-champs, etc. (Moore fait d'ailleurs référence au cinéma-vérité dans son essai).[1410]

Le montage audiovisuel est au diapason de la vie dans la flotte. Il tend à donner une lecture visuelle des récits à une échelle humaine, celle d'un documentariste.

3.5.1 *Doppelgänger,* mise en scène du dédoublement de l'espace diégétique

Les conséquences de cette mise en scène audiovisuelle particularisent l'expérience. D'une part, cette forme matérialise la tension immanente qui caractérise le *show*. La caméra n'est jamais au repos à l'instar des protagonistes. En effet, la série est plongée dans une tension constante qui menace constamment la flotte humaine. Or, cette approche formelle par la brutalité de ces mouvements, par ces zooms qui paraissent improvisés tant à se mettre au diapason de cette tension en mettant en scène l'imprévu de l'action. La caméra ne cesse de nous happer dans l'action abandonnant toute lecture extérieure à la fiction. De cette manière, la forme audiovisuelle ne cherche pas à mettre à l'aise le téléspectateur, mais tente de resituer l'état de la flotte face à une crise. Lors des crises, cet état est proche de la confusion. On remarque alors un dédoublement formel,

[1410] ACHOUCHE Mehdi, « De Babylon à Galactica : La nouvelle science-fiction télévisuelle et l'effet-réalité », *art. cit.*, p. 313-330.

travelling et mouvement latéral se combinent pour tenter de capter la moindre réaction, le moindre mouvement des personnages.

L'espace de l'action est donc formellement constitué par une approche proche du documentaire. Or comme nous l'avons abordé, deux espaces cohabitent au sein d'un même univers fictionnel. Entre ces deux espaces, un lieu de rencontre constitué par un espace intermédiaire. La mise en scène de cet espace nous intéresse tout particulièrement puisqu'elle s'éloigne de certains codes du documentaire. Afin de pénétrer dans l'espace des songes et des souvenirs, la caméra utilise le gros plan comme un point d'ancrage qui immobilise l'objectif. En scrutant le visage d'un personnage dans ses moindres frémissements, la fiction nous invite à plonger dans l'espace intermédiaire. Le gros plan fonctionne alors comme une « loupe grossissante capable de détailler sentiments et émotions. »[1411] Dans l'épisode *Black Market* (S2E14), le visage, et plus particulièrement les yeux de Lee Adama, constitue le point d'entrée dans les fragments de ses souvenirs. La mise en scène de ces souvenirs est fragmentée, incomplète comme si le personnage n'avait gardé que certaines images de son passé. Par ailleurs, la caméra ne tournoie plus autour des personnages, elle est étonnamment fixe. La surexposition des images injecte de l'onirisme dans la perception de Lee, comme si le souvenir était idéalisé.

Figure 85 : Extrait *Black Market* (S2E14), [00 :29 :43-00 :30 :10]

[1411] ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?*, *op. cit.,* p. 158.

On retrouve le même type de mise en scène du souvenir dans l'épisode *Epiphanies* (S2E13) pour le personnage de Roslin ou pour Saul Tigh dans *Scattered* (S2E01).

Figure 86 : *Scattered* (S2E01) [00 : 29 : 02], *Epiphanies* (S2E13) [00 : 01 : 53].

Dans certaines circonstances, la mise en scène de ce dédoublement amène un point de passage entre l'image mouvement et l'image temps au sens deleuzien. Dans le douzième épisode de la seconde saison (*Resurrection Ship, Part 2*), le Galactica et le Pegasus participent à une opération militaire pour détruire l'un des vaisseaux qui permet la résurrection des Cylons. Pendant l'opération militaire, le vaisseau du capitaine Lee Adama est immobilisé et le jeune homme se retrouve coincé, en manque d'oxygène, et réduit à l'état d'observateur du conflit spatial : « Nous voulions trouver une manière différente de réaliser une séquence de bataille, explique Moore sur les réflexions derrière cette scène. L'idée a été inspirée par une histoire vraie de la Seconde Guerre mondiale, celle d'un pilote, l'enseigne George Gay, dont l'avion a été abattu pendant la bataille de Midway et qui a assisté à toute la bataille dans l'eau, avec son petit gilet de sauvetage. »[1412] Son schème sensori-moteur est progressivement perturbé par le manque d'oxygène qui le réduit à un simple observateur.

[1412] BASSOM David, *Battlestar Galactica The Official Companion Season Two, op. cit.*, p. 70. Citation en anglais : « "We wanted to find a different way of doing a battle sequence," says Moore of the thinking behind the scene. "The idea was inspired by a true story from World War II about a pilot called Ensign George Gay, who was shot down during the battle of Midway and witnessed the entire battle from the water, in his little life jacket." »

Figure 87 : Extrait *Resurrection Ship, Part 2* (S2E12), [00 : 28 : 32 – 00 : 28 : 54]

Alors qu'il atteint un niveau dangereusement bas d'oxygènes, le personnage d'Apollo est réduit à l'état d'observateur d'une situation optique pure. C'est dans ce glissement que le temps se saisit du personnage imposant une expérience directe. La perturbation de son schème sensori-moteur met en avant une situation visuelle pure et une forme d'hallucination qui associe la perte d'oxygène à celle d'un corps flottant prêt à être englouti par les eaux. Or, ici, la situation du personnage est celle de l'abandon. Il ne lutte plus, il n'a d'autre choix que de se laisser aller à un dysfonctionnement de ses capacités sensori-moteur. L'expérience directe du temps l'enveloppe à l'image de son corps flottant. Il glisse entre deux conceptions du temps, au carrefour de l'image-mouvement et de l'image-temps. Bien que cette séquence repose sur un montage métaphorique, le montage audiovisuel fait ressortir les mouvements de l'image-temps : « Ce n'est plus le temps qui découle du mouvement, de sa norme et de ses aberrations corrigées, c'est le mouvement comme *faux mouvement*, comme mouvement aberrant qui dépend maintenant du temps[1413]. » Cette dialectique met en scène de manière pertinente le dédoublement de l'univers fictionnel et nous invite à flotter dans cet entre-deux.

Les songes, comme la vision de l'opéra présente dès le premier épisode de la saison réintroduisent du mouvement, mais délaisse le langage documentaire comme les

[1413] DELEUZE Gilles, *L'Image-temps, op. cit,* p. 355-356.

mouvements brusques, le flou, le zoom, etc. La caméra donne l'impression de flotter dans cet espace onirique. La surexposition reste une constante qui alimente l'esthétique des rêves et des songes.

La deuxième saison place Baltar comme le carrefour de ces deux espaces. C'est le personnage qui est le plus sollicité par cet espace intermédiaire. Les autres personnages ont une expérience de l'espace intermédiaire par le biais de flashback. Seul Caprica Six est mis au même niveau que le docteur en étant visitée par un *Doppelgänger* de Baltar (*Downloaded*, S2E18). Dès la première apparition, le rapport plongé/contre plongée expose clairement la domination du « double » sur le personnage. L'expérience du temps noétique domine le personnage aussi bien narrativement que visuellement.

Figure 88 : Extrait *Downloaded* (S2E18), [00 : 03 : 50] et [00 : 15 : 43].

Il est par ailleurs important de noter que les apparitions des *Doppelgängers* de Caprica ou de Baltar font basculer la fiction dans une approche formelle différente du documentaire. La caméra propose des mouvements plus amples, moins découpés sans zoom, flous, etc.

Au carrefour de ces deux espaces, nous avons donc le gros plan ou plutôt son utilisation. Dans le cadre de l'univers de l'action, la caméra tremblante et vacillante scrute les visages pour traduire la tension inhérente à la crise de l'épisode. Dans l'univers intermédiaire, le gros plan est le point d'entrée dans l'univers de l'intime. En effet, l'univers de l'action est « instable » d'un point de vue formel, la caméra enchaîne les mouvements et les plans donnant l'illusion d'une improvisation visuelle. Or, les

mouvements peuvent parfois laisser place à une forme d'immobilisme qui scrute un visage, une expression, un regard. Le modèle rythmique est alors bouleversé et la rupture entraîne une suspension du temps qui donne à voir l'intimité d'un protagoniste. Ce type de gros plan permet de créer des ruptures dans le modèle et d'explorer l'intime des protagonistes. Dans la dernière scène de *Resurrection Ship Part II* (S2E12), la présidente Roslin offre ses étoiles d'amiral à Adama. La séquence se construit sur une observation minutieuse des visages des protagonistes. D'un côté, Laura est malade, consumée par son cancer. De l'autre, Adama est ému par cette promotion et par le geste de la présidente. Alors qu'elle tente de se relever, Adama dépose un baiser sur les lèvres de Laura, créant un moment de suspension ou la caméra observe les visages dans leur moindre nuance. Les visages apparaissent alors traversés de multiples sentiments qui émergent des tressaillements de chaque protagoniste.

Figure 89 : Extrait *Resurrection Ship Part II* (S2E12), [00 : 40 : 50 – 00 : 43 : 01].

Le visage d'Adama souriant au bord des larmes dévoile le mélange d'émotions qui traversent le personnage. La scène suspend la densité de l'action pour mieux se fixer sur l'intime par l'intermédiaire du gros plan. On ne peut que repenser à l'idée de Rod Sterling, la force du gros plan à la télévision est immense parce qu'elle s'inscrit dans une durée qui permet l'étude sans cesse renouvelée des moindres évolutions d'un personnage.

On pourrait penser qu'une fiction intitulée *Battlestar Galactica* se compose majoritairement de combat spatial à grande échelle. Or, c'est tout l'inverse, il s'agit d'une fiction qui se place à une échelle humaine. Même les scènes d'action sont mises en scène du point de vue humain. Lors des scènes de conflits spatiales, l'action est confuse et fragmentée en fonction des points de vue donnés à voir. La caméra donne une expérience de l'action en se plaçant à bord des vaisseaux au combat. La mise en scène de *Battlestar Galactica*, c'est justement l'idée que tout est vu depuis un point de vue identifiable. Les auteurs ne cessent d'explorer l'univers noétique en procédant à des visions, des songes d'un côté et des flashbacks de l'autre qui alimentent non plus une approche documentaire ancrée dans le réel mais une approche suspendue, hors du temps. Cette approche onirique explore les possibles visuels et sonores de cet univers et qui donnent à voir une lecture audiovisuelle de l'esprit.

3.5.2 L'univers fictionnel comme moteur des récits

Nous avons pensé la fiction dans sa capacité à s'autoalimenter, notamment en puisant dans ses propres intrigues. Nous devons compléter cette idée par l'utilisation de l'univers fictionnel. En reprenant les travaux de Lubomir Dolezel ou Thomas Pavel on se souvient qu'un univers fictionnel est incomplet. On peut néanmoins distinguer trois sphères dans l'univers fictionnel appelées texture explicite, implicite et niveau zéro[1414]. La texture explicite est ce qui est visible dans l'univers. En l'occurrence, la flotte civile et le Galactica appartiennent à cette texture. La texture implicite est ce que l'on ne voit pas mais qui pourtant existe. Enfin, le niveau zéro est ce qui peut exister dans l'univers de la fiction seulement si cela n'entre pas en contradiction avec l'univers. En reprenant le concept de Pavel, l'univers fictionnel de la série est « l'état de fait » à un temps précis. L'univers qui pourrait subvenir par la suite ne doit pas entrer en contradiction avec cet état de fait[1415]. La deuxième saison de *Battlestar Galactica* puise allégrement dans ces deux dernières textures pour alimenter la machine à récits. En étendant les possibilités de l'univers fictionnel, la fiction alimente ses intrigues. En convoquant les possibilités de son univers, la série étend le terrain de la narration.

[1414] DOLEZEL Lubomir, *Heterocosmica Fiction and Possible Worlds*, *op. cit.*, p. 182.
[1415] PAVEL G. Thomas, *Fictional Worlds*, *op. cit.*, p. 50.

En donnant à voir la société des Cylons, la série convoque la texture implicite de son univers. Nous savons depuis le pilote que les Cylons sont une civilisation qui a ses propres règles, seulement nous ne savons pas lesquels. L'épisode *Downloaded* (S2E18) opère un glissement qui permet de rendre explicite ce qui est implicite. De la même façon, la découverte d'une planète habitable à la fin de la seconde saison opère le même type de transition. La série prenant place dans l'immensité de la galaxie, il n'y a rien qui empêche de penser que plusieurs planètes puissent offrir des conditions de vie pour les humains. Par ailleurs, l'apparition du Battlestar Pegasus dans l'épisode *Pegasus* (S2E10) répond à la même explication. Rien n'empêche de penser qu'un autre vaisseau de combat ait pu réchapper à l'attaque des colonies. La série fait donc constamment appel à son univers fictionnel pour générer des intrigues. Plus encore, elle utilise l'espace indéterminée dit zéro pour agencer un espace noétique intermédiaire qui permet aux personnages d'expérimenter des visions, des songes mais aussi des souvenirs.

Le *Doppelgänger* de Caprica qui suit Baltar tout au long de la série est une manifestation de cet espace zéro. En effet, ce domaine indéterminé permet de penser l'univers noétique de la fiction en ouvrant des possibles. La vision de l'opéra s'inscrit comme une marque de cette texture. L'univers fictionnel fait donc clairement appel à ses propres ressources pour s'auto-alimenter. On peut donc constater une triple forme d'extension. D'une part, la série explore sa propre texture explicite en proposant des intrigues au cœur de la flotte comme *Black Market* (S2E14) ou *Resistance* (S2E04). D'autre part, elle puise dans sa texture explicite pour générer de la nouveauté et étendre l'univers de la fiction comme avec la découverte du Pegasus ou de la planète habitable. Enfin, le niveau dit zéro permet d'ouvrir un espace intermédiaire qui met en contact l'espace de l'action et l'espace noétique. Penser la série, c'est observer la manière dont la série alimente sa machine à récit, mais aussi comment la fiction procède à une multitude de glissements des textures implicite et zéro vers une texture explicite. En passant par les outils de Dolezel, nous pouvons saisir cette capacité de générer des intrigues à partir des possibilités d'un univers fictionnel.

L'univers fictionnel se construit en rapport avec notre monde comme le remarque Thomas Pavel[1416]. Or, le téléspectateur opère une lecture de l'univers fictionnel à partir du monde réel. Les auteurs pensent la fiction de la même façon, ils façonnent un univers en pensant au monde réel. Ainsi, l'univers fictionnel propose une lecture déformée du monde

[1416] *Ibid.*, p. 87-88.

réel. Dans cette fiction, de nombreux épisodes rejouent l'Histoire de l'humanité à travers des arcs narratifs. La fin de la seconde saison s'achève par la marche des Cylons qui envahissent la colonie humaine établie sur nouvelle Caprica. À la lecture du script de l'épisode, il apparaît clairement que cet arc narratif est directement pensé en corrélation avec notre Histoire et notamment la marche des nazis dans Paris en juin 1940. On peut ainsi lire sur la dernière page du script : « Les habitants de La Nouvelle Caprica se tiennent sur les côtés, et les regardent en état de choc, certains avec des larmes qui coulent le long de leur joue. C'est comme regarder les Nazis marcher dans Paris. » [1417] L'univers fictionnel puise dans notre monde réel pour donner une nouvelle lecture d'événements historiques. C'est une sorte de miroir déformant où les acteurs ne sont plus les mêmes, mais où le thème abordé persiste. On pourrait citer bien d'autres exemples dans la série[1418], cela confirme que l'univers de la fiction est construit sur une base qui est celle de notre monde.

En passant par le deuxième niveau de temps chronique, nous pouvons penser l'organisation d'une portion d'unité sérielle configurée dans un temps spécifique. En suivant les résultats obtenus par notre tableau nous pouvons mettre à jour l'articulation des récits, la manière dont l'œuvre module les points de vue, mais aussi l'expérience temporelle proposée par les auteurs dans la série. La fiction propose des expériences temporelles diverses autour de la dialectique espace de l'action/espace noétique. Narration et forme audiovisuelle fonctionnent en intime relation pour relayer une certaine expérience du temps. Ce qui ressort de cette seconde saison, c'est la richesse de l'architecture de l'ensemble et les nombreuses variations qui viennent sans cesse renouveler et régénérer l'expérience. Nous devons donc maintenant penser l'expérience dans son individualité, l'épisode. C'est l'élément complémentaire qui nous manque pour compléter notre modèle.

[1417] BASSOM David, *Battlestar Galactica The Official Companion Season Three*, *op. cit.*, p. 10. Citation en anglais : « The PEOPLE of New Caprica are standing on the sidelines, watching theim in shock, some with tears rolling down their cheeks – it's like watching the Nazis march into Paris. »

[1418] Deux des scénaristes de la série ont une culture encyclopédique de l'Histoire. Ils sont souvent chargés d'écrire les épisodes de guerre. Il s'agit de Bradley Thompson et David Weddle. SEPINWALL Alan, *The revolution was televised*, *op. cit.*, p. 382.

3.6 L'épisode : 1er niveau du temps chronique

3.6.1 Les épisodes « compte à rebours » et « ressources »

Chaque unité sérielle est définie par une formule que nous avons mise au jour. Ce qui nous intéresse donc ici, c'est la manière dont les épisodes proposent des variations dans cette formule. Nous allons donc essayer de penser les différentes expériences de la fiction en proposant un système de classification. Lors de notre étude sur *33* et *Daybreak*, nous avons mis à jour qu'un épisode s'organise en segments qui donnent à voir des points de vue différents. Nous en avons recensé dix pour *33* et quatorze pour *Daybreak*. L'organisation de ces épisodes est donc différente. Dans le premier, la pression du temps réorganise un temps chronique, les Humains subissent une expérience temporelle. Dans le second exemple, les Humains prennent les devants et partent sauver Héra et affronter les Cylons. La première saison débute par la soumission des humains à une expérience du temps alors qu'à la fin de la série, les humains prennent l'initiative. Les épisodes semblent donc différer dans leur manière d'agencer une expérience du temps. Nous proposons de recenser les différentes formes d'expérience temporelle des épisodes dans différentes catégories afin de mettre en valeur la diversité de ces expériences.

Pour cela, nous allons puiser dans les quatre saisons de la fiction. Nous allons comprendre la manière dont le temps est un obstacle constant dans la survie de l'espèce humaine, mais aussi un formidable moyen pour proposer des variations dans la formule. On retrouve ainsi un certain nombre d'arcs narratifs épisodiques tirant pleinement parti de la situation du récit premier. Un ensemble de vaisseaux fuit le génocide de leur propre espèce. La machine à récit tire donc pleinement parti de cette situation.

À l'instar de l'épisode *33* (S1E01), la série distille des épisodes dits « compte à rebours » dans lesquels la pression du temps se manifeste. Les humains doivent accomplir une action dans un temps limité afin de préserver la flotte civile. Ainsi dès la première saison, on retrouve ce mode d'organisation épisodique. Dans *Flesh and Bone* (S1E08), le Cylon Leoben (Callum Keith Rennie) annonce à Kara Thrace qu'il a caché, dans la flotte, une tête nucléaire qui explosera dans 18 heures. L'épisode se centre donc sur Kara essayant d'obtenir l'emplacement de cette tête nucléaire avant que le compte à rebours ne soit écoulé. Dans *Sacrifice* (S2E16), Sesha Abinell prend en otages le bar du Cloud Nine,

elle exige qu'on lui remette Sharon dite « Athena », sinon elle exécutera les otages. Elle donne deux heures au commandant pour se décider. La tension inhérente de ce type d'épisode est liée à cet effet de « compte à rebours ». *A Day in the Life* (S3E15) met le chef Tyrol et Cally dans une situation désespérée, ils se retrouvent bloqués dans une pièce dont l'oxygène s'échappe progressivement. Le compte à rebours est lié à l'indicateur d'oxygène qui descend progressivement. Dans la quatrième saison, deux épisodes correspondent clairement à cette idée, il s'agit de *The Oath* et *Blood on the Scales* (S4, E13-14). Dans ces deux épisodes, un coup d'État est lancé par le vice-président Tom Zarek avec le lieutenant Felix Gaeta. À partir du moment où les deux hommes prennent le contrôle du gouvernement et du commandement militaire, un nouveau calendrier temporaire est mis en place. Les heures défilent avec comme nouveau point d'origine le moment du coup d'État. Ainsi, l'écoulement des heures joue en la faveur des pro-coups d'État qui gagne du terrain. La pression du temps est clairement palpable.

Figure 90 : Extrait *Blood on the Scales* (S4E14).

L'écoulement du temps est rappelé à l'aide d'un texte occasionnel qui relocalise le lieu de l'action. L'idée de « compte à rebours » peut être associée à une modulation particulière des épisodes. Dans la seconde saison, les épisodes *Black Market* et *Scar* (S2E14-15) fonctionnent sur une mise en forme similaire. L'épisode débute par un bref flashforward qui plonge le téléspectateur en plein milieu de l'action avant de procéder à un flashback qui remonte de plusieurs heures l'écoulement du récit. Ainsi, les épisodes donnent à voir une situation que le reste de l'épisode va s'évertuer à « rejoindre ». *Black Market* s'ouvre sur le personnage de Lee pointant son arme sur un homme que le téléspectateur ne connaît pas. *Scar* plonge « Kat » et « Starbuck » dans un combat avec un chasseur Cylon surnommé « Scar ».[1419]

[1419] On peut penser que le choix de ce surnom renvoi à une quantité de personnages malveillants dans la pure tradition Hollywoodienne comme l'oncle dangereux de Simba dans *Le Roi Lion* de Roger Allers et Rob Minkoff (1994) ou le chef des Comanches dans *La Prisonnière du désert* de

L'idée de course contre le temps se retrouve dans un autre type d'épisode relativement proche des épisodes « compte à rebours ». Il s'agit des unités sérielles ou l'enjeu principal est la découverte de ressource permettant la survie de l'espèce humaine. Dès l'épisode *Water* (S1E02), un attentat atteint une grande partie des réserves en eau, les vaporisant dans l'espace. L'enjeu de l'épisode est donc cette quête qui aboutit à la découverte d'une planète contenant des réserves d'eau, et qui en constitue l'arc narratif. *The Hand of God* (S1E10) se concentre sur le manque du carburant appelé « Tylium ». La flotte s'engage alors dans l'attaque d'une base Cylon installée sur un astéroïde dont les réserves en Tylium pourraient alimenter la flotte. Dans la troisième saison, les réserves de nourriture sont contaminées, le Galactica découvre une planète riche en algues comestibles pouvant faire office de substitut nutritif. Pour atteindre cette planète, il faut passer par un dangereux couloir stellaire aux radiations importantes (*Passage*, S3E10). Les épisodes autour du ravitaillement sont souvent le prétexte à des missions particulièrement dangereuses qui mettent en avant à quel point l'espace est un milieu hostile pour l'homme. Dans l'épisode autour des ressources de nourriture, la réussite du ravitaillement coûte la vie au pilote « Kat » victime des radiations. La question de la ressource n'est, par ailleurs, pas seulement nutritive, cela peut être la quête d'une main-d'œuvre compétente. Dans *Bastille Day* (S1E03), la présidente souhaite utiliser les prisonniers comme main-d'œuvre qualifiée pour accomplir une dangereuse mission afin d'exporter les blocs de glace découverts jusqu'au Galactica pour en faire de l'eau liquide. Dans *Act of Contrition* (S1E04), Kara est forcé de former de nouveaux pilotes en raison d'un accident qui a tué un certain nombre de pilotes confirmés.

En regroupant ces deux types d'épisodes, il semble que nous ayons deux systèmes d'épisode qui fonctionnent sur une même modulation et sur une même pression du temps. Celle-ci est liée à l'idée de survie. La quête de la « Terre » est indissociable des ressources pour y parvenir et de la survie de l'espèce humaine. La mise en forme de cette pression temporelle explore les possibilités de la situation du *show*.

John Ford (1956). On peut penser aussi à des titres de films comme *Scarface* d'Howard Hawks (1932) ou la version de Brian De Palma (1983).

3.6.2 Épisodes qui plongent dans l'espace noétique

Les personnages expérimentent tour à tour l'espace intermédiaire noétique par le biais de flash-back, de rêve, de vision ou de songe. Comme nous l'avons évoqué, il faut séparer les souvenirs des rêves, prophéties, songes, etc. C'est deux catégories au sein de l'univers noétique qui sont essentielles à l'élaboration épisodique des unités sérielles. Le flashback possède un statut précis, il tend à donner forme aux affects, mais aussi aux failles des personnages. Dès la première saison, le premier personnage à dévoiler son intimité par la mise en scène de souvenirs est Kara Tharce (*Act of Contrition*, S1E04). Kara révèle une pièce de son passé, lorsqu'elle accorde à Zack Adama, son futur époux un brevet de pilote alors qu'il a échoué au test de compétence. La jeune femme est dévorée par la culpabilité. Ses souvenirs entrent en corrélation directe avec sa mission épisodique qui est de former de nouveaux pilotes. Le passé vient donc remettre en perspective le présent. Dans *Scattered* (S2E01), c'est Saul Tigh qui est plongé dans ses souvenirs en référence à ces nouvelles responsabilités de commandant. Il se souvient de sa rencontre avec William Adama et de la manière dont ce dernier lui a offert une seconde chance. Dans *Epiphanies* (S2E13), la dégradation de l'état de santé de Roslin provoque plusieurs réminiscences sous la forme de flashback. Cela lui permet de repenser à ses actes à la tête du ministère de l'Éducation, de ses relations antérieures notamment avec le président Adar et enfin de se souvenir d'un détail précis, la présence de Baltar et de Numéro Six sur Caprica. Les flashbacks apparaissent comme des fragments du passé des protagonistes. Les personnages ont du mal à avoir une vision claire du passé. Ils gardent en souvenir des détails, des moments marquants dans une forme de discontinuité. Cela est confirmé dès *Black Market* (S2E14) par les réminiscences de Lee Adama qui se souvient d'une ancienne histoire d'amour perdu avec la destruction des colonies. On trouve des flashbacks externes (c'est à dire antérieur au récit premier) et des flashbacks internes (postérieur au récit premier). Dans *Scar* (S2E15), Kara a des flashbacks internes qui renvoient à d'autres épisodes de la fiction. L'épisode *Downloaded* (S2E18) suit le même chemin en proposant un flashback interne complétif qui revient de manière elliptique sur le parcours de Caprica Six et Sharon Valery dit Boomer depuis leur mort dans la fiction. La variation du type de mémoire convoqué (interne, externe, complétive) crée un réseau complice avec le téléspectateur qui peut lui aussi partager certains de ces souvenirs.

Dans la troisième saison, l'épisode *Hero* (S3E08) met aux prises William Adama avec la réapparition d'un ancien pilote, Daniel Novacek dit « Bulldog ». C'est le prétexte qui amène des flashbacks externes au récit premier et qui reviennent sur une mission d'espionnage dirigé par Adama sur le Batllestar Valkyrie avant la chute des colonies. De cette manière, l'amiral s'interroge sur la manière dont il a pu provoquer les Cylons et peut-être la guerre qui s'en est suivi. L'épisode *Unfinished Business* (S3E09) utilise un tournoi de boxe pour plonger dans les événements qui ont pris place pendant l'ellipse annuelle de la fin de la seconde saison. C'est l'occasion d'une multitude de flashbacks internes qui comble les lacunes du récit premier. Dans *A Day in the Life* (S3E15), William Adama est visité par des visions de son ex-femme. C'est un mélange de flashbacks et de visions qui alimentent ses réminiscences. Dans *Maelstorm* (S3E17), Kara Thrace expérimente à nouveau son passé par des flashbacks externes au récit premier. L'expérience diverge des flashbacks habituels puisque Kara assiste directement à ses propres souvenirs comme une spectatrice de son propre passé. De cette manière, elle porte un regard neuf sur sa propre histoire. L'espace noétique permet à Kara de réparer une erreur qu'elle pense avoir commise, elle se rend auprès de sa mère mourante pour lui dire au revoir.

On constate alors deux types d'expérience. Les « sauts dans le temps » (flashbacks, flashforwards) qui invitent à explorer le *backstory* ou/et l'avenir des personnages à travers des modulations (flash interne, externe et complétif). L'autre expérience est celle de la vision, le rêve qui invoque une temporalité autre. On trouve parfois des croisements de ces deux types d'expériences comme dans l'épisode *Maelstorm* (S3E17) ou le flashback de Kara devient une vision dans laquelle le personnage peut évoluer.

Les flashbacks peuvent être aussi collectifs ou portés au niveau de l'épisode. Dans la quatrième saison, la série propose un épisode sous la forme d'un flashback complétif. L'épisode *The Hub* (S4E09) revient sur les événements qui ont conduit à la destruction du vaisseau Résurrection dans l'épisode *Sine Qua None* (S4E08). L'épisode complète donc l'arc narratif en revenant sur la mission qui a conduit à la destruction du *hub*, le vaisseau qui permet la résurrection des Cylons. *Sometimes a Great Notion* (S4E11) propose des fragments de souvenir de quatre des cinq derniers Cylons. Saul, Sam, Tory et Galen sont touchés par des flashbacks externes fragmentaires qui les renvoient plusieurs milliers d'années auparavant lorsqu'ils étaient des habitants de la Terre. L'épisode *No Exit*

(S4E15) est, en partie, un flashback interne à la fiction revenant sur le réveil du dernier Cylon après sa mort, Ellen Tigh. L'épisode est donc consacré à un flashback qui recouvre la troisième saison de la série et les quinze premières unités de la quatrième saison.

C'est finalement dans les trois derniers épisodes de la fiction intitulés *Daybreak* que les flashbacks prennent une place récurrente, chaque point de vue dominant de la fiction a droit à une succession de flashback externe qui revient sur le *backstory* des personnages. Le rôle final de ces retours dans le passé est d'expliciter certains actes fondateurs amenés à connaître d'importantes conséquences dans la série. On peut énumérer ces actes tels que le refus d'Adama de courber l'échine face à sa hiérarchie, ce qui l'oblige à une retraite à bord du Galactica. La première rencontre Lee et Kara amorce l'amour impossible qui les lie. Les raisons de l'engagement politique de Roslin sont données. Les raisons qui ont poussé Gaius Baltar à donner les codes d'accès au système de défense des colonies se dévoilent. En proposant des flashbacks externes complétifs, la série connecte le récit premier au *backstory* des personnages. La série propose de nombreuses modulations de flashbacks, de flashforwads et de songes. Les travaux de Genette nous permettent de partir d'une forme de flashback classique et de voir de quelle manière la série singularise ce type d'expérience.

Plonger dans l'espace des songes et des souvenirs permet à la série d'organiser de nombreuses mises en scène du passé, d'autoalimenter sa machine à récits. Certains épisodes dits « noétiques » peuvent se combiner avec d'autres types d'épisodes comme ceux que nous avons appelés « compte à rebours ». On retrouve ainsi un système de dominance qui empêche de penser qu'un épisode n'est qu'un seul type de récit.

3.6.3 Les épisodes : point d'inflexion du bifocal au multifocal

Nous avons pu l'évoquer à de nombreuses reprises, la série passe par un renversement du récit bifocal au récit multifocal. Seulement, ce retournement se fait progressivement par des points d'inflexion épisodiques. La frontière entre les Cylons et les Humains est progressivement abattue. Dans l'épisode *Six Degrees of Separation* (S1E07), Baltar est au centre de l'attention. Un Cylon numéro 6 dite « Shelly Godfrey » accuse Baltar d'être un traître. Or en choisissant de se battre pour son auto préservation sans révéler l'identité de la jeune femme, Baltar n'est ni du côté des Humains, ni du côté des Cylons. Il crée son propre camp dans lequel il est seul. *Flesh and Bone* (S1E08) donne un

visage à l'ennemi qui est étonnamment proche de celui des humains. Les Cylons ont peur, ils ont faim, ils transpirent. Dans *Kobol Last Gleaming Part I* (S1E12), Sharon Agathon dite « Athéna » trahit son peuple pour sauver Helo et annonce sa grossesse. La différence machine/homme tombe progressivement en désuétude.

Dès la seconde saison, d'autres points d'inflexion participent à ce renversement. L'épisode *Pegasus* (S2E10) rappelle que les Cylons ne sont pas les seuls ennemis de l'homme. L'Homme lui-même est son propre ennemi, en témoigne la cruauté et la monstruosité des soldats du Pegasus. *Downloaded* (S2E18) est un point d'inflexion majeur en organisant l'épisode du point de vue des Cylons. L'occupation Cylon au cœur du début de la troisième saison interroge le téléspectateur sur les actions des humains et des Cylons. Les quatre premiers épisodes dévoilent des Cylons pacifiques, mais aussi esclavagistes et des Humains collaborateurs et rebelles, qui vont jusqu'à commettre des attentas suicides comme dans *Occupation, Precipice, Exodus Part I, Exodus Part II*. Dans *Collaborateurs* (S3E6), Baltar est à bord d'un vaisseau Cylon donnant ainsi un visage à l'habitat des humanoïdes. *À Measure of Salvation* (S3E07) questionne les humains sur l'autorisation ou non d'un virus pouvant éliminer l'espèce Cylons. Les rôles semblent inversés dans cet épisode mettant les humains dans la position initiale des Cylons. Ce type de renversement invite à une rupture de la structure bifocale.

La révélation de quatre des cinq derniers Cylons constitue un autre point d'inflexion majeure (*Crossroads Part II*, S3E20). Enfin la quatrième saison, relocalise le récit bifocal au sein même d'une même espèce. Les Cylons se divisent en deux groupes (*Six of One*, S4E02) et les humains se retrouvent dans une situation similaire avec le coup d'État (*The Oath, Blood on the Scales*, S4E13-14). La dislocation de l'unité au sein des deux camps entraîne le renversement définitif du bifocal au multifocal.

L'opposition primaire entre robots et Humains repose sur la distinction entre les deux espèces. Or, la série brouille progressivement cette distinction. Avec la découverte de la « Terre » dans l'épisode *Revelations*, les humains découvrent que cette planète était habitée par des Cylons à la forme humaine et robotique. Dans *Sometimes a Great Notion* (S4E11), Humains et Cylons arrivent à la conclusion que les « terriens » se sont autodétruits probablement dans un affrontement entre les deux camps. L'histoire se répète inlassablement fracturant l'expérience bifocale comme une expérience vouée à un même résultat, un échec total pour les deux espèces : « L'utilisation d'unités constitutives

“mono-focales” et bi-focales est le meilleur moyen de critiquer les modes de compréhension “mono-focales” et bi-focales. »[1420]

3.6.4 Les épisodes : « opération sauvetage »

L’idée de sauvetage est omniprésente dans *Battlestar Galactica*. Le récit lui-même est la mission de sauvetage des vestiges de l’humanité. La fiction rejoue cette idée dans de nombreux épisodes. La tension est donc induite par la nécessité de sauver un protagoniste dans un temps souvent limité. Dès la première saison, l’épisode *Bastille Day* (S1E03), l’épisode se concentre sur une prise d’otage à bord d’un vaisseau pénitencier. *You Can’t Go Home Again* (S1E05) place Kara Thrace dans une situation délicate. Elle est échouée sur une lune et tente de trouver un moyen de fuir l’hostile planète. Pendant ce temps, le Galactica met tout en œuvre pour la sauver. Dans *Kobol’s Last Gleaminq Part I et Part II* (S1E12-13), des Raptors[1421] sont envoyés sur Kobol, mais ils sont interceptés par un vaisseau Cylon. Seuls quelques survivants réussissent à atterrir et à se cacher dans l’attente des secours. Ils sont finalement secourus dans *Fragged* (S2E03), alimentant ainsi un arc narratif de plusieurs épisodes autour de l’opération de sauvetage des survivants. Par la suite, Kara découvre des résistants humains sur Caprica, elle fait alors la promesse de revenir les sauver dans *The Farm* (S2E05). La mission de sauvetage des humains sur les colonies est organisée au cœur de l’épisode *Lay Down Your* Burdens (S2E19-20) et se conclut avec le retour des résistants à bord du Galactica. Dans la seconde saison, les épisodes *Sacrifice* (S2E16) et *The Capitain’s Hand* (S2E17) sont l’occasion de deux opérations sauvetages. La première fait suite à une prise d’otage, la seconde est liée à la disparition de plusieurs vaisseaux qui pousse le commandant du Pegasus à se mettre en quête des dits vaisseaux.

Les quatre premiers épisodes de la saison trois constituent un arc narratif autour d’une gigantesque opération de sauvetage des Humains prisonniers des Cylons sur nouvelle Caprica (*Occupation, Precipice, Exodus Part I, Exodus Part II).* D’autres opérations de sauvetage sont présentes dans cette troisième saison (*Eye of Jupiter, Rapture,* S3E10-11). Dans la quatrième saison, l’opération de sauvetage majeur concerne le personnage d’Héra lors des trois dernières unités sérielles du *show*. Les trois parties de

[1420] ALTMAN Rick, *A Theory of Narrative*, *op. cit.*, p. 289. Citation en anglais : « Use of a single-focus and dual-focus constitutives units only the better to critique single-focus and dual-focus modes of understanding. »

[1421] Vaisseau de reconnaissance propre à l’univers de la fiction.

Daybreak forment un arc narratif autour de la mission qui vise à récupérer Héra. La récurrence de ce type d'épisode n'est pas étonnante dans la mesure où c'est un moyen de développer une pression importante. En effet, les personnages qui doivent être secourus le sont toujours dans un temps limité. En développant des arcs narratifs épisodiques allant parfois jusqu'à se développer sur plusieurs unités, la série crée de la tension parce que les récits sont soumis à la réussite ou non de l'opération de sauvetage. La répétition de ce type de mission trouve une forme de variation en proposant des situations diamétralement opposées et en changeant les enjeux. Au début de la fiction, il s'agit de sauver un individu, parfois un groupe de personnes. À la fin de la série, c'est toujours le sauvetage d'un individu (Héra), mais du sauvetage de la jeune enfant dépend l'avenir de l'espèce humaine et robotique. En proposant des enjeux en constante expansion, la tension présente dans le *show* suit le même chemin. Lorsque Carl Agathon et Galen Tyrol sont emprisonnés par l'amiral Caïn lors de l'épisode *Pegasus*, le commandant Adama est prêt à provoquer une guerre pour les sauver. L'opération de sauvetage est alors un prétexte pour faire monter les enjeux narratifs.

3.6.5 Les épisodes « indépendants »

Si *Battlestar Galactica* présente une forme feuilletonesque, plusieurs épisodes se veulent indépendants du récit. Cette forme est à nuancer. On retrouve dans chaque épisode des intrigues qui dépassent l'unité sérielle. Néanmoins, on peut recenser des arcs narratifs qui n'influent pas pleinement sur les macro-récits généraux. Dans la seconde saison, *Final Cut* (S2E08) et *Fligh to the Phoenix* (S2E09) proposent deux arcs narratifs qui paraissent relativement indépendants de la continuité des récits. Dans le premier, une journaliste fait un reportage à bord du Galactica. Dans l'épisode suivant, Galen Tyrol se plonge dans la construction d'un vaisseau furtif. L'épisode *Black Market* (S2E14) apparaît ici détaché du récit en proposant un arc narratif sur le marché noir et en se concentrant sur le personnage de Lee : « Mais l'épisode est principalement centré sur Lee : c'est Lee qui va à la rivière, comme dans le roman de Joseph Conrad, *Heart of Darkness*, et qui finit par trouver Kurtz à Phelan. »[1422]

[1422] BASSOM David, *Battlestar Galactica The Official Companion Season Two, op. cit.*, p. 77. Citation en anglais : « But the episode is primarily a Lee story : it's Lee going up the river, like in Jospeh Conrad's *Heart of Darkness*, and ultimately finding Kurtz in Phelan. »

La troisième saison propose d'autres épisodes similaires comme *The Woman King* (S3E14) ou un médecin, le Dr. Micah Robert, empoisonne une partie de ses patients associés à la faction Sagittarion. Carl Agathon, dit « Helo », met à jour les agissements du médecin. *À Day in the Life* (S3E15), Tyrol et Cally sont en danger de mort suite à la dépressurisation d'un hangar. L'épisode se concentre sur la mission de secours. Dans *Dirty Hands* (S3E16), des ouvriers se mettent en grève, Tyrol appuie leur revendication face à une Roslin intransigeante. Ces épisodes permettent d'enrichir l'univers fictionnel en même temps qu'ils ralentissent la marche des macro-récits. La saison quatre ne présente plus ce type d'unité puisque les auteurs savent qu'il s'agit de la dernière année de production. Ils n'ont donc plus aucune raison de retarder la narration. La particularité de ces épisodes est justement de ralentir le rythme de la diégèse. On pourrait par ailleurs, les déplacer sans bouleverser le sens du récit, on pourrait même les supprimer sans que cela ne gêne la compréhension du récit. La demande pragmatique des chaînes qui souhaite ménager des points d'entrée dans la fiction pour de nouveaux téléspectateurs[1423] entraîne ce type d'exécution narrative qui étend l'univers de la fiction.

Les différents types d'épisodes offrent donc un spectre d'exemple qui permet d'induire de la variation dans le montage sériel tout en pérennisant la pression temporelle souhaitée par Ronald D. Moore, dès l'élaboration de la bible de la série[1424]. Pour maintenir cette pression, les auteurs exploitent les déclinaisons possibles de la situation initiale du *show*. L'unité sérielle est donc un fragment de l'expérience de l'ensemble. Un temps opressant qui met régulièrement en danger les survivants.

Le premier niveau du temps chronique, qui est l'unicité de l'épisode, nous invite à une autre chronique du temps. On trouve des unités très différentes dans l'élaboration de la fiction. Chaque épisode possède néanmoins une forme, plus ou moins claire, d'autonomie et d'indépendance. On peut séparer deux types d'épisodes. Il y a des épisodes clairement construits dans une idée d'autonomie. C'est le cas d'un certain nombre d'épisodes qui vise à ralentir le flux de la narration. On peut ainsi penser à des épisodes comme *Black Market* (S2E14), *Scar* (S2E15) ou *The Woman King* (S3E14). Dans le cadre de ces unités, les intrigues épisodiques sont closes au sein même de l'unité sérielle. De plus, les autres unités ne font que très rarement appel aux événements de ces épisodes. Cela limite leur rôle dans la continuité générale des récits. Les autres épisodes s'inscrivent

[1423] *Ibid.,* p. 80.

[1424] Ronald D. Moore, bible de *Battlestar Galactica*, *op. cit.,* p. 2.

dans la continuité de la fiction. Ils mettent en scène des arcs narratifs amenés à se pérenniser au-delà de l'unité sérielle comme dans *Bastille Day* (S1E3), *Pegasus* (S2E10) ou encore *Precipice* (S3E02). On distingue donc clairement la segmentation de deux expériences du temps chronique. En réalité, ce découpage n'est pas clair. Les épisodes dits indépendants possèdent des éléments qui s'inscrivent dans la continuité de la fiction, et les épisodes qui s'inscrivent pleinement dans la continuité de la série possèdent des éléments indépendants. On peut donc percevoir ce niveau comme une lecture indépendante relative qui propose une chronique du temps limité. L'incomplétude de l'expérience à ce premier niveau engage la poursuite du visionnage des unités sérielles.

3.7 *Battlestar Galactica* : une image du temps

3.7.1 Le temps chronique : renforcement et connexion

Au travers de cheminement analytique, un résultat nous apparaît clairement. À l'aide de l'épisode et de la saison, la série se renforce à chaque palier. L'articulation des trois niveaux de temps chronique agence une imbrication qui donne sa force à chaque niveau. L'épisode (dans son autonomie apparente) propose une première expérience qui est renforcée par son impact sur la saison puis sur l'ensemble de la série. De la même manière, la saison amène la série à un nouveau niveau de lecture. La formule connaît des variations dans la récurrence de son utilisation (comme la classification des épisodes nous le dévoile). La saison représente une forme d'achèvement, de mini-achèvement. Certaines fins de saison proposent ainsi une sorte de mini-déformulation. C'est le cas de la toute fin de la seconde saison avec son ellipse d'un an et la délocalisation de l'intrigue sur une planète. On pourrait s'interroger sur la capacité des séries à se « reformuler », c'est-à-dire à abandonner la formule habituelle de la série pour se « reformuler ». Néanmoins, la troisième saison de *Battlestar Galactica* réactive rapidement la formule originelle et ne procède pas à une reformulation. La série dans son ensemble est une expérience de l'aboutissement et amplifie la résonnance des intrigues. À l'instar du rêve de l'opéra ou de la découverte de la Terre, la totalité de la fiction connecte les liants narratifs lors du dernier épisode. De cette manière, l'articulation des trois niveaux de temps chronique renforce à la

fois les épisodes, les saisons et le tout. La réalisation du rêve de l'opéra ne donne pas seulement un sens à la fin de la série, il façonne une perception de l'ensemble des épisodes composés autour de ce songe.

La formule est soumise à de nombreuses évolutions. L'ensemble des mutations du récit influe sur la formule. Chaque saison perturbe un peu plus la formule de la série sans toutefois rompre avec son origine. Néanmoins, on assiste à une perturbation progressive de la structure de la série portée à son paroxysme avec l'apparente résolution de la macro-crise de la série dans *Revelations* (S4E10). Les Humains trouvent la terre mais c'est une ruine radioactive. La formule de la série semble être portée à son point de rupture, néanmoins elle réussit à conserver sa structure parce que la survie de la race humaine reste d'actualité. Les différents paliers de la série complexifient et déforment petit à petit la formule. La déformulation est une affaire engagée bien avant la fin de la série par l'articulation des trois niveaux de temps chronique. Son activation opère pourtant bien dans les dernières minutes de la série.

L'étude du temps chronique nous révèle l'expérience *Battlestar Galactica*. Elle nous démontre aussi la manière dont cette triple articulation fonctionne sur un système de renforcement à mesure que la série progresse. La richesse de la série repose en partie sur la manière dont le temps chronique renouvelle l'expérience en proposant des variations de la formule et en renforçant les différents niveaux du montage sériel. Le temps chronique (subjectif) invite une lecture de la série comme un ensemble dont chaque pièce aide à comprendre la suivante. Une mosaïque sérielle dont l'ensemble réactualise le sens global. Moore utilise ici le calendrier pour donner une perspective temporelle précise de fiction. Le lien avec la mosaïque nous apparaît cohérent puisque comme le dit Julien Achemchame : « Même s'il ne pose pas lui-même tous les morceaux de l'ensemble, il conçoit un *dess(e) in global*, c'est-à-dire une intention (dessein) et une finalité (dessin), et peut superviser, tel un architecte, la mise en place des fragments dans l'espace-temps imposé par les conditions de production. »[1425]

[1425] ACHEMCHAME Julien, « La mosaïque : schème d'analyse de la série télévisée ? », *art. cit.*

3.7.2 Structure de la série : Une expérience en deux parties

L'expérience de *Battlestar Galactica* est celle que théorise Laura Roslin : « Si vous croyez aux Dieux, alors vous croyez au cycle du temps. Nous jouons tous un rôle dans l'histoire qui se répète à l'infini, pour l'éternité. »[1426] Ce que l'on peut traduire par la figure démiurgique de l'auteur qui propose une expérience du cycle du temps où l'histoire s'articule autour de multiples points de vue. L'ensemble de la fiction fonctionne sur ce motif. Nous allons mettre à jour la structure de l'ensemble par une frise chronologique prenant en compte l'élaboration narrative des macro-crises (la découverte de la Terre et la révélation des modèles Cylons). Nous proposons une frise découpée en mois pour mettre en avant l'évolution des macro-crises selon les saisons et l'expérimentation temporelle proposée par la série.

Les mêmes couleurs permettent de mettre en avant la divulgation des informations nécessaire à la complétude de l'objectif. Nous insisterons sur la fragmentation de la structure de *Battlestar Galactica* en deux parties différenciées par une ellipse majeure à la fin de la seconde saison. La frise chronologique ci-dessous est construite sur l'unité des mois

[1426] *Kobol's Last Gleaming* (S1E12)

Figure 91 : Schéma du temps fictionnel dans *Battlestar Galactica*[1427].

L'expérience temporelle de la fiction est composée de variations. Tout d'abord, la première saison n'est composée que de teize épisodes alors que les saisons suivantes se constituent de vingt unités. Le temps fictionnel qui est donné à voir varie selon les saisons, la première propose une immersion parmi les survivants pendant un peu plus d'un mois, alors que la seconde saison s'étend sur plus de dix-huit mois incluant une ellipse d'un an. Le début de la troisième saison propose une ellipse de 134 jours prenant ainsi en compte le temps de la diffusion avant que la saison prenne place sur plusieurs mois. Les dix premiers épisodes de la quatrième saison s'étendent sur six mois. La fin de *Battlestar Galactica* prolonge l'expérience de quelques mois. Nous avons pu élaborer ces repères grâce au propos des personnages qui évoquent la situation temporelle de la série à plusieurs reprises. Par exemple, dans l'épisode *Revelations* (S4E10), l'amiral Adama fait un discours où il mentionne que le voyage de la flotte dure depuis trois ans.

La série ne se construit pas autour d'un modèle temporel systématique à chaque épisode et saison. L'expérience temporelle connaît d'importantes fluctuations et d'importantes accélérations. L'ellipse majeure qui intervient exactement à la moitié de la

[1427] Nous partons du principe que les années dans l'univers de *Battlestar Galactica* correspondent à douze mois.

série (*Lay Down Your Burdens*, S2E20) fractionne la série en deux : « Quand je travaillais sur *Carnivale*, j'étais intéressé par un retour en arrière, pour faire tenir une saison située dans le passé, avant de revenir dans le présent. Je voulais jouer avec la chronologie, parce que c'est une chose que la télévision rechigne à faire. »[1428] Elle prive aussi le téléspectateur de cette expérience temporelle d'un an. Cette période est re-temporalisée lors d'un épisode (*Unfinished Business*, S3E09) qui propose plusieurs flashbacks sélectifs de cette année manquante. Il y aurait donc une tension dans la série entre deux modes, l'un narratif tendu vers une histoire à raconter où il faut tenir compte du passé immédiat pour envisager un futur tout aussi immédiat. De l'autre côte, un mode perturbé par une série d'événements dont on ne saisit pas s'ils sont passés, présents ou futurs. Ce serait des prédictions d'un temps cyclique.

On peut donc analyser la structure de l'ensemble selon deux parties distinctes. Finalement, la série s'insère dans une temporalité de quatre années de temps fictionnel réparties sur cinq années de diffusion. C'est le temps qui est donné à vivre dans *Battlestar Galactica*. Le temps proposé par la fiction se rapproche du temps constitué par la production. Quatre saisons semblent signifier quatre ans de production et donc quatre ans de diffusion créant un parallélisme temporel entre les différentes sphères temporelles. Pourtant, si la série a bien connu quatre saisons, elle fut produite en cinq ans et diffusée sur un laps de temps similaire. La quatrième saison est diffusée en deux parties en raison de la grève des scénaristes qui perturbe la production. Les dix premiers épisodes sont diffusés entre le 4 avril 2008 et le 13 juin 2008 et les dix derniers entre le 16 janvier 2009 et le 20 mars 2009[1429]. De plus, il faut plus de six mois entre la diffusion de la minisérie introductive et le lancement de la première saison. Ce qui étend la production/diffusion sur cinq ans alors que la série ne présente que quatre saisons pour une expérience fictionnelle de quatre ans dans la fiction.

Battlestar Galactica se façonne donc selon un temps fluctuant et variable composé d'ellipses et de flashbacks. Chaque saison s'étend sur quelques mois de temps fictionnel affinant ainsi un lien avec le temps de la production/diffusion et celui du

---

[1428] BASSOM DAVID, *Battlestar Galactica The Official Companion Season Two, op. cit.*, p. 101. Propos de Ronald D. Moore. Citation en anglais : « When I was working on *Carnivale* I was interested in jumping back and doing a whole season that was set completely in the past and then jumping forward again. I was interested in playing with timeframes, because it's something TV is typically reluctant to do. »

[1429] GOSLING Sharon, *Battlestar Galactica : The Official Companion Season Four*, *op. cit.,* p. 9-10.

téléspectateur. Le téléspectateur est amené à vivre une expérience du temps qui semble s'accorder avec l'étendue de la diffusion pragmatique. Ce que vivent les protagonistes de la fiction s'inscrit dans une temporalité partagée par le téléspectateur. L'ellipse de 134 jours au début de la troisième saison établit une similitude avec le temps d'attente entre la diffusion de la seconde et de la troisième saison pour le téléspectateur. La fiction prend donc en compte le temps de la diffusion.

Le temps chronique repose ici sur la tension évoquée entre un mode narratif tendu vers l'histoire et un mode temporel du cycle incarné par des prédictions. Cette tension particularise le temps vécu et repose sur une véritable concomitance qui amène le téléspectateur à faire une expérience du temps dans sa propre expérience du temps. La fragmentation de l'expérience entre l'univers de l'action et l'univers noétique est le reflet de cette tension entre les deux modes mise au jour. Le projet temporel de la série est d'inscrire les événements dans un cycle qui se répète, mais dont la finalité vise à la rupture de cette approche. La proximité de l'expérience vécue connaît un tournant et une rupture à la fin de la fiction quand l'ellipse finale de plusieurs milliers d'années tend à faire de l'expérience temporelle une minuscule fraction de notre temps historique. L'image du temps est donc conduite par cette force temporelle incarnée par la puissance du cycle qui guide l'ensemble de la narration.

3.7.3 Un modèle qui génère des analyses ?

En passant par la fin et le début puis par la triple configuration du temps chronique, nous obtenons un modèle qui génère des analyses. En effet en établissant une dialectique entre l'idée de « déformulation » et de formule, la série nous invite à passer d'un chemin à l'autre. Elle met aussi en avant ses propres spécificités, son organisation narrative, sa mise en scène, son rapport au *Doppelgänger* des univers fictionnels par la présence d'un espace de l'action et d'un espace noétique et ses modulations au sens de Rick Altman. Il semble que la série dicte donc son cheminement analytique en nous engageant sur certaines pistes. Plus encore, en passant par le début et la fin, nous pouvons mettre à jour le mode d'organisation de l'œuvre. Est-elle dominée par une organisation épisodique, saisonnière ou d'ensemble ? Ici, la série de Ronald D. Moore propose une dominance d'ensemble. Nous sommes donc partis de la totalité pour aborder la triple configuration du temps chronique, et mettre à jour de quelle manière la série se configure. En partant de l'architecture de l'ensemble, nous avons suivi les pistes proposées par la fiction. C'est-à-

dire, la triple articulation de la narration, l'utilisation de l'univers fictionnel, l'interaction entre l'espace de l'action et l'espace noétique ou encore la modulation des points de vue. Les trois niveaux du temps chronique nous permettent de mettre à jour les configurations temporelles qui traversent cette série. C'est en les exploitant que la série peut donner une image du temps. Anne Besson propose une réflexion pertinente sur le passage du temps dans les séries :

> Certes le temps passe dans les séries, mais la représentation qui est donnée de son écoulement participe à l'objectif de réassurance identitaire qui est celui de ces ensembles : la chronologie fictionnelle ne montre jamais le temps comme désillusion, gâchis, détérioration, mais le met en scène comme succès, promesse, approfondissement de soi.[1430]

Battlestar Galactica façonne une expérience de la tension, du glissement, du renversement en bousculant ses propres codes. En passant de la structure bifocale à la structure multifocale, elle établit les limites d'un modèle temporel qu'elle met en scène. Elle crée un point de contact avec l'espace noétique de plus en plus présent qui façonne une expérience du temps. Un temps hors des outils de mesure classique qui prend forme et enveloppe la subjectivité des protagonistes en les contraignant à une certaine expérience du temps. Abandonnant la logique temporelle de continuité, l'espace noétique prend de multiples formes pour guider, à la fois la narration, mais aussi l'expérience du téléspectateur. Nous sommes happés par des manifestations du temps qui prennent des formes diverses comme celle d'un opéra ou d'un double (le *Doppelgänger* de Caprica ou Baltar). En effet, seul le téléspectateur fait la somme des ces expériences noétiques.

Le temps vécu dans *Battlestar Galactica* est celui qui met les personnages en présence de l'imminence de leur fin en tant qu'espèce. Face à cette proximité, l'espace noétique trouve un terrain de jeu riche qui lui permet de mettre en contact deux expériences du temps très différentes. Il semble que ce soit justement dans cette imminence de la fin que les doubles, les visions et les rêves prennent un nouvel essor. Avant l'attaque des colonies, aucune trace de cet espace intermédiaire n'est décelable dans le pilote de la série, mais une fois l'attaque mise en œuvre par les Cylons, Baltar est le premier à manifester une nouvelle sensibilité à l'expérience du temps. Sarah Hatchuel

[1430] BESSON Anne, « Les nouveaux immortels : le succès des séries télévisées fantastiques destinées au public adolescent. », *art. cit.*, p. 17-34.

parle du rêve comme une base narrative dans cette fiction[1431], nous pourrions compléter en faisant des manifestations de l'espace noétique, la base d'une nouvelle expérience temporelle singulière. Puisque le rêve enveloppe les personnages d'une expérience qu'ils n'ont pas choisi mais à laquelle ils sont soumis. Dans l'univers de l'action, les personnages ont l'illusion de pouvoir agir, de choisir la manière d'expérimenter le temps selon leur propre manière. Toute cette tension se retrouve dans la dernière séquence de la série, l'univers des rêves prophétiques qui annoncent le retour du cycle va-t-il prendre le dessus sur l'univers de l'action. Tout est-il déjà décidé ? Le *Doopelgänger* réfute cette idée. À force de se répéter, le cycle peut se briser. Jusqu'au bout, cette perspective temporelle repose sur la tension entre les deux mondes et sur la lutte entre deux expériences du temps.

La série fonctionne comme un réseau d'articulations dont le sens dépend de l'ensemble, à la manière de la vision de l'opéra qui produit un sens renouvelé une fois la totalité de la série visionnée. Nous avons souvent cherché à comprendre comment parler de série télévisée confrontée à la longueur immaitrisable d'un tel objet. Nous pouvons apprivoiser l'ensemble si nous passons d'abord par les limites de la fiction. À partir de là, nous devons suivre les pistes dévoilées par cette confrontation. Comment la série se raconte-t-elle ? En gardant comme point d'ancrage la fin, nous pouvons établir un dialogue avec les nombreuses unités sérielles. Les trois niveaux de temps chronique apparaissent alors comme un modèle méthodologique pour décortiquer les configurations temporelles des séries télévisées. Nous devons nous questionner sur les résultats de ces configurations.

3.8 La quête de l'identité

L'ensemble de la fiction est constitué de personnages qui tentent d'assembler les pièces de leur identité. Les personnages se battent avec ce qu'ils sont. Ce phénomène semble toucher les Cylons comme Caprica Six ou Sharon Valery dit « Boomer ». Cette dernière découvre à la fin de la première saison qu'elle est une Cylon, son identité se fracture entre ce qu'elle est et ce qu'elle croyait être. Pendant la totalité de la série, son identité est coupée en deux et elle tente de recoller les morceaux. L'identité de Caprica Six est remise en cause par ses sentiments pour Baltar ainsi que par ses visions subjectives où

[1431] HATCHUEL Sarah, « Les rêves prophétiques au cours des quatre saisons de *Battlestar Galactica* contrainte ou flexibilité narrative ? », *art. cit.*

elle perçoit un *Doppelgänger* de Baltar. Cela entraîne les modèles 6 à se rebeller contre certains Cylons, créant une rupture irréversible dans la société robotique basée sur l'identité commune. L'un des exemples les plus brillants reste le Cylon n° 1, Cavil (Dean Stockwell), qui ne supporte pas sa proximité avec l'être humain (S4E15, *No Exit*). Face à sa créatrice, il se lance dans un monologue pour revendiquer son identité robotique :

> Je ne veux pas être humain. Je veux voir les rayons gamma, entendre les rayons X, sentir la matière noire ! Je suis si pitoyable que j'arrive à peine à exprimer tout ça. J'essaye d'énoncer des notions complexes dans une langue articulée rudimentaire ! Je refuse de me contenter de ces pattes préhensibles. Je veux sentir sur moi le souffle d'une supernova. Je suis une machine. Mon savoir est bridé.[1432]

L'identité semble tourner autour de deux concepts : soit nous sommes ce que nous décidons d'être, soit nous sommes culturellement (ou sociologiquement) identifiés. Lorsque Saul Tigh découvre sa nature robotique (S3E20), il réagit ainsi : « Mon nom est Saul Tigh. Je suis un officier de la flotte coloniale. Quelle que soit ma nature, quel que soit le sens que cela signifie, c'est l'homme que je veux être. »[1433] Dans cette déclaration, Saul refuse d'être autre chose que la somme de ses expériences, il refuse de fracturer son identité : « Une fois encore, nous observons un effort conscient pour éviter le fractionnement en intégrant la perturbation factuelle et ainsi en poursuivant la narration et en préservant la continuité de l'identité. »[1434] La série brouille les frontières de l'identité laissant chaque personnage décider de ce qui fait son essence. Lorsque Tory), Samet Tyrol découvrent leur nature à l'instar de Saul, ils ont des réactions différentes. Tory accepte sa nature et s'éloigne de son humanité, Sam refuse cette nouvelle identité et tente de se raccrocher à ce qui le rend humain. Enfin, Tyrol trouve une logique dans cette révélation et décide d'observer la suite des événements avant d'affirmer son identité humaine ou robotique.

[1432] DI JUSTO Patrick R. GRAZIER Kevin, *The Science of Battlestar Galactica, op. cit.,* p 116. Citation en anglais : « I dont' want to be human. I want to see gamma rays, I want to hear X-rays, and I want to smell dark matter. Do you see the absurdity of what I am ? I can't even express these things properly, because I have to--I have to conceptualize complex ideas in this stupid, limiting spoken language, but I know I want to reach out with someting other than these prehensile paws, and fell the solar wind of a supernova flowing over me. I'm a machine and I can know much more. »

[1433] Citation en anglais : « My name is Saul Tigh. I am an officer in the Colonial Fleet. Whatever else I am, whatever else it means, that's the man I want to be. And if I die today, that's the man I'll be

[1434] MILSKY Daniel, « The narrative disruptions of model eight », *op. cit.*, p. 1-15. Citation en anglais : : « Once again, we see a conscious effort to avoid fracturing by integrating the factual disruption thereby continuing the narrative, and preserving the continuity of identity. »

Les personnages humains ne sont pas en reste. Roslin lutte avec sa position politique pour maintenir la cohésion dans la flotte. Néanmoins, elle croit découvrir un nouvel élément de son identité lors de la première saison : « Plutôt que d'être simplement la dirigeante élue des colonies, Roslin accomplit une prophétie vieille de 1600 ans et est destinée à guider les colons vers la Terre du salut. »[1435] Initialement rationaliste, elle passe à un statut de fervente croyante et même de guide spirituel. Kara Thrace miraculeusement de retour parmi les vivants à la fin de la troisième saison se retrouve dans une situation où elle est privée de son identité. Pour se définir, elle part en quête de ce qu'elle est. Carl C. Agathon tombe amoureux d'une Cylon, brouillant son identité aux yeux de ses collègues, voire de lui-même. Baltar attend tout au long de la fiction qu'on lui greffe une identité, il espère être un Cylon afin d'être libéré du point de la culpabilité. Lee Adama a une identité qui se façonne en rapport avec celle de son père. Il essaye de suivre les traces paternelles en atteignant d'importantes responsabilités militaires avant de répondre à ses propres envies qui le conduisent à devenir tour à tour avocat et président des colonies.

La question de l'identité dans cette fiction repose sur une idée simple : « La vie postmoderne est fragmentée. Nous utilisons différentes identités selon le moment. Je ne suis pas la même personne avec ma grand-mère qu'avec mon meilleur ami. Si nous observons un profil Facebook ou Myspace, nous pouvons voir la cristallisation de cette hybridité. »[1436] Les personnages ne sont pas une seule chose, ils sont une pluralité, ils endossent plusieurs identités dans la quête d'une unicité. L'identité n'est pas pourtant quelque chose de fixe, elle est mouvante et découpée.

Michael Tomasello explique ce qui différencie le genre humain des autres primates : « C'est sa capacité à saisir les intentions et les états mentaux d'autrui : l'homme aurait ainsi une aptitude à l'intersubjectivité et à "la lecture de l'esprit". »[1437] Ce concept nous apparaît tout à fait pertinent tant il formule notre capacité à aborder la subjectivité

[1435] *Ibid.,* p. 12. Citation en anglais : « Rather than being simply the elected leader of the colonies, Roslin is fulfilling a 1,600-year old prophecy and has been fated to lead the colonists to their salvation-Earth. »

[1436] BOOTH Paul, "Frak-tured Postmodern Lives, Or, How I Found Out I Was a Cylon" in *Battlestar Galactica and philosophy mission accomplished or mission frakked up ?,* STEIFF Josef, TAMPLIN D. Tristan (ed.), Chicago, Open Court , 2008, p. 17-27. Citation en anglais : « Postmodern life is splintered. We all use different identities at certain times. I am not the same person with my grandmother as I am with my best friend. If we look at an online facebook or Myspace profile, we can see the crystallization of this hybridity. »

[1437] BRUNER Jérôme, *Pourquoi nous racontons nous des histoires ?, op. cit.*, p. 29. Cité dans TOMASELLO Michael, *The Cultural Origins of Human Cognition*, Cambridge, Harvard University Press, 1990, p XV.

d'un personnage de fiction. La série télévisée semble tendre à une lecture de l'"esprit audiovisuelle".

3.8.1 Le temps identitaire

La série semble donc façonner un spectre d'identité. Il nous apparaît que c'est la plus grande spécificité de la fiction. Les configurations temporelles semblent aboutir à la formation d'une identité. Ce qui rend si spécifique l'expérience de la série repose sur un concept d'identité que l'on retrouve lors d'un dialogue du film *Walking Life* de Richard Linklater (2001). Deux personnages féminins conversent : « On pense à une image de soi bébé et on dit ; "C'est moi." Pour faire le lien entre cette image et ce que l'on est aujourd'hui, on doit inventer une histoire [...] il faut une histoire, une fiction pour créer une connexion entre nous et ce bébé, pour créer notre identité. »[1438] L'idée est qu'on ne se voit pas vieillir. La série accomplit la trajectoire entre l'image du bébé et nous. La combinaison du montage audiovisuel et sériel permet d'assister aux effets du temps sur les personnages qui vieillissent en même temps que la fiction s'écoule. Le montage sériel permet un étalement à long terme et continu de la fiction. Ainsi, les personnages vieillissent, la narration et les points de vue façonnent des protagonistes en mutation continue à la fois physique et personnelle. Il n'existe aucun équivalent à ce temps identitaire sériel.

Tout récemment, un film du même Richard Linklater tente de penser ce temps identitaire au cinéma. Le film *Boyhood* (2014), tourné sur 12 années, montre l'évolution d'un enfant jusqu'à sa majorité. Le projet de Linklater est de donner à voir les transformations physiques du personnage afin de proposer une image de l'identité. C'est probablement l'un des films qui se rapproche le plus de la spécificité des séries télévisées. Néanmoins, ce que Linklater ne peut réussir, c'est le vieillissement des spectateurs parallèlement à celui de ses personnages. Or, la fiction sérielle télévisuelle vieillit en même temps que celui qui la regarde. Si nous ne pouvons pas nous regarder vieillir ou si peu, la fiction sérielle offre cette possibilité. D'une certaine manière, la série télévisée accomplit ce qu'aucun de nous ne peut faire, avoir pleinement conscience de la manière dont se forge son identité. L'identité dans les séries télévisées semble être concomitante de la triple configuration sérielle en proposant trois niveaux d'architecture qui convergent vers le temps identitaire sériel.

[1438] *Walking Life* de Richard Linklater, USA, 2001.

Figure 92 : Schéma personnel du temps identitaire.

L'étude des fins et des débuts associés à la triple configuration du temps chronique permet donc d'appréhender les séries du particulier au général. Les personnages constituent un modèle commun qui permet de généraliser cette perception. La triple configuration du temps chronique propose de façonner une identité d'un personnage non pas dans l'intégralité de sa vie, mais à travers une période temporelle configurée par la fiction. Ici, les quatre ans qui permettent de lier la fuite des colonies à l'installation sur la nouvelle « Terre » sont le lieu de l'élaboration de ces identités constituées en alternance les unes par rapport aux autres. Plus de quatre ans de fiction et quatre ans et demi de diffusion pour constituer des points de vue, les confronter, les relativiser, les transformer. Le dernier échange du film *Boyhood* de Richard Linklater s'achève autour d'un personnage féminin qui explique au personnage principal sa vision du temps : « Nous ne saisissons pas les moments, ce sont eux qui nous saisissent ». Autrement dit, nous ne saisissons pas le temps, c'est lui qui nous saisit. Les personnages semblent être saisis par les événements de la fiction, ce qui provoque la construction d'une identité en lien avec cette situation. La série constituerait alors une image de l'identité dans sa forme. Dans ce cas précis, la formation d'identité dans un contexte post-11 septembre. Pour étayer cette théorie, il faut confronter cette « image identitaire » et le modèle générateur à notre corpus. Au travers de la diversité des séries qui composent notre corpus, nous sommes en mesure de mettre à l'épreuve ces deux théories.

4 Un modèle sériel commun ?

4.1 L'unicité de la fin

Nous aurions pu appliquer le modèle générateur d'analyse sur les trois autres séries de notre corpus. Cela aurait demandé une deuxième thèse. Il nous semble néanmoins que nous n'essayons pas de montrer les spécificités de chaque série autour de la question du temps. Nous essayons plutôt de mettre en place un modèle commun capable de générer des analyses pour l'ensemble des séries télévisées et de mettre en avant la richesse de ces expériences. Ce qui nous intéresse, ce n'est pas seulement le contenu des fictions, mais la forme série. C'était déjà notre choix lors de l'analyse des fins et des débuts et nous allons poursuivre dans cette voie. Nous avons proposé un moyen de classer la série "par" le temps et nous devons maintenant tester les limites de ce modèle en les confrontant à notre corpus. Par ailleurs, il s'agit de mettre à l'épreuve l'idée d'image identitaire. Aussi, nous allons repartir de notre modèle. Nous aborderons les fictions de notre corpus dans un même temps afin de mettre en exergue à l'essai la pertinence de notre modèle.

L'origine du modèle repose donc sur la dialectique fin et début que nous avons mis à jour pour toutes les séries de notre corpus, soit le dialogue entre « déformulation » et formulation de la série. Chaque analyse nous a permis de retirer les deux chemins empruntés par les œuvres sérielles. C'est dans la dialectique de ce chemin que nous pouvons ouvrir des pistes analytiques que le modèle de la triple configuration du temps chronique peut aider à mettre à jour. Méthodologiquement, il apparaît pertinent de garder la fin comme le point pivot de ce modèle et de confronter cette unité sérielle à un autre épisode de la série. La raison est simple, la formule s'exerce sur la quasi-totalité des épisodes alors que la « déformulation » est un procédé occasionnel dans la vie d'une fiction sérielle[1439]. À partir de cette unicité, nous amorçons un dialogue entre les épisodes séparés dans le temps. Chaque épisode de *Six Feet Under* ou presque commence par un nouveau « mort » qui alimente la clientèle des Fisher, mais aucun épisode ne se termine avec la mort de toute la famille Fisher à l'exception de la fin de la série. C'est dans cette unicité qu'un nouveau modèle est possible. Mettre en rapport le *series finale* de *Six Feet*

[1439] Nous ne dirons pas « unique » dans la mesure où certaines séries contemporaines semblent procéder à plusieurs déformulations à différents moments de leur existence. Nous y reviendrons en conclusion.

Under avec un autre épisode nous invite à la formation d'un espace intermédiaire comme point de contact. Il est intéressant de noter que la formule semble généralement se constituer dans l'espace de l'action alors que le *series finale* semble se rapprocher de l'espace noétique. Toutes les fins de notre corpus laissent une place importante aux manifestations de l'espace noétique. Le flashforward possible qui traverse l'esprit de Claire dans *Six Feet Under*, les fantaisies de J.D. à la fin de *Scrubs* ou encore la manière dont Jack perce l'espace-temps en s'inscrivant justement à la fois dans l'espace de l'action et dans l'espace noétique prouvent cela. La fin de la série semble mettre en scène ce glissement. Ainsi, les tensions qui traversent la série sont celles des différentes expériences du temps vécu.

4.1.1 Au contact de deux mondes

Aussi à la manière de *Battlestar Galactica*, la confrontation entre la fin et un épisode appliquant la formule du *show* nous incite à penser les configurations temporelles de la fiction. Le *Doppelgänger* des univers fictionnel (dans le sens de double univers/espace action et noétique) permet de saisir ce contact des expériences du temps. Les manifestations de l'espace noétique dans une sorte d'espace intermédiaire invitent à penser l'organisation temporelle de la série. Nous allons réfléchir à la manière dont nous pourrions utiliser les mêmes outils que *Battlestar Galactica* pour déduire des modèles analytiques pour les autres séries de notre corpus.

Pensons à l'ouverture de *Lost* et à la clôture de la série selon les concepts deleuziens. D'un côté, Jack tente de sauver les survivants du crash aérien et de l'autre, le personnage expérimente sa mort. Dans le premier exemple, Jack s'inscrit dans une image-mouvement, il obéit à son schème sensori-moteur[1440], il voit des gens blessés, il est médecin, il tente de les aider. Jack s'inscrit alors pleinement dans l'espace de l'action. Alors que dans la fin de la série, Jack est enveloppé par une expérience du temps qui brise le schème sensori-moteur. Il y a deux perceptions distendues dans le temps entre le début et la fin de la fiction. À la fin, Jack perce le voile qui distend deux temporalités, l'imminence de sa mort révèle un temps au-delà de sa vie. Dans ces derniers instants, Jack n'agit plus, il subit cette expérience du temps. Alors que la première image de la série révèle l'œil de Jack pleinement ouvert, la dernière image dévoile l'absence de regard par

[1440] DELEUZE Gilles, *L'Image-Mouvement*, *op. cit.*

l'abaissement de la paupière. Deux images emblématiques. Dans la première, le schème sensori-moteur de Jack est pleinement actif, dans l'autre image, le schème est brisé.

Figure 93 : Le réveil de Jack (pilote) et la mort de Jack (*series finale*).

La dialectique entre ces images et entre ces deux conceptions du temps nous invite à penser *Lost* dans son ensemble tout en comprenant ce rapport espace action/espace noétique. En effet, cette fiction dépend de la totalité de ces unités pour faire pleinement sens. Aussi, à la manière de *Battlestar Galactica*, il nous faut passer par la triple configuration du temps chronique. En partant du troisième niveau qui est l'ensemble de la fiction pour aller vers le particulier épisodique. En effectuant ce chemin, nous pourrions obtenir un modèle d'analyse qui permet de penser les particularités de *Lost* comme le renversement du bifocal au mutlifocal. La fiction commence sur une opposition progressive marquée par l'apparition de deux camps, les survivants et les « autres », un terme qui est associé aux habitants de l'île. Cette opposition est progressivement renversée au fil des saisons de l'œuvre. Pour cela, les « autres »[1441] sont investis d'un passé, d'une présence dans l'espace intermédiaire noétique. À la manière des Cylons, le point de vue des « autres » est donné à voir, leur espace noétique intermédiaire est rendu accessible provoquant ainsi un renversement du bifocal au multifocal. *Lost* propose une expérience riche et spécifique de la rencontre entre l'espace de l'action et l'espace noétique. Un tel modèle permettrait de mettre à jour cette richesse dans la dialectique constante de ces mutations. Nous pourrions ainsi passer par le développement de l'univers fictionnel, les modulations de points de vue et la composition de la structure de la fiction.

Six Feet Under propose un modèle proche de *Lost* ou *Battlestar Galactica*. La série dépend de son ensemble et elle invite à un modèle qui pense la fiction de son ensemble à son particulier. L'omniprésence dans la série de manifestations de l'espace noétique semble proposer une forme de réalité-magique tout au long de la fiction. Les

[1441] La communauté des autochtones vivant sur l'île.

visions récurrentes ne donnent jamais lieu à un arc narratif qui s'interroge sur leur nature. Elles sont parties intégrantes de la vie des personnages. Pourtant, à la fin de la série, l'interprétation du flashforward est laissée à la disposition du téléspectateur. Est-ce Claire qui a une vision du futur ou seulement le téléspectateur ou encore les deux ? Il est difficile de statuer mais la fin de la série impose aux personnages l'expérience ultime du temps, la mort. Chaque personnage est saisi par cette expérience sans pouvoir y échapper. Pourtant dans le dialogue entre les épisodes, nous ne sommes pas dans un renversement, mais dans la démonstration ultime de l'expérience du temps imposé par la fiction. Dès le premier épisode, l'expérience temporelle du deuil est imposée aux Fisher.

L'ensemble de la fiction enveloppe les Fisher de cette expérience, faire le deuil de la vie, car elle a une fin. Tout au long de la série, la mort semble se rapprocher d'eux. Si elle frappe d'abord au cœur de cette famille, elle semble s'éloigner pour mieux revenir. Lisa Kimmel puis Nathaniel Fisher Junior ramènent la mortalité dans le cercle intime de la famille. Aussi, la fin de *Six Feet Under* accomplit la pleine logique de son discours sur la mort. La série affirme pleinement que le temps nous saisit et qu'il n'est pas possible de lutter. C'est d'ailleurs une idée défendue dès le pilote par le « fantôme » du père qui expose sa conception de la mort.

NATHANIEL FISHER SENIOR : « C'est ce tu as fui toute ta vie. Et tu croyais pouvoir y échapper ? Devine quoi. Personne n'y échappe. » (*Pilot*, S1E01)

Ce dialogue entre Nate Fisher et son père tout juste décédé explicite l'expérience entière de la série. La série fonctionne comme une tentative de fuir mais la fin nous ramène à cette ultime expérience qui nous saisit. *Six Feet Under* propose donc un rapport entre l'espace de l'action et l'espace noétique qui dévoile l'intimité des personnages au contact de l'expérience de la mortalité. Les visions, les songes, les souvenirs témoignent de la lutte interne de chaque personnage face à la mortalité :

> Dans chaque cas, le passage de l'espace réaliste à l'espace magique se produit sans accroc : au contraire, la continuité prédomine, qui donne aux deux espaces une même consistance aussi bien matérielle que dramatique. Tout se passe comme si les personnages de *Six Feet Under* vivaient, non pas deux vies l'une réelle et l'autre imaginaire, mais une seule vie réaliste-magique, comme le dit Lavery (2005).[1442]

[1442] ESQUENAZI Jean-Pierre, « Pouvoir des séries télévisées », *art. cit*. L'auteur fait référence à : LAVERY, David (2005), " It's not television, it's magic realism : the mundane, the grotesque and the fantastic in *Six Feet Under* ", *art. cit.,* p. 19-33.

Cette vie réaliste-magique particularise l'expérience : « La vie réaliste-magique entreprend de nous montrer le monde au travers d'un autre regard. »[1443] L'ultime mort de la série qui est celle de Claire Fisher est à l'instar de Jack, une expérience de la perturbation du schème sensori-moteur. En effet, Claire est aveugle et paisible face à la mort. Et si *Six Feet Under* était un gigantesque flashback de Claire face à l'imminence de sa mort, traversé par l'hétérogénéité du temps ? Quoi qu'il en soit, la série invite à l'analyse de cette expérience du temps. En passant par l'ensemble de la série, l'œuvre d'Alan Ball nous invite à penser l'organisation du récit face à cette conception temporelle. L'ensemble des récits se présente alors bien comme multifocale et ils donnent à voir la perception de la mort propre à chaque individu. La série se raconte alors dans son ensemble et demande à être étudiée par le troisième niveau de temps chronique.

Notre modèle peut aussi s'appliquer à *Scrubs* dont le genre peut apparaître dans un premier temps comme un obstacle, la *sitcom*. Or, la dialectique fin et début nous a dévoilé que la série reposait sur un rapport formule/déformulation similaire aux autres séries. L'expérience proposée par *Scrubs* diffère pourtant d'autres fictions. En effet, les fantaisies de J.D, qui témoigne de sa faculté à plonger dans l'espace noétique, sont une aptitude du temps dont le personnage s'empare. Il décide volontairement de faire cette expérience de la « fantaisie ». Or, la grande différence avec la fin, c'est que dans les dernières minutes du *show*, c'est le temps qui le saisit de cette expérience. J.D. est soudainement enveloppé par ces visions, il ne les provoque plus volontairement. Habituellement, chaque épisode de *Scrubs* dévoile la manière dont le personnage se projette volontairement dans cet espace intermédiaire, un simple regard perdu dans la vague suffit à stimuler son imagination.

[1443] LAVERY David (2005), "It's not television, it's magic realism: the mundane, the grotesque and the fantastic in *Six Feet Under* ", *art. cit.*, p. 19-33. Citation en anglais : « Magic realism endeavours to show us the world through other eyes. »

Figure 94 : Exemples de convocation de « fantaisie ».

Scrubs organise un point de passage par la subjectivité de J.D. qui semble contaminer les autres personnages de la série puisque ces derniers commencent à imaginer des fantaisies[1444]. L'espace intermédiaire noétique est parfois appelé, « le monde fantaisiste de J.D. » par ses collègues. Ce « monde » est alimenté volontairement par la subjectivité de J.D. qui se laisse aller à une autre expérience du temps. *Scrubs* met en scène la rencontre volontaire entre l'espace de l'action et l'espace noétique.

La confrontation de la fin et des épisodes de la fiction de Bill Lawrence nous apprend que les récits s'organisent autour du premier temps chronique, l'épisode. En effet, si la série fait sens dans son ensemble, elle est d'abord pensée dans l'unité sérielle. Appréhender une telle fiction demande alors de faire le chemin inverse des autres séries du corpus. Il faudrait ici, partir du particulier pour remonter à l'ensemble. La triple configuration du temps chronique se laisse alors appréhender dans les deux sens. La formule de *Scrubs* invite à rejouer à chaque épisode la journée d'un praticien médical. Il y a des variations au fil du temps mais la teneur de la formule impose une répétition du travail. L'aspect feuilletonesque provient du développement relationnel des personnages et non pas tant de l'intrigue. On peut regarder un épisode de n'importe quelle saison de *Scrubs* sans être complément perdu. L'intrigue médicale de l'épisode n'oblige pas à une connaissance des autres unités sérielles. *Scrubs* invite donc une expérience temporelle qui met en scène le glissement volontaire vers l'espace noétique. Si, cette idée sert un ressort souvent comique, il met en relief les barrières mentales mises en œuvre par de jeunes internes dans un travail extrêmement éprouvant.

L'espace noétique intermédiaire devient donc une protection mentale qui amène à voir l'espace de l'action sous un angle différent. Nous avons abordé l'épisode où J.D. assimile la mort d'une patiente à un numéro musical (*My Philosophy,* S2E13). On peut

[1444] Quelques exemples de « fantaisies » : https://www.youtube.com/watch?v=0pz5C1nIKqU, (consulté le 10 septembre 2014).

aussi penser à l'épisode musical qui renverse la perception des fantaisies, ici, c'est une patiente qui entend chanter les médecins à cause d'une tumeur imposante dans son cerveau. Effrayée, par la mort, sa peur se manifeste par un numéro musical[1445] (*My Musical*, S6E06) où elle questionne les médecins sur son futur. *Scrubs* est une pluralité de récits qui sont d'abord monofocales avant de tendre vers le « multifocal » dont la grande richesse repose dans la convocation de ce monde fantaisiste intermédiaire entre la réalité du monde médical et l'espace noétique.

Ainsi notre modèle générateur d'analyse peut fonctionner avec l'ensemble des séries de notre corpus et nous amener à comprendre les configurations temporelles qui les régissent. La question du *Doppelgänger* dans les univers fictionnels apparaît déterminante pour comprendre ces configurations du temps. On peut ainsi penser un modèle qui génère des analyses de séries. Cette méthode présuppose qu'une série n'est saisissable qu'une fois achevée et que la fiction est conclue par une fin anticipée. Aborder une série incomplète apparaît alors difficile. Il n'en reste pas moins qu'avec cette méthode, nous pouvons saisir la série comme un tout organisé et configuré par le temps, sa plus grande spécificité. Nous pouvons ainsi mettre à jour son image du temps tel que Jean-Pierre Esquenazi l'a défini. C'est-à-dire, la manière dont l'auteur passe d'un temps chronique objectif (programmation calendaire) à un temps chronique subjectif par la mise en place d'une perspective temporelle qui prend en compte la richesse des possibilités sérielles. En associant cette image à la formule, nous avons l'essence de la série télévisée. Nous comprenons son modèle et son réseau d'articulation avec le temps. Nous devons désormais nous interroger sur les conséquences d'un tel système.

4.2 L'image identitaire : la marque du temps

4.2.1 Image du temps/Image identitaire

C'est finalement la mise au jour de l'image du temps de *Battlestar Galactica* qui nous permet de comprendre son alimentation narrative et sa capacité à se répéter dans une forme de variation. La taxinomie des typologies d'épisodes met en avant cette image du temps présente dans la fiction qui permet à la formule de se répéter sans être complétement identique. Montage sériel et montage audiovisuel entrent en corrélation

[1445] Extrait disponible ici : https://www.youtube.com/watch?v=GvRNRTQ6CWk, (consulté le 22 septembre 2014).

pour façonner cette image du temps : « L'image du temps propre à une série donnée résulte de la valorisation du premier montage de la série, celui qui produit épisodes et saisons, par l'invention narrative et esthétique qui ordonne le déroulement des épisodes. »[1446] L'image du temps semble induire un autre phénomène spécifique à la série télévisée, nous l'appellerons l'image identitaire.

La série semble alors donner une image de l'identité. Il semble que c'est justement le terme « image » qui est fondamental. Là où le cycle littéraire peut viser aux mêmes effets, la série télévisée fait de son dispositif audiovisuel sa spécificité identitaire. La fiction sérielle dans son ensemble marque le passage du temps parce qu'elle reflète visuellement le parcours d'un personnage, le parcours d'un acteur, mais aussi d'un projet fictionnel. Chaque série affirme la marque du temps dans son dispositif. Comme nous l'avons évoqué, les personnages agissent et dévoilent les raisons de leurs actions généralement à travers les points de tension entre l'espace de l'action et l'espace noétique. Les nombreuses anachronies mises au jour tout au long de ce travail assemblent un réseau d'actions et de causes portées par les flashbacks, les ellipses, les flashforwards, les fantaisies, les rêves, etc. Le temps chronique est donc exploré dans toutes ses possibilités. Il n'est pas rare que des événements antérieurs au récit premier (c'est-à-dire aux événements amorcés depuis le pilote) soient convoqués. Les rêves, les hallucinations singularisent les individus puisqu'ils permettent de penser l'inconscient du personnage comme le revendique les auteurs David Weddle et Bradley Thompson : « Depuis le premier épisode, Brad et moi avons continué à explorer les possibilités narratives du flux de conscience, en laissant les rêves, les hallucinations et le souvenir des personnages quitter leur vie émotionnelle intérieure. »[1447] L'identité semble être composée de fragments éparpillés dans l'espace de l'action et l'espace noétique que la série réassemble pièce par pièce.

L'image de l'identité reste le concept qui nous intéresse ici. Dans les séries de notre corpus, les transformations physiques des personnages sont données à voir, elles sont même parfois mises en scène. On trouve ainsi deux types de procédés, un procédé naturel qui montre les effets du temps pendant la durée de la production et un procédé de mise en scène ou d'accentuation des mutations physiques qui servent les arcs narratifs. Dans

[1446] ESQUENAZI Jean-Pierre, « Séries télévisées et images du temps », *art. cit.*

[1447] WEDDLE David, "Foreword", *op. cit.*, p. IX-XI. Citation en anglais : « Since, the first episode, Brad and I have continued to explore the narrative possibilities of stream-of-consciousness- allowing character's dreams, hallucinations, and memories to flow out of their inner emotional lives. »

Battlestar Galactica, on assiste à un vieillissement naturel des acteurs et donc des protagonistes. Les quatre saisons montrent les plus petites évolutions du corps humain et notamment les visages qui sont scrutés tout au long de la fiction. Les rides qui se dessinent, les cheveux qui blanchissent, le visage qui se creuse, toutes les mutations, même les plus imperceptibles se cachent dans l'image sérielle. La fiction appuie ses transformations par des changements physiques, notamment des coupes de cheveux. Ci-dessous des images de quatre des plus importants protagonistes de la série, Laura Roslin, Lee Adama, Bill Adama et Kara Thrace.

Figure 95 : Images du *pilot* et images du *series finale* de *Battlestar Galactica.*

« Qu'est-ce qu'ils font jeunes ! » est une expression souvent entendue lorsqu'on compare deux épisodes éloignés dans le temps. Cinq années se sont écoulées entre la diffusion des deux épisodes. Entre ces deux images, quatre saisons, trois téléfilms et des webisodes. Pourtant, l'extraordinaire potentiel de l'image sérielle, c'est que, cette fois, et à l'inverse de deux photos de nous-mêmes, nous pouvons combler par l'image les écarts entre ces unités. Cela grâce à la partie audiovisuelle de la série télévisée : « Le cinéma est, par excellence, l'appareil de détection et de représentation du mouvement, c'est-à-dire de la variante de toutes relations de l'espace et du temps, de la relativité de toute mesure, de l'instabilité de tous les repères, de la fluidité de l'univers. »[1448] Le passage du temps pour les personnages nous apparaît clairement mais il nous concerne aussi directement puisque nous avons vieilli en même temps qu'eux. Nous avons regardé des identités se forger en même temps que nous étions en train de changer. L'image identitaire de la série nous renvoie à nos propres évolutions identitaires et à des périodes de nos vies[1449].

La fiction marque le passage du temps par une mise en scène de ses effets. La dégradation de la santé de Laura Roslin due à son cancer se manifeste physiquement par la perte des cheveux, par une mise en scène du corps malade du personnage. L'ensemble de la fiction donne à voir des changements physiques comme une coupe de cheveux, une cicatrice, la perte d'un œil (Saul Tigh), une prise de poids (Lee Adama), etc. La mise en scène autour de la moustache de William Adama nous apparaît parfaitement résumer le jeu avec l'image de l'identité donnée par les auteurs. Après l'ellipse d'un an à l'occasion de la seconde saison du *show*, certains personnages apparaissent physiquement changés. William Adama porte une moustache qui vieillit son visage. Il évoque davantage la figure d'un grand-père que celle d'un commandant. Il porte cette moustache au moment où, justement, il n'y a plus d'exode à mener et où les humains se sont établis sur une nouvelle planète. Cela traduit donc une période de sa vie où il est dans une situation difficile, où son aura de commandant a perdu de sa superbe. Le rasage de cette moustache est mis en scène à l'occasion d'*Exodus Part II* (S3E04) comme si cette dernière servait de déguisement. Sa disparition entraîne la réapparition de l'amiral. Cette scène prend place à

[1448] MENIL Alain, *L'écran du temps*, *op. cit.*, p. 16. Citation de Jean Epstein, *Esprit de Cinéma*, Paris, Édition Jeheber, 1955, p. 11.

[1449] À ce titre, l'exemple donné par les entretiens proposés par Jean-Pierre Esquenazi témoigne de cela. À travers plusieurs discussions, ces entretiens révélent que le visionnage d'une série télévisée est souvent associé à un cadre ou à une période de vie précise. L'exemple de Joséphine, qui regarde *les feux de l'amour* en famille est un bon exemple de cela. ESQUENAZI Jean-Pierre, *Mythologie des séries télé*, *op. cit.*, p. 15-17.

la fin de l'épisode et dévoile le rasage du personnage qui se réaffuble progressivement de ses attraits de leader militaire (cheveux en arrière, lunettes, expression du visage assurée).

Figure 96 : Extrait d'*Exodus Part II* (S3E04), [00 : 39 : 40 – 00 : 40 : 48].

Les personnages subissent donc des mutations physiques tout au long de la série qui font écho aux expériences vécues dans la fiction. L'image identitaire est indissociable des effets du temps naturel et de leur mise en scène. L'ensemble de la série repose donc sur cet enveloppement du temps qui saisit les acteurs, les personnages et les téléspectateurs. Les figures emblématiques des trois sphères temporelles de la série. Le temps nous enveloppe dans son écoulement et on ne peut l'en empêcher. C'est le temps qui nous saisit et qui nous amène à vieillir en même temps que les personnages, c'est dans ce rapport parallèle que la série met en image une idée du temps proche de l'image indirecte du temps. Vincent Colonna remarque que Ricœur postule que « seule l'affectivité permet de réfléchir la temporalité. »[1450] Or cette image identitaire se construit dans un rapport affectif entretenu par des années de visionnages. Il semble que la série télévisée permet d'accéder à la réalité temporelle : « le temps se "ressent", l'affectivité réussit à le décrire, certaines émotions ouvrent un accès privilégié à sa réalité. »[1451] Précisément, parce que nous avons accédé à une temporalité qui nous échappe dans l'écoulement de nos

[1450] COLONNA Vincent, *L'art des séries télé 2 : l'adieu à la morale, op. cit.*, p. 144.
[1451] *Ibid.,* p. 144.

vies. La possibilité de « ressentir » le temps et ses effets dans un rapport affectif fort produit par une industrie fictionnelle.

4.2.2 Une spécificité sérielle mise en scène

L'image identitaire semble définir l'interdépendance de toutes les images de fiction sérielle et permet de penser, à la manière de Deleuze, le statut des images. En essayant de proposer une définition, on pourrait dire que l'image identitaire sérielle est la résultante de la triple configuration du temps chronique et du montage audiovisuel. L'ensemble donne à voir une image identitaire qui s'organise autour des points de vue et de l'univers fictionnel. Les types de transformations physiques évoqués à la fois naturels et mis en scène sont présents dans l'ensemble des fictions du corpus. La série de Ronald D. Moore étant la fiction avec le moins de saisons de notre corpus, les autres séries s'étendent respectivement sur cinq saisons (*Six Feet Under*), six saisons (*Lost*) et huit/neuf saisons (*Scrubs*). Les personnages des différentes fictions évoluent, vieillissent et changent d'apparence. Voici quelques-unes des évolutions de Nate Fisher dans *Six Feet Under,* du docteur Cox dans *Scrubs* et de Desmond Hume (*Lost*) :

Nathaniel Fisher Junior (*Six Feet Under*) S1E01

S1E13

S4E01

S5E12

Docteur Perry Cox (*Scrubs*) S1E01

S5E20

S5E22

S6E15

Desmond Hume (*Lost*) S2E23

S4E05

S4E14

S6E01

Figure 97 : Les évolutions physiques des personnages de Nate Fisher (*Six Feet Under*), Perry Cox (*Scrubs*), Desmond Hume (*Lost*).

Clairement, l'ensemble des séries télévisées contemporaines joue avec l'écoulement du temps. La mise en scène des effets du temps est au cœur des flashbacks

de *Lost* qui tentent de rajeunir les protagonistes. C'est la même méthode dans *Scrubs* lorsque J.D. convoque ses souvenirs. Dans *Six Feet Under*, la fin de la série vieillit les personnages lors du flashforward mettant en exergue les effets du temps. On retrouve systématiquement une utilisation double de l'image identitaire : une image naturelle du temps et une image mise en scène de l'identité. Dans *Scrubs*, cette mise en scène sert un but clairement comique à l'inverse de *Six Feet Under*. Dans *Lost*, la question du vieillissement se pose avec trois personnages qui incarnent une anomalie dans l'écoulement du temps, Jacob, Richard Alpert et l'« homme sans nom ». Alpert est le premier personnage dans la chronologie à se révéler comme figé physiquement dans le temps, il ne vieillit pas. Cette constance entre les flashbacks et les événements sur l'île dévoile le trouble temporel qui incarne ce personnage. Le mystère qui entoure ce protagoniste est justement dû à son physique. Aussi, *Lost* met en scène le dérèglement du temps à travers certains personnages. Un personnage qui ne vieillit pas est un personnage qui suscite le mystère et l'étrangeté parce qu'il dérègle le procédé opératoire de la fiction sérielle.

À travers les trois personnages que nous avons utilisés, Nate Fisher, Docteur Cox et Desmond Hume, nous pouvons distinguer le vieillissement naturel des acteurs mais aussi, la mise en scène de ces transformations. Les tenues vestimentaires, les coupes de cheveux, les barbes tendent à insister sur les mutations physiques des acteurs. En soulignant les transformations naturelles, la fiction sérielle accepte les effets du temps et les utilise pour constituer son image identitaire. L'identité incarne l'existence du temps puis que c'est dans le mouvement, que le temps trouve son essence : « Le terme accentué reste le mouvement : si la perception du temps ne va pas sans la perception du mouvement, c'est l'existence du temps lui-même qui ne va pas sans celle du mouvement. »[1452] L'image identitaire incarne ce mouvement et donc le passage du temps. Monica Michlin note cette particularité avec l'exemple de *Six Feet Under* : « Une narration existentielle comme celle de *Six Feet Under* prend un sens plus profond précisément parce qu'elle permet aux téléspectateurs de vieillir en même temps que les personnages tout en s'interrogeant sur le sens de la vie et des relations. »[1453]

[1452] RICŒUR Paul, *Temps et récit 3. Le temps raconté*, *op. cit.*, p. 26.

[1453] MICHLIN Monica, « More, More, More », Mise au point [En ligne], 3 | 2011, mis en ligne le 29 mars 2012, consulté le 05 novembre 2014. URL : http://map.revues.org/927. Citation en anglais : « An existential narrative like Six Feet Under takes on a deeper meaning precisely because it allows viewers to age alongside the characters, while constantly questioning the meaning of life and of relationships. »

La fiction sérielle entretient un rapport ambigu avec les effets du temps. Si historiquement, les séries télévisées essayaient de cacher le vieillissement des protagonistes, notamment dans le cadre des séries à dominance immobile, la donne a changé. Il s'agit non seulement de mettre en évidence le passage du temps, mais aussi de mettre en scène ce dernier à l'aide de procédés anachroniques que nous avons décrits dans la partie consacrée à cette question. Il semble donc que les configurations temporelles du récit soient traversées par un choix conscient qui est de mettre en avant les effets temporels sur la narration et de les mettre au service des histoires et des récits.

L'image identitaire sérielle est donc la preuve du passage du temps, la vision d'ensemble de l'œuvre qui n'est pas constituée par une image mais par l'ensemble des images d'une fiction sérielle. C'est une image à la fois naturelle et artificielle. La triple configuration du temps chronique nous a permis de mettre en perspective le montage sériel. Le concept d'image du temps de Jean-Pierre Esquenazi nous a permis de penser le montage audiovisuel. L'image identitaire apparaît comme le point final de notre voyage à travers les configurations temporelles puisqu'elle correspond à l'articulation des spécificités sérielles. Nous avons évoqué l'idée défendue de Colonna autour de la dominance du son sur l'image[1454]. Après ces analyses, il apparaît que l'image est désormais au centre de la logique temporelle. Si bien que les configurations temporelles façonnent une image sérielle unique.

4.2.3 Support de la construction des identités

Nous avons pensé l'identité dans le cadre des personnages et des points de vue, mais le principe identitaire de la série semble dépasser ce cadre. Les univers de la fiction sont pleinement investis d'une identité parce qu'ils constituent à l'instar des personnages, des outils qui donne forme à la narration. Umberto Eco pense la fiction par la naissance d'un monde spécifique : « Je pense que pour raconter, il faut avant tout se construire un monde, le plus meublé possible, jusque dans les plus petits détails. […] Il faut construire le monde, les mots viennent ensuite, presque tout seuls. »[1455] Nous avons mis en évidence la diversité des méthodes de création des fictions de notre corpus dont la méthode prônée par Umberto Eco. Les fictions sérielles semblent donner une véritable place à l'univers

[1454] COLONNA Vincent, *L'art des séries télé ou comment surpasser les Américains*, *op. cit.*, p. 25.
[1455] ADAM Jean-Michel et REVAZ Françoise, *L'analyse des récits*, *op. cit.*, p. 27.

fictionnel qui est la condition *sine qua non* des récits sériels. L'univers fictionnel est le support qui permet la formation de l'identité. Les personnages forgent leurs identités dans le cadre d'un univers fictionnel précis qui fonctionne comme un miroir qui révèle aux personnages le chemin parcouru. L'univers de la fiction est un prolongement des enjeux identitaires pour les personnages.

Nous avons évoqué trois textures d'expansions pour les univers de la fiction. Les quatre séries de notre corpus semblent puiser dans ces axes pour alimenter la fiction. *Lost* explore l'univers fictionnel en dévoilant progressivement la géographie de l'île et son histoire au fil des excursions dans le temps (notamment à travers les flashbacks et les flashforwards). *Six Feet Under* fonctionne sur l'axe interne et l'axe géographique, au fil des rencontres, c'est une sorte de cartographie de Los Angeles qui est proposée. De plus, la maison des Fisher est explorée progressivement au fil des saisons. Si bien que dans la quatrième saison, nous découvrons qu'elle comprend un abri antiatomique (*The Untitled*, S4E12). Dans *Scrubs*, l'hôpital se dévoile progressivement au fil des saisons, étage après étage, service après service. Le médecin-chef Robert Kelso fait construire une cafétéria dans l'hôpital dans l'épisode *My Coffee* (S6E03). L'univers fictionnel se transforme et s'explore tout au long de la série. La fiction propose une extension géographique au fil des rencontres et des voyages. Dans la huitième saison, les personnages partent aux Bahamas à l'occasion du mariage du concierge (*My Soul On Fire Part I* et *II*, S8E14, 15). Les nombreux déménagements sont l'occasion pour les personnages d'explorer Los Angeles. Les univers fictionnels puisent dans les axes évoqués pour alimenter les intrigues de la série si bien que le schéma de Dolezel nous permet de conceptualiser ce procédé.

En explorant son univers, la série questionne son identité. De nombreux arcs narratifs viennent relancer la question de l'identité de l'univers fictionnel et plus particulièrement son centre. C'est particulièrement marquant dans *Lost* où l'ensemble du récit tourne autour de l'identité de l'île faisant pleinement écho à la question initiale de Charlie : « Les gars, où est-ce qu'on est ? ». L'île est-elle un purgatoire ? Un centre de recherche ? Un mauvais rêve ? Une base extra-terrestre ? La théorie la plus farfelue était que tous les événements se passaient dans la tête du chien de la série[1456]. Ces théories proposées par les fans de la fiction témoignent de l'un des éléments qui ont façonné le succès de *Lost :* la difficulté d'identifier son univers fictionnel. Plus encore, le centre de l'univers fictionnel rend possible la narration sérielle, aussi de nombreux récits viennent

[1456] ZEMLER Emily, "The *Lost* Creator Come Clean", *art. cit.*

remettre en cause son existence et son contrôle. Dans *Lost*, le gardien protège le centre de la fiction des intrusions et des menaces extérieures.

Dans *Battlestar Galactica*, le vaisseau désigné par le titre possède une histoire antérieure au récit premier. Condamné à être relégué comme un musée d'une époque révolue, le Galactica reprend du service lors de l'attaque-surprise des Cylons. Emportant avec lui les espoirs des survivants, le Galactica devient la bête protectrice qui permet aux humains de fuir la menace Cylon. Le vaisseau est donc le symbole du pouvoir dans la flotte, il donne lieu à des affrontements pour son contrôle (S2E02, E09, E10, S4E13, 14), mais aussi à des récits pour sa survie (S4E15, E16, E17, E18, E20).

L'hôpital du Sacré Cœur de Scrubs est le lieu de la quasi-totalité des arcs narratifs médicaux. Le départ de certains personnages de l'hôpital donne lieu à des récits autour de la bâtisse. Lorsque le docteur Kelso, médecin-chef depuis le début du *show* est mis à la retraite, les récits de l'épisode tournent autour de ses souvenirs liés à l'hôpital (*My Dumb Luck*, S7E09). C'est aussi le cas lors du *series finale* (*My Finale,* S8E19) avec le départ de J.D. épicentre de l'univers fictionnel, son identité est façonnée par les récits qu'il supporte.

Dans *Six Feet Under*, la maison des Fisher, qui est aussi leur lieu de travail des protagonistes est menacée dès la première saison par un conglomérat qui tente de racheter l'entreprise familiale (S1E02, S1E08, S2E02, S2E06). Les problèmes financiers des Fisher mettent régulièrement en danger de vente l'emblématique bâtisse (S2E13) sans oublier les procès à l'encontre des Fisher (S2E11, S4E11). Umberto Eco s'interroge sur la construction des mondes fictionnels et il pense que ces derniers sont construits en lien avec le nôtre : « On considère d'autres mondes possibles comme si on les regardait à partir d'un monde privilégié pourvu d'individus et de propriétés déjà donnés, et ce qu'on appelle l'identité à travers les mondes (*transworld identity)* devient la possibilité de concevoir d'autres mondes à partir du nôtre. »[1457] Ces différents univers partagent un socle commun, ils sont conçus autour de ce concept de cette « identité transmonde » (*transworld identity)*. On rejoint clairement les théories de Pavel ou Dolezel. L'identité de ces mondes est pensée en fonction du nôtre à la fois par les auteurs, mais aussi par les téléspectateurs. Nous appréhendons ces univers avec les outils qui permettent de comprendre celui dans lequel nous vivons : « La fiction crée des mondes possibles, mais ils sont extrapolés à partir du

[1457] ECO Umbreto, *Lector in fabula*, Paris, Éditions Grasset et Fasquelle, 1985, p. 172.

monde que nous connaissons, aussi éloignés qu'ils en puissent paraître. »[1458]C'est l'idée qui est aussi défendue par Jérôme Bruner :

> Les écrivains, les auteurs dramatiques vous le diront : leur travail est imagination, exploration du possible. Mais n'oublions pas que pour en arriver là, ils ont dû partir d'une « réalité » familière, et que leur mission consiste à la rendre étrange, à la transformer de sorte que toutes les déviations qu'ils ont imaginées semblent plausibles.[1459]

Les centres des univers fictionnels ne font pas que supporter les récits, ils deviennent le centre des récits. Les Fisher vont-ils perdre leur maison ? Le Galactica va-t-il être démantelé ? J.D. va-t-il quitter le Sacré Cœur ? Qu'est que l'île ? Tous les récits sont portés par l'épicentre de leur univers fictionnel. Le gage d'une continuité de la fiction. C'est d'ailleurs au moment où les personnages quittent ces lieux que la fiction s'interrompt comme si la machine à récits ne pouvait fonctionner sans eux. Les personnages et les univers de fiction fonctionnent en interrelation pour faire se constituer leurs identités. En effet, ces deux éléments sont indissociables puisque la somme des expériences partagées permet de donner un sens et une identité à la fois aux lieux et aux personnages.

L'hôpital du Sacré Cœur

Le Galactica

L'île

La maison des Fisher

Figure 98 : Les centres des univers fictionnels de notre corpus.

[1458] BRUNER Jérôme, *Pourquoi nous racontons nous des histoires ?*, *op. cit.*, p. 114.
[1459] *Ibid.,* p.63.

4.2.4 L'identité sérielle

L'ensemble des séries de notre corpus nous permet de mettre au jour des éléments communs qui dépassent la question du genre, du format et du support de diffusion. Nous avons pourtant travaillé sur quatre séries très différentes mais leurs différences n'effacent pas le socle commun partagé. Elles sont pensées dans une même époque au carrefour des mutations techniques et numériques à une époque ou les auteurs possèdent une certaine liberté pour explorer le potentiel de la série télévisée. Les fictions sérielles sont des ensembles complexes dont l'analyse ne peut se faire que par la maîtrise et la compréhension d'un langage spécifique que nous espérons avoir aidé à appréhender. Il semble que nous puissions penser l'image sérielle, la production, la diffusion, la narration, la réception et la taxinomie des séries par la plus grande spécificité de l'objet : le temps. Nous avons essayé de comprendre comment le temps influe sur tous ces aspects.

Cette troisième partie arrive à son terme autour du chemin parcouru dans le cadre de ce travail : dévoiler les configurations temporelles dans les différentes sphères sérielles et proposer une méthodologie capable de générer des analyses. En décortiquant une fiction sérielle spécifique, nous avons pu faire ressortir les éléments communs à l'ensemble de la production. L'organisation et les configurations temporelles des séries télévisées dévoilent les effets du temps sur ce type de fiction. La question du succès des séries télévisées est peut-être justement dans cette capacité unique de l'objet à constituer des identités dans un modèle réflexif qui amène à convergence une expérience du temps fictionnel en parallèle à notre expérience du temps pragmatique. L'identité sérielle est justement la résultante d'une multitude de combinaisons, dont le montage audiovisuel et sériel. La série offre ainsi une lecture de l'esprit audiovisuel segmenté qui amène à penser l'identité dans un modèle qui a longtemps cherché sa propre identité.

Jamais l'égrenage du temps n'avait pu constituer un projet fictionnel aussi abouti dans sa capacité à explorer les mouvements de cet écoulement. L'ensemble des images de la fiction façonne une image de l'identité engagée par le vieillissement des acteurs, la mise en scène des évolutions physiques, mais aussi notre propre identité au contact de ces longues fictions.

En cela, certaines séries télévisées peuvent constituer des pièces maitresses et n'ayons pas peur du mot, des œuvres d'art qui à l'instar des premiers textes de Bazin sur le cinéma, embaument le temps : « Le film ne se contente plus de nous conserver l'objet enrobé dans son instant comme, dans l'ambre, le corps intact des insectes d'une ère

révolue, il délivre l'art baroque de sa catalepsie compulsive. »[1460] Ou peut-être que la série télévisée n'embaume pas le temps, mais que c'est justement le temps qui embaume la fiction malgré elle, l'enveloppant d'une expérience unique. En cela, la série télévisée n'est pas le cinéma.

De ce point de vue, la série capture une image identitaire inscrite dans un temps partagé. La série n'est pas du cinéma, mais elle pense aussi par l'image et elle propose une autre expérience audiovisuelle que le cinéma. Jamais un film ne pourra condenser en trois heures, l'expérience d'une fiction audiovisuelle de soixante heures :

> Je me suis demandé si les soixante-deux heures que je venais de voir pouvaient m'aider à quoi que ce soit pour mes films… Mais j'ai bien peur que non. Je n'atteindrai jamais ce romanesque contemporain. Trop simple en apparence, trop complexe en réalité. Les évidences des actes et présences, sans explications dialoguées me semblent inatteignables.[1461]

La série télévisée puise donc son identité dans sa capacité à partager des identités fictionnelles et surtout de les bâtir en même temps que ceux qui les élaborent et les regardent se transforment. Elle réussit à établir une dialectique entre l'espace de l'action et l'espace noétique au sein d'un univers fictionnel. Elle propose alors plusieurs expériences du temps qui font sa richesse. Les œuvres sérielles sont traversées par une capacité double, elles peuvent conserver une même structure sur des années de production tout en créant un renversement progressif des éléments qui la composent et nous invite à « vivre » plusieurs expériences temporelles :

> Si la narration des séries régulières est, dans sa forme la plus réaliste, une glace qui reflète le cours de nos vies, et dans forme la plus fantastique, le miroir qui nous invite dans une autre dimension, la sérialité elle-même incarne notre condition humaine, en nous permettant d'accepter le caractère éphémère de son cours, et en nous répétant encore et encore, comme le dit la chanson : *it ain't over till it's over*.[1462]

[1460] BAZIN André, *Qu'est ce que le cinéma ?*, Paris, Les éditions Du Cerf, 2002, p. 14.

[1461] ARMATI Lucas, DESPLANQUES Erwan, POITTE Isabelle, « Le pouvoir des séries: Décryptages », *art. cit.,* p. 27-29. BONELLO Bertrand, « *The Wire* : Il était une fois en amérique », dans *Les Cahiers du cinéma*, septembre 2009, n°648.

[1462] MICHLIN Monica, "More, More, More", *art. cit.,* URL : http://map.revues.org/927. Citation en anglais : « If ongoing serial narrative is, at its most realist, a mirror that reflects the very flow of our lives, and at its most fantastic, the looking-glass that invites us into another dimension, seriality itself embodies our human condition – in enabling us to accept the transience of its flow, and in telling us over and over again that, as the song goes, it ain't over till it's over. »

CONCLUSION

1 Un héritage à conserver

1.1 La série : au carrefour des influences

Nous ne savons pas exactement d'ou viennent les histoires : « Personne ne connaît exactement l'histoire de son évolution, comment ce don est né et a survécu. Nous savons seulement que c'est un outil irremplaçable qui donne sens à l'interaction humaine. »[1463] Les histoires glissent de médiums en arts, prennent de multiples formes. La série est un support aux histoires qui s'inscrit dans une très longue tradition des formes narratives. Elle s'est bâtît sur une forme spécifique en raison des forces économiques qui la contraignent. La forme sérielle doit beaucoup à un certain nombre d'arts et de médiums. La littérature a eu une influence considérable dans la création et la configuration des œuvres sérielles notamment à travers le roman-feuilleton. Au carrefour des influences, la série télévisée émerge. Tout d'abord comme un objet économique défini par ses propriétés audiovisuelles et orales. En puisant, dans la paralittérature, le cinéma, le serial, la radio ou encore le théâtre, la série télévisée construit son langage. Elle mélange les spécificités d'autres médiums et les adapte à ses propres spécificités temporelles. La série télévisée se nourrit de toutes ces formes pour proposer une seule et unique, capable de configurer des récits complexes, longs et dont les limites ne sont pas connues au moment de la production comme le refus de la clôture selon Jean-Pierre Esquenazi et le modèle infini selon Jason Mittel.

La mise au jour des nombreux points communs entre la série télévisée et les romans-feuilletons s'avère particulièrement instructive. Nous pouvons ainsi constater que les critiques sont les mêmes, que chaque modèle est d'abord déconsidéré avant d'être réhabilité. Elles sont prisonnières de leur condition historique de création. D'abord pensée comme un modèle économique, la critique a refusé d'imaginer que quelque chose d'artistique pouvait ressortir de cela. L'émergence et le succès de la série télévisée aux États-Unis ne s'expliquent pas seulement à cause de sa supériorité économique post-Seconde Guerre mondiale, c'est aussi parce que les téléspectateurs sont prêts. Alors que le

[1463] BRUNER Jérôme, *Pourquoi nous racontons nous des histoires ?*, *op. cit.*, p. 104.

serial disparaît des écrans français progressivement dès les années vingt, un âge d'or s'ouvre aux États-Unis dans les années 1930 et les années 1940. Les *serials* puisent dans la culture populaire en adaptant des romans, des *comics* mais en créant aussi ses propres personnages. Jusqu'aux années 1950, les *serials* habituent le spectateur américain aux narrations audiovisuelles discontinues qui demandent de revenir la semaine suivante pour connaître la suite de l'histoire. Il apparaît alors peu étonnant que les séries télévisées réussissent à s'implanter si rapidement dans un pays ou la narration sérielle fait pleinement partie intégrante du paysage culturel. On peut aussi penser à la radio qui diffusait régulièrement des fictions sérielles comme les *soap* à l'attention des ménagères les après-midis de semaine ou les histoires de science-fiction comme celle portée par la voix inimitable d'Orson Welles[1464]. Le paysage culturel américain favorise donc le développement des séries télévisées qui semblent amener à convergence les propriétés du *serial*, de la paralittérature et celle de la radio.

Après sa création, la série télévisée continue de piocher et d'adapter des spécificités propres à d'autres médiums. Ces dernières années, nous pouvons remarquer un lien fort avec le cycle littéraire qui permet de ne plus penser une seule série, mais un ensemble de séries dans un univers. Ainsi, on passe progressivement d'un modèle initial où les séries pouvaient s'étendre en moyenne sur huit à neuf saisons (voire beaucoup plus) à un nouveau modèle plus court puisque désormais, les récits dépassent plus rarement les six saisons. Dans notre corpus, une seule série atteint les neuf saisons. Néanmoins, elles proposent par la suite des *spin-offs* qui s'inscrivent dans la chronologie de l'univers fictionnel et qui permettent de prolonger l'expérience. L'univers de *Battlestar Galactica* est exploré à travers trois séries dans les années 2000. Celui de *Scrubs* avec deux séries. Certes, ni *Lost*, ni *Six Feet Under* ne possèdent de *spin-off*, mais *Lost* a bâtît son visionnage sur une narration transmédiatique qui pousse le téléspectateur à s'approprier non seulement la série, mais aussi les éléments qui gravitent autour (livre, jeu vidéo, webisode, etc.). Les programmes sériels jouent avec la pulsion de complétude en incitant le téléspectateur à chercher l'exhaustivité de l'univers fictionnel. De plus, *Lost* ou *Six Feet Under* pourraient d'ici quelques années connaître des remakes. L'idée est évoquée par Carlton Cuse lors de récentes interviews. Pour la série d'Alan Ball, il s'agit plus d'une spéculation.

[1464] BLUM Charlotte, *Séries une addiction planétaire*, *op. cit.*, p. 6.

Par ailleurs, les intrigues des séries télévisées sont parfois des adaptations d'autres œuvres. Certains films se retrouvent ainsi transposés dans des franchises sérielles comme *Stargate*[1465], *M*A*S*H, Buffy The Vampire Slayer*[1466], etc. Les premières heures de la télévision se nourrissent d'adaptation radiophonique, des soaps, des programmes de divertissement. Le théâtre permet de mettre en forme la *sitcom* et de nombreuses séries puisent dans la littérature pour proposer des récits sériels. *Game of Thrones* est adapté du cycle littéraire éponyme, *Revenge* s'inspire clairement de l'œuvre d'Alexandre Dumas, *Le Comte de Monte-Cristo*. *Under The Dome* adapte le double roman éponyme de Stephen King en prenant des libertés. Nous pouvons poursuivre cette liste un certain temps, cela confirme juste cette capacité propre à l'objet de transformer toutes ces histoires en série. D'une certaine manière, les fictions sérielles fonctionnent comme des machines hypertrophiques qui font ressortir des nouvelles les plus courtes, un univers fictionnel capable d'alimenter une machine à récits. Enfin, le cycle littéraire propose un modèle identitaire rassurant selon Anne Besson. Cette idée forte nous intéresse tout particulièrement, puisqu'elle recoupe l'idée de fin que nous avons défendue.

1.1 Le sens de la fin

> Des millénaires d'histoire nous ont appris à prendre la fin pour une conclusion significative, plutôt qu'un simple point d'arrêt. La supposition étant que la portée accrue d'une histoire ne peut être pleinement réalisée que dans sa résolution. D'où notre mélange de surprise et d'autosatisfaction quand l'enquêteur révèle la réponse du mystère. Nous imaginons notre rôle dans le calcul, et notre joie et/ou notre chagrin devant l'échec ou la réussite d'un héros face à l'objectif ultime. La fin apporte une assurance qu'une continuité significative est possible, dans la fiction, si ce n'est dans la vie, et que notre investissement intellectuel et émotionnel va enfin payer.[1467]

[1465] *Stargate, La porte des étoiles* de Roland Emmerich (1994).

[1466] *Buffy, tueuse de vampire* de Fran Rubel Kuzui (1992)

[1467] DEFINO J. Dean, *The HBO Effect*, *op. cit.*, p. 100. Citation en anglais: « Millennia of stories have taught us to mistake ending for meaningful conclusions, rather than mere stopping points. The assumption being that the accrued significance of a story can only be fully realized in its resolution. Hence our mixture of surprise and self-satisfaction when the detective reveals the answer to the mystery we imagine our part in calculating, and our joy and/or grief when any hero with whom we identify either achieves or falls short of an ultimate goal. Ending offer assurances that meaningful continuity is possible, in fiction if not in life, and that our intellectual and emotional investments will pay off. »

Les fins dans la fiction sérielle donnent du sens à l'ensemble de la série. Nous avons suivi cette idée tout au long de ce travail. Maintenant que nous abordons la conclusion, la question de la fin est plus que jamais d'actualité. Nous allons donc essayer de donner la pleine logique de ce travail en revenant sur l'ensemble de notre réflexion. Dès l'introduction, nous nous sommes questionné sur les logiques temporelles qui régissent et façonnent les séries télévisées. Notre idée initiale était de penser la série par sa plus grande spécificité, le temps. Pour cela, nous avons mis au jour trois sphères qui permettent de façonner l'objet sériel. Le temps nous est apparu comme une constance entre ces différents espaces. Le temps calibre un mode de production, il organise la diffusion selon un plan précis, il configure la narration et il propose une expérience du visionnage. De cette constance, nous avons essayé d'explorer les multiples ramifications qui composent la série télévisée américaine contemporaine.

En abordant la question du temps par la fin, nous avons mis en évidence la tension qui rythme la vie d'une œuvre sérielle. Plus encore, nous avons pu mettre en évidence les évolutions de la fin dans le cadre des séries télévisées américaines. Les transformations multiples de ces cinquante dernières années conduisent à un nouveau rapport à la fin. C'est peut-être dans l'acceptation de ces propres limites que la fiction sérielle tend à devenir « adulte »[1468]. En s'arrêtant, l'œuvre s'unifie comme un tout et donne une forme de consolation illusoire évoquée par Dean J. Defino (ici avec l'exemple de la fin de *Six Feet Under*) :

> La série se termine, avec des bons mots, des larmes, du pathos, et invite le téléspectateur à imaginer que de meilleures vies attendent les personnages auxquels ils ont fini par s'attacher. Mais si nous sommes honnêtes, il faut finalement se ranger à l'avis de la Brenda de *Six Feet Under* : du moins, en ce qui concerne les personnages de fiction "l'avenir est juste un concept débile dont on se sert pour échapper au présent".[1469]

[1468] ARMATI Lucas, DESPLANQUES Erwan, POITTE Isabelle, « Le pouvoir des séries : Décryptages », *art. cit.*, p. 27-29. John Truby évoque ce passage à l'âge "adulte".

[1469] DEFINO J. Dean, *The HBO Effect*, *op. cit.,* p. 109. Citation en anglais : « Series end—with quips, with tears, with pithy sentiments-and invite the viewer to imagine better lives ahead for the characters they have grown to care about. But if we are honest, we finally have to agree with *Six Feet Under's* Brenda that, at least where fictional characters are concerned, "the future is just a fucking concept we use to avoid living today". »

Nous sommes gratifiés d'une image de la continuité comme une forme qui donne sens à l'investissement émotionnel. La fin nous rassure en donnant un sens à l'ensemble de l'expérience. Il s'agit définitivement d'un outil passionnant pour plonger dans la complexité des œuvres sérielles. Justement, parce que le plus grand problème pour appréhender ce genre de fiction repose dans l'incroyable étendue temporelle qu'elle utilise pour se construire. En prenant la série par la fin, nous prenons la série par une limite rassurante. L'idée que, quelle que soit son étendue, nous pouvons saisir ces limites. C'est le point méthodologique que nous avons choisi parce qu'il affirme la possibilité qu'un modèle originellement infini se révèle comme un modèle limité.

Dans notre corpus, les séries n'atteignent pas les dix saisons, mais si nous prenons un exemple comme *NYPD Blue* composé de douze saisons, la méthodologie est la même, seule l'étendue temporelle change. La série de Steven Bochco raconte le parcours de Andy Sipowicz, un policier raciste et homophobe, qui à travers douze années d'enquêtes qui le transforment, « apprend le respect d'autrui et parvient à se réconcilier avec lui-même. »[1470] Dans les derniers instants, de la fiction le personnage de Sipowicz est promu dans ce qu'il croit être une indifférence générale[1471]. Alors qu'il quitte le commissariat, l'ensemble de ses collègues forme une haie d'honneur pour le féliciter[1472]. À travers cette simple idée, c'est toute la dimension du personnage qui est bouleversée. La fin permet de mettre en perspective le chemin parcouru par le personnage. Alors qu'il est entré dans la fiction comme un homme méprisable, il en sort sous les applaudissements de ses collègues. Le renversement est total. Les douze saisons font sens pour le téléspectateur parce qu'elles ont permis de suivre la transformation de Sipowicz. C'est dans ce dernier travelling arrière, ou le personnage, casquette vissée sur la tête, avance lentement, qu'il apparaît plus que jamais dans son humanité.

1.1.1 La théorie de la déformulation

Nous avons progressivement mis à jour des éléments nous permettant de progresser dans notre travail. Les séries télévisées sont des objets traversés par trois logiques temporelles qui permettent de penser la fiction. On ne peut mettre en place une

[1470] ESQUENAZI Jean-Pierre, *Mythologie des séries télé*, *op. cit.,* p. 74 ?

[1471] La haie d'honneur faite à Sipowicz par ses collègues semble avoir influencé Bill Lawrence dans la haire d'honneur imaginaire de John Dorian au moment de sa sortie définitive de l'hôpital.

[1472] Séquence disponible via ce lien : https://www.youtube.com/watch?v=Y6ghVW0Lvss, (consulté le 2er décembre 2014).

série télévisée sans avoir une conscience de ce phénomène au risque d'une grande déconvenue. C'est le même constat pour l'analyse. Une série ne peut pas être analysée sans une conscience aiguë de cette triple relation interdépendante. Si nous avions élaboré une analyse de *Six Feet Under* sans avoir connaissance du type de chaîne qui la diffuse, mais aussi des conditions de création du programme, nous aurions pu fournir une analyse incomplète voir erroné. C'est la raison pour laquelle, nous avons dés l'introduction souhaité nous intéresser à la *situation sérielle*. Rendre compte d'une série, c'est rendre compte de ce qu'elle est non pas seulement dans son genre ou dans sa forme, mais dans ce qu'elle partage de plus essentielle avec l'ensemble des fictions sérielles : ses configurations temporelles.

Nous avons donc concentré notre réflexion sur les trois sphères de temps évoquées dès l'introduction. Notre premier chapitre aborde une autre question essentielle à notre travail, celle des séries ayant pour particularité de naître sans date d'achèvement. Que se passe-t-il alors lorsqu'une fiction arrive à son terme ? Dans notre corpus nord-américain, nous avons montré les différentes évolutions du traitement de la fin dans le médium sériel. C'est en commençant par la fin que nous avons essayé de dégager une méthode capable de générer des analyses dont la source principale est la théorie d'Edgard Alan Poe autour de l'écriture à rebours. Pourtant, Poe ou Marc Escola dans son article « Le clou de Tchekhov »[1473] pensent que cette méthode ne peut s'appliquer que pour une œuvre courte et qui connaît par avance son étendue. Nous nous sommes opposés à cela en défendant l'idée que dans une série le tout peut bien organiser l'ensemble malgré l'indétermination temporelle originelle des séries télévisées. Les séries analysées dans notre première partie démontrent que la fin apporte une unité à l'ensemble et pousse à la relecture de la série.

Nous avons choisi de partir de la fin pour donner la pleine mesure causale d'une fiction aussi dense. Cette méthode n'avait de sens que si la fin était mise en confrontation directe avec le début pour saisir l'ensemble sériel par ses limites. Nous sommes arrivés à mettre à jour l'idée de « déformulation » qui semble régir les séries télévisées contemporaines et qui permet d'appréhender l'ensemble d'une fiction. Ainsi, nous prenons la série dans les deux chemins qui la constituent en dialectisant le rapport déformulation/formule. Alors que la formule place la machine à récit sur les rails de

[1473] ESCOLA Marc, « Le clou de Tchekhov. Retours sur le principe de causalité régressive », *art. cit.*

l'itération et de la continuité, la déformulation fait dérailler l'imposante machine. L'étude de ces deux limites semble offrir une esquisse de l'image du temps défini par Jean-Pierre Esquenazi. C'est-à-dire, les forces qui ont guidé les récits tout au long de la vie de la série.

Le rapport de rupture permet de mettre en évidence la manière dont la machine à récits s'autoalimente grâce notamment à sa propre formule et à son univers fictionnel. En effet, comme les théories de Lubomir Dolezel ou Thomas Pavel le prouvent, les univers fictionnels sont naturellement incomplets. Cet état de fait, bien exploité, conduit à une pulsion de complétude qui vise à un idéal inatteignable, la complétude de l'univers de fiction. Cette pulsion permet le retour du téléspectateur, mais aussi le développement du récit sériel et le dévoilement de l'univers fictionnel. La constitution de la mythologie d'une série peut être pensée justement par ce concept d'univers de fiction. En singularisant une partie de la texture implicite, la mythologie peut se construire.

Notre première partie nous permet d'entrer dans les logiques temporelles et d'établir une première approche des forces temporelles qui alimentent l'objet sériel. D'ailleurs, en analysant la fin et le début d'une série télévisée, nous sommes saisis par la nécessité de prendre en compte les logiques qui régissent la production, la diffusion et le temps spectatoriel. En effet, pour finir une œuvre sérielle, les auteurs doivent contenter leurs propres attentes, celle de la chaîne et celle des téléspectateurs. Ainsi, penser une fin, ce n'est pas seulement penser la narration de la fiction, c'est penser aussi par les trois autres sphères temporelles. De la même manière, penser le pilote d'une série, c'est passer par des étapes similaires. Ce modèle semble générer une méthodologie capable de penser les logiques de temps qui traversent la série.

1.1.2 Dialectique de la fin et du début

Nous avons pu mettre à jour que le dialogue entre la fin et le début existe et permet de prendre la série comme un tout même si c'est un gigantesque tout. Nous avons donc pu analyser les limites diachroniques des fictions de notre corpus en constatant un socle commun. Comme nous avons pu le remarquer, les fins établissent souvent un double dialogue à l'attention des téléspectateurs. *Scrubs* propose une intrigue finale en forme de métarécit autour de la fin. *Lost* emprunte le même chemin tout comme *Battelstar Galactica* et *Six Feet Under*. Pourtant, si le fond est similaire, la forme change. Les monologues de J.D. ou le dialogue de Christian et Jack Shephard raisonnent clairement comme des métadiscours. Pour *Six Feet Under*, c'est le montage dynamique privé de tout

dialogue qui fait sens par le langage audiovisuel. Dans la série de Ronald D. Moore, c'est la question transversale de la répétition de l'histoire qui interroge directement le téléspectateur. Une série n'a pas besoin de parler pour dialoguer avec le téléspectateur comme le laisser à penser la surdétermination du verbe évoqué par Vincent Colonna[1474].

Tristan Garcia compare la fin d'une série à une rupture amoureuse. Selon trois schémas, il parle de série qui nous quitte, de série que nous quittons et de celle où l'on se quitte d'un commun accord[1475]. Dans cette idée, la série et le téléspectateur ont une relation presque romantique. Aussi, la fin prend toujours la forme d'une rupture, c'est d'ailleurs l'élément commun à toutes les séries de notre corpus, une fin par la déformulation. Aussi, il semble que l'expérience faite par le visionnage d'une série engage une sortie plus ou moins difficile, quelles qu'en soient les modalités. En cela, le début amorce cette relation, dont la plus grande spécificité et la durée qui engendre le partage des expériences. Nous pouvons poursuivre la réflexion de Tristan Garcia, il y aurait des types de relation avec la série en fonction des modes de diffusion et de réception. Par exemple, il y aurait des relations passionnées comme avec *Lost* ou la dominance d'ensemble, telle que nous l'avons définies, la narration transmédiatique et la diffusion hebdomadaire engendrent un manque difficile à combler. Il y aurait des relations qui s'intensifient avec le temps ou au contraire des relations qui s'étiolent progressivement. Toutes ces relations sont possibles au sein de la même série. Cela démontre que ces récits fonctionnent sur l'un des modèles narratifs les plus anciens mis au jour par Aristote autour de l'idée de *catharsis*. Chaque série tend à faire vivre une expérience au téléspectateur dont le point d'orgue est la *catharsis*. Un bouleversement émotionnel qui joue sur la rupture d'une relation étendue dans le temps. L'idée de liquidation totale (*shutdown*) recoupe cette idée : « La fin, la mort des séries semblent être au fond leur impossibilité la plus propre. L'incalculable même qui, au moment où l'on devait pouvoir solder les comptes, dépasse toutes les logiques du crédit narratif et entraîne le feuilleton dans la démesure d'une liquidation générale. »[1476] Si la formule donne une certaine mesure à la série, la fin engendre la démesure.

[1474] COLONNA Vincent, *L'art des séries télé ou comment surpasser les Américains*, *op. cit.,* p. 25.

[1475] GARCIA Tristan, « Les séries qui nous quittent, les séries que nous quittons. Comprendre la fin d'une série sur le modèle de la rupture amoureuse », Journée d'étude *Le pilote et la chute* organisée par Stéphane Rolet, Ecole Pratique des Hautes Etudes, Paris le 29 octobre 2013.

[1476] ODELLO Laura et SZENDY Peter, « Fins de séries », *art. cit.,* p. 36-41.

La grande dialectique entre fin et début semble trouver des échos à plus petite échelle. Chaque série propose des micro-*catharsis* au fur et à mesure de son déroulement si bien que même si un téléspectateur se désintéresse de la fiction avant son terme, il aura été confronté à un plus petit niveau à ces épurations émotionnelles. Ces micro-*catharsis* reposent généralement sur la disparition d'un personnage. Dans *Lost*, la première saison est ponctuée par la mort de Boone, l'un des personnages attachants de la fiction. L'épisode *Do No Arm* (S1E20) est consacré à l'agonie du jeune homme et des tentatives du médecin Jack Shephard pour le sauver. La rupture n'est pas nette, elle est longue et pénible si bien que la mort du personnage s'apparente presque à une libération tant la souffrance du personnage pouvait perturber l'audience. Dans *Six Feet Under*, la mort de Nathaniel Fisher Junior (*Ecotone*, S5E09) est inattendue dans la mesure ou il a survécu à l'opération de l'épisode. Les dernières minutes dévoilent un rêve partagé entre les deux frères, Nate et David Fisher qui se conclut par le réveil de David et la mort de Nathaniel[1477]. *Battlestar Galactica* propose des micro-*catharsis* similaires comme la mort de Kara Thrace (*Maelstorm,* S3E17). Enfin *Scrubs* n'est pas en reste avec la mort de l'infirmière Laverne (*My Long Goodbye*, S6E15). La fin des saisons est souvent l'occasion de proposer une forme de mini-achèvement.

Ce n'est pas la seule méthode puisque les séries tendent à renouveler les récits initiaux de la fiction. Par exemple, les quatre premières saisons de *Lost* reposent sur la manière dont les survivants vont quitter l'île, c'est le but ultime. La fin de la quatrième saison semble conclure ce récit et proposer une première fin à la fiction. Dans la série de Ronald D. Moore, l'élection présidentielle à la fin de la seconde saison achève la première partie de la fiction. Dans *Scrubs*, J.D devient un médecin titulaire dès la cinquième saison achevant ainsi l'internat initial du personnage. Enfin, la série d'Alan Ball propose au terme de la seconde saison une conclusion au récit de Nathan atteint d'une malformation cérébrale qui peut lui coûter la vie. On retrouve ainsi des micro-fins qui peuvent permettre de quitter la fiction ou d'y entrer, mais qui reposent constamment sur une dialectique entre fin et début. Comme nous l'avons évoqué tout au long de ce travail, la série ne repose par sur un arc narratif mais sur une multitude d'arcs. Ce qui conduit à une pluralité de fins entre les frontières pragmatiques du pilote et du *series finale*.

[1477] Séquence disponible ici : https://www.youtube.com/watch?v=QE6OPlZLwbs, (consulté le 5 octobre 2014).

1.1.3 Des fins à la carte, le principe de la « reformulation »

> Au cours du dernier quart de siècle depuis l'avènement de la série, la télévision américaine a connu d'énormes changements, avec l'introduction de plus de cent nouvelles chaînes, de nouvelles structures omniprésentes de propriété et de synergie médiatiques, et des transformations de la technologie et de la distribution des médias. [1478]

La fin n'est jamais que l'arrêt de la production d'épisode à un moment donné. Or, de nombreuses séries connaissent ce que l'on pourrait définir comme une « réanimation ». Ainsi, *24*, *Scrubs*, *Twin Peaks* ou encore *X-Files* possèdent ce point commun. En effet, à travers ces trois exemples, nous avons un échantillon de fiction qui démontre qu'on n'en a jamais fini avec la fin. Nous avons expliqué comment la série *Scrubs*, après la diffusion de son *series finale* en mai 2009, fut finalement renouvelée. Pour *24*, la réanimation a lieu quatre ans après la huitième saison lors de la neuvième intitulée *24 Live Another Day*[1479]. *Twin Peaks* vient tout juste d'être ramenée à la vie pour une troisième saison, vingt-cinq ans après la diffusion du dernier épisode de la deuxième saison[1480]. Enfin, la Fox vient d'annoncer le retour d'*X-Files* pour une dixième saison de six épisodes[1481].

Les séries se composent ainsi de plusieurs fins. Un phénomène contemporain que l'on pourrait qualifier de « fin à la carte ». En effet, les séries se composent sur une dialectique fin/début qui permet d'abandonner la fiction ou d'y rentrer. Ces micro-fins offrent la possibilité pour les téléspectateurs de choisir la conclusion qu'il désire. La réanimation des séries est souvent liée à une issue déceptive ou reconnue comme telle par

---

[1478] NEWMAN Z. Michael, « From Beats to Arcs: Toward a Poetics of Television Narrative », *art. cit.*, p. 16-28. Citation en anglais: « Over the quarter-century since the rise of the serial, American television has undergone enormous changes with the introduction of more than one hundred new channels, pervasive new structures of media ownership and synergy, and transformations in the technologies of media production and distribution. »

[1479] KESSOUS Mustapha, « 24 : Live Another Day », dans *Le Monde Télévision*, 11/09/2014. Article consultable à cette adresse : http://www.lemonde.fr/televisions-radio/article/2014/09/11/24-live-another-day_4485966_1655027.html, (consulté le 27 septembre 2014.)

[1480] ITZKOF Dave, " 'Twin Peaks' to Return to Television on Showtime", in *The New York Times*, 06/10/2014, article disponible à cette adresse : http://artsbeat.blogs.nytimes.com/2014/10/06/twin-peaks-to-return-to-television-on-showtime/?_php=true&_type=blogs&_r=1, (consulté le 8 octobre 2014). Lynch vient tout juste d'annoncer la mise en chantier d'une troisième saison diffusée sur Showtime dont il réalisera l'intégralité des épisodes.

[1481] O'CONNEL Michael, "The X-Files Revived at Fox for Six-Part Limited Series", in *The Hollywwod Reporter*, 24/02/15, URL : http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/x-files-reboot-2015-90s-783960, (consulté le 3 avril 2015).

une majorité des téléspectateurs. *Twin Peaks* a laissé de nombreuses questions en suspens que la troisième saison lèvera peut-être. La fin de la huitième saison de *24* propose une conclusion narrative en forme d'évidente ouverture, Jack Bauer fuit les États-Unis, pourchassé par l'ensemble des polices du monde. Sa fugue est le point de départ de la neuvième saison.

Nous pouvons nous interroger sur la question de « la fin à la carte ». La « réanimation » des séries et les micro-fins présentent au cœur de la fiction nous conduit vers la pluralité de la fin. La série *Homeland* est actuellement diffusée sur Showtime pour sa quatrième saison. Or l'épilogue de la troisième saison ressemble à s'y méprendre à une fin de série. En concluant le macro-récit engagé depuis la première saison, la série semble procéder à une « liquidation générale » lors de l'épisode *The Star* (S3E12). Ses dernières minutes semblent rompre avec l'ensemble de la série. L'histoire de Carrie Mathison (Claire Danes) et Nicholas Brody (Damian Lewis) touche clairement à sa fin. Aussi la quatrième saison est présentée par les auteurs comme une réinvention de la série[1482]. Nous pourrions alors parler de « reformulation » lorsqu'une série procède à la mise en place d'une nouvelle formule pour pérenniser dans le temps. De cette manière, de nouveaux téléspectateurs peuvent entrer dans l'univers fictionnel de *Homeland* et d'autres peuvent en sortir. La fin ne serait plus imposée, on pourrait la choisir dans une certaine mesure. L'exemple de *Hannibal*[1483] lorgne clairement de ce côté. Les deux premières saisons sont marquées par la chasse à l'homme entre William Graham (Hugh Dancy), le policier et Hannibal Lecter (Mads Mikkelsen), le tueur en série. Lors du dernier épisode de la deuxième saison (*Mizumono*, S2E13), nous assistons à une liquidation générale, à une déformulation qui rompt avec la formule de la série. Le docteur Lecter exécute plusieurs personnages majeurs de la fiction avant de quitter le pays. L'ensemble de la formule qui repose sur la découverture et la capture du personnage de Lecter est mis à mal par la « victoire » du serial-killer. Ce phénomène de « reformulation » apparaît comme un nouveau moyen pour rassurer les chaînes. Le feuilleton ménage des portes d'entrées et de sorties claires[1484].

[1482] SERISIER Pierre, « Homeland-Un nouveau faux-départ », dans *Le Monde*, 7/10/2014 : http://seriestv.blog.lemonde.fr/2014/10/07/homeland-un-nouveau-faux-depart/, (consulté le 7 novembre 2014).

[1483] Créée par Bryan Fuller, 2013- en production, NBC.

[1484] Florent Favard propose une réflexion sur la même question complémentaire sur son site personnel : http://rasebelune.wordpress.com/2014/10/08/s02e01-a-new-story-in-the-old-world/, (consulté le 10 novembre 2014).

En marge de ces évolutions, le rôle des fans apparaît comme des plus importants. Les internautes n'hésitent pas à remontrer les fins de série pour qu'elles correspondent à leurs attentes. On trouve ici de nombreuses vidéos avec pour titre : « Comment telle série aurait dû se finir ». L'un des derniers exemples en date est le final de *How I Meet Your Mother* (*Last Forever, Part I-II,* S9E23-24). Dans le *series finale*, Ted Mosby explique (enfin) comment il a rencontré la mère de ses enfants. Or, la fin dépasse cette explication et rejoint le présent du récit premier pour dévoiler que la fameuse « mère » est morte d'une maladie. Les enfants de Ted l'aident à réaliser qu'il doit dépasser son deuil pour s'accorder une nouvelle chance d'être heureux avec sa meilleure amie Robin (Cobie Smulders). Les dernières minutes de la série ont produit un véritable clivage chez les fans. Aussi, certains ont décidé de proposer une fin alternative en remontant les dernières minutes du *show* pour qu'elles correspondent à leurs attentes[1485].

Dans le cadre des séries de notre corpus, il est difficile de ne pas penser que ces fictions à succès ne seront pas ramenées à la vie d'une manière ou d'un autre. Carlton Cuse pense par ailleurs qu'un remake ou un reboot de *Lost* est inévitable[1486]. *Battlestar Galactica* est déjà un remake et on peut penser que « ce qui s'est déjà produit, se reproduira » pour paraphraser la phrase récurrente de la série. Quand à *Six Feet Under*, élevée au rang de chef d'œuvre télévisuel, il est là aussi difficile de ne pas imaginer une reprise. Pour *Scrubs*, il apparaît tout à fait probable de voir émerger un autre *spin-off* ou un remake. En cela, les séries s'inventent et se réinventent. Elles s'appuient sur les mutations du contexte sociétal pour se re-raconter. Le *Battlestar Galactica* post-Star Wars est très différent du *Battlestar Galactica* post-11 septembre. En se réinventant, les séries proposent d'autres fins et laissent au téléspectateur la possibilité de privilégier un *Finale* plutôt qu'un autre.

Par ailleurs, l'exemple de *Homeland* (loin d'être unique) tend à prouver que la promesse d'un dénouement peut-être accomplie avant la fin de la fiction. Aussi la série se doit de procéder à une « reformulation » de sa structure. Récemment, la quatrième saison de *Game of Thrones* est présentée par les auteurs comme le dénouement du récit qui

---

[1485] Le lien pour la fin alternatives dite « officiel » : https://www.youtube.com/watch?v=RoHUs8J7x94, (consulté le 5 octobre 2014). La fin « officiel » est disponible ici : https://www.youtube.com/watch?v=nW82fRNJc84, (consulté le 5 octobre 2014).

[1486] ALLOCINÉ, « "Lost" : un reboot est "inévitable" selon son showrunner Carlton Cuse », 19/10/13, URL : http://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=18627990.html, (consulté le 20 juillet 2014).

s'étend sur les premières saisons[1487]. La série va-t-elle donc se reformuler ? Nous devrons attendre le lancement de la cinquième saison en avril 2015 pour en juger même si plusieurs indices semblent tendre vers cette idée. Les auteurs ont par exemple annoncé des flashbacks dans la série, du jamais vu pour cette œuvre[1488]. *The Mentalist* achève son macro-récit avec la mort de John le rouge, tueur en série poursuivi par le héros tout au long des six premières saisons dans l'épisode *Red John* (S6E08). La série doit alors de réinventer puisque le dénouement tant convoité est atteint. Déjà, dans *Buffy the Vampire Slayer*, Joss Whedon clôt le récit lors du dernier épisode de la cinquième saison (*The Gift*, S5E24) avec la mort de Buffy Summer (Sarah Michelle Gellar)[1489]. Ce qui est probable, c'est que les séries entrent dans une nouvelle ère où il ne s'agit plus seulement de trouver la juste formule, mais de se faire et de se défaire de manière cyclique. La « reformulation » est peut-être la réponse. C'est une manière pour tous les types de séries de ménager des portes d'entrée et des portes de sortie dans la fiction.

1.2 La série : Une forme constante qui évolue.

Les multiples évolutions du modèle sériel nous permettent de comprendre la transformation de la série, mais aussi ses constances. La notion de programmation, si elle a évolué, continue de dicter la production et la diffusion de la série télévisée. Même Netflix est obligé de programmer ses propres séries à l'échelle d'un calendrier. Si les possibilités induites par la diversification des modes de regards ont considérablement influencé la manière de regarder une série télévisée, le téléspectateur est toujours contraint par un modèle de plus de cinquante ans. La programmation évolue, mais ne disparaît pas.

Penser la série, c'est prendre en compte les évolutions de l'objet, mais aussi ce qui fait de la série une forme spécifique. En tant que forme, elle puise dans les évolutions

---

[1487] HIBBERD James, "Game of Thrones' team: 7 seasons is the plan", in *Entertainment Weekly*, 12/01/15, URL: http://insidetv.ew.com/2014/03/11/game-of-thrones-7-seasons/, (consulté le 5 ocotbre 2014).

[1488]DESTOUCHES Thomas, « Game of Thrones saison 5— Il y aura bien des flashbacks ! », in *Allociné,* 20/10/14, URL : http ://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=18637490.html, (consulté le 26 novembre 2014). Au moment où nous écrivons ces lignes, seulement quatre épisodes ont était diffusés pour la cinquième saison de *Game of Thrones*. Il apparaît que c'est une mini-reformulation qui a lieu avec certes des distorsions (comme un flashback introductif), mais pour l'instant, nous sommes loin d'une véritable mutation.

[1489] Même si dans cet exemple, Joss Whedon croyait vraiment que la série allait s'arrêter avant qu'UPN prolonge la fiction pendant deux saisons. C'est la raison pour laquelle Buffy meurt à la fin de la cinquième saison. CARRAZÉ Alain, *Les séries télé*, *op. cit.*, p. 197.

pour maintenir sa cohérence tout en proposant un changement significatif. Nos analyses ont soulevé de nombreuses problématiques liées à la production et à la diffusion aussi nous avons remonté le temps pour parcourir les grandes étapes du système de production et de diffusion des séries télévisées américaines. L'évolution des séries télévisées est directement liée aux mutations sociétales des États-Unis. Nous avons gardé comme liant l'évolution historique des fins, ce qui nous a permis de percevoir la profonde évolution du modèle initié par la *sitcom I Love Lucy* en 1951. L'évolution des genres, le développement du feuilleton, le bouleversement du câble, la révolution numérique ou encore l'apparition des plates formes de diffusion. L'histoire des séries télévisées est d'une grande richesse. La concurrence a constamment incité à l'évolution des formes, des genres ou des modes de diffusion entrainant une course à l'originalité. Si nous avons choisi de porter une attention particulière sur les vingt-cinq dernières années de la télévision américaine, c'est parce qu'elles semblent être l'aboutissement des précédentes évolutions. La naissance du câble dans les années 1970, les productions de la MTM, l'apport du feuilleton, le développement des modes de productions de la série télévisée semblent amener à maturité la fiction sérielle. Pleinement conscientes de ses forces et de ses faiblesses, les séries télévisées américaines se lancent à l'assaut de territoire inconnu grâce à un savoir-faire façonné par une quarantaine d'années de pratique. La série télévisée se nourrit de sa propre histoire pour évoluer, pour reculer les limites de ces possibilités. Si bien que les auteurs ont pleinement conscience de ce que peut offrir la fiction sérielle comme le remarque David Fincher : « L'époque est excitante dit-il, les possibilités sont innombrables, tous les opérateurs veulent s'affirmer sur le terrain de la fiction et offrent beaucoup de libertés aux cinéastes qu'ils veulent attirer chez eux. »[1490]

Difficile de ne pas voir une continuité entre le travail d'un Steven Bochco sur *Hill Street Blues*, celui de John Wells sur *ER* ou encore David Chase sur *The Sopranos*. Certes, les genres sont différents mais les fictions explorent les possibilités narratives fictionnelles de l'objet sériel avec un appétit insatiable. L'école américaine ne cesse d'explorer ces nouveaux territoires que l'on pensait impossible à la télévision : « elle est structurellement poreuse, et son économie est une économie cannibale. »[1491]

Les années 1990/2000 se révèlent d'une grande intensité avec le redoublement de la concurrence, la bataille entre le câble basique, *premium* et les *networks*. De plus, les

[1490] RIGOULET Laurent, « Rencontre avec le cinéaste David Fincher », *art. cit.,* p. 44-45.

[1491] COLONNA Vincent, *L'art des séries télé ou comment surpasser les Américains*, *op. cit.*, p. 324.

mutations numériques touchent directement la forme sérielle avec un éclatement de la diffusion et des supports de diffusion. L'ordinateur devient un nouvel écran capable de recevoir et de diffuser des séries télévisées. Le téléchargement, la VOD permettent une accessibilité quasi immédiate avec la première diffusion de la série. Tout va plus vite, c'est la grande transformation d'Internet. Aussi, les séries télévisées doivent se mettre au diapason de ces évolutions et développent le concept de « narration transmédiatique » proposé par Henry Jenkins. Les webisodes, les mobisodes, les romans, les *comics* viennent proposer un éclatement narratif qui étend l'univers fictionnel de l'objet sériel. *Lost* et *24* sont parmi les premières séries des années 2000 à explorer les possibilités des récits transmédiatiques élaborant un rapport entre l'œuvre et le téléspectateur inédit qui encourage et nécessite une participation au travers des différents médias. La compréhension de ces évolutions amène à repenser l'analyse des séries en fonction des contraintes qui les façonnent. Nous devons toujours être au fait des contraintes de production pour penser une série parce que ces contraintes ont une telle influence sur l'objet qu'elles semblent fusionner avec l'aspect créatif. C'est la raison pour laquelle nous devons générer un modèle capable de produire une méthodologie qui puisse produire des analyses en prenant en compte l'ensemble des sphères temporelles.

À peine avons-nous eu le temps de mettre à jour ces évolutions que d'autres viennent envahir le paysage sériel. Netflix, Amazon Studio propose de nouvelles formes de diffusion et de production de série élargissant le spectre de la concurrence. Penser la production et la diffusion demande une actualisation constante tant les possibilités s'étendent. Les séries télévisées nous apparaissent comme un objet façonné et poli au fil du temps. Si la forme télévisuelle reste constante, elle connaît des évolutions qui ouvrent de nouvelles possibilités. Elles dévoilent à quel point il est important penser la série par son mode de production et de diffusion. Nous ne pouvons pas analyser et penser une fiction comme *I Love Lucy* et *Breaking Bad* sans avoir pleinement conscience du gouffre qui les sépare. Pour prendre un exemple moins extrême, générer un modèle analytique applicable à *Six Feet Under* et *Lost* demande de maîtriser les contraintes de production et diffusion d'une chaîne du câble comme HBO et d'un *network* comme ABC. L'Histoire nous apprend à penser le temps de la production et de la diffusion.

1.2.1 L'évolution des modes de regards

Au carrefour de ces évolutions, le téléspectateur lui-même change dans ses modes de regards. Clément Combes distingue ainsi cinq possibilités[1492] et modes de regards propre à notre époque. Le premier est lié à la chaîne qui distille les épisodes, c'est le modèle le plus ancien (« Le Suiveur »). Le second correspond à une « éditorialisation » des séries, l'achat d'une série puis son visionnage (« Méthodique »). Le troisième dit l'opportuniste serrait celui qui « ne va pas vers les séries, ce sont elles plutôt qui viennent à lui. »[1493] La quatrième consiste à récupérer des épisodes (enregistreur numérique, prêt, etc.) et à les regarder. Enfin le dernier mode consiste à laisser le temps faire son office, C'est la méthode « sourciste » (VOD, *peer-to-peer*). Ainsi, la série télévisée ouvre des possibilités dans la manière de gérer l'accès à la fiction. Elle permet différent mode de regard qui s'éloigne du modèle classique liée à la diffusion des épisodes par la chaîne. De ces cinq possibilités d'appropriation, nous distinguons des méthodes différentes qui peuvent tendre à l'accumulation de fiction, « engloutie » ensuite en plusieurs heures mais aussi à un visionnage plus éparse. La marge de manœuvre du spectateur, bien que toujours encadré, est plus importante actuellement que lors des débuts de la télévision.

Le (télé) spectateur a donc un choix plus étendu sur le visionnage d'une série télévisée. Pourtant, cela ne touche pas directement les programmes. Il n'y a toujours qu'un seul moyen de regarder une fiction, c'est dans sa chronologie, dans son montage sériel premier. Pourtant, une série en particulière laisse entrevoir les possibilités futures de la fiction sérielle, il s'agit d'une web-série intitulée *H+ The Digital Series*[1494] créée par John Cabrera et Cosino De Tommaso et produite par Bryan Singer. Cette série de science-fiction propose trois modes de regards. On peut regarder la série selon la mise en ligne des épisodes, on peut la regarder par sa chronologie et on peut la visionner, enfin, par le biais

[1492] COMBRES Clément, « Comment le téléspectateur gère la temporalité ? », Colloque « Télé en série » à Montréal, organisé par Jérôme-Olivier Allard, Elaine Després, Simon Harel & Marie-Christine Lambert-Perreault du 22 mai au 24 mai 2014 au carrefour des sciences à l'Université de Montréal. Thèse de doctorat de Clément Combes, *La pratique des séries télévisées. Une sociologie de l'activité spectatorielle,* Thèse, Économie, Organisation, Société, Institut des sciences et technologies, 2013, p. 381.

[1493] *Ibid.,* p. 386

[1494] Les épisodes sont mis en ligne à partir d'août 2012. Site officiel : http://www.hplusdigitalseries .com, (consulté le 5 mars 2015).

des personnages[1495] (il s'agit alors de visionner tous les épisodes centrés sur un même protagoniste). On peut penser que l'avenir de la série télévisée peut passer par une diversification des modes de regards au sein d'une même œuvre sérielle. Si le phénomène touche ici la web-série, il n'est pas impensable de penser que ce type d'architecture narrative puisse s'appliquer à une série télé. Le remontage des épisodes de *Lost* dans leur chronologie laisse à penser que nous nous rapprochons de cela. La lecture de l'œuvre représente un champ d'expérience dans lequel les modes de regards peuvent trouver un certain épanouissement.

Nous tendons donc à une liberté encadrée dans la lecture des œuvres sérielles. La série en tant que forme ne disparaît pas mais les possibilités qu'elle habite sont méticuleusement exploitées. Le (télé) spectateur tend donc non seulement à une approche multiple des contenus mais aussi de la narration elle-même. Il s'agit sans aucun doute d'une nouvelle étape dans l'expansion des modes de regards.

1.2.2 La théorie de l'auteur revisité

> La pire chose que les Français nous aient apportée est la théorie de l'auteur, dit-il impassiblement. C'est une énorme connerie. On ne fait pas un film tout seul, et encore moins une série télévisée. On confie des tâches à des personnes. On les met à l'aise dans leur travail, on les encourage à parler.[1496] Vince Gilligan (créateur de *Breaking Bad*).

Dans la continuité de notre travail, penser la production, c'est aussi penser la création et donc ceux qui en sont à l'origine. Les *showrunners*, les auteurs, les producteurs exécutifs représentent les maîtres et les responsables des univers fictionnels sériels. Néanmoins, l'étude des praticiens des séries a remis en perspective certains a priori. Le *showrunner* est un terme officieux, le producteur exécutif est le maitre à bord de la fiction mais l'idée d'un homme seul dirigeant la série entière est une idée erronée. Plusieurs postes à responsabilité gravitent autour du producteur exécutif qui rend possible la

[1495] CACCAMO Emmanuelle : « Post-cyberpunk sériel, une acculturation au transhumanisme ? Étude sémiotique de la websérie H+: the Digital Series ». Colloque « Télé en série » à Montréal, organisé par Jérôme-Olivier Allard, Elaine Després, Simon Harel & Marie-Christine Lambert-Perreault du 22 mai au 24 mai 2014 au carrefour des sciences à l'Université de Montréal.

[1496] MARTIN Brett, *Dfficulte Men, op. cit.*, p. 265. Citation en anglais: « "The worst thing ever the French gave us is the auteur theory," he said flatly. "It's a load of horseshit. You don't make a movie by yourself, you certainly don't make a TV show by yourself. You invest people in their work. You make people feel comfortable in their jobs; you keep people talking". »

production de série télévisée. Le *showrunner* est un terme médiatique pour ériger en triomphe l'auteur suprême qui finalement n'existe pas. Même un bourreau de travail comme David E. Kelley n'a pas pu tout faire seul. Ce qui est certain, c'est que la ligne artistique est bien aux mains des producteurs exécutifs dont le titre leur assure le *Final Cut* sur les épisodes. Pourtant, le métier de producteur exécutif apparaît différent selon le mode de production, que ce soit celui d'un *network* ou d'une chaîne du câble.

Les différences de contraintes sont telles que le travail est différent. L'analyse de deux bibles de séries rédigées dans deux situations bien différentes nous a permis de mettre à jour un exemple de ces divergences. L'étude des bibles nous révèle aussi les méthodes des auteurs pour constituer leur univers, pour penser un socle fictionnel amené à alimenter la machine à récit. Entre l'auteur confirmé Ronald D. Moore et le débutant Damon Lindelof, nous remarquons deux manières de procéder qui sont à la fois le fruit d'une différence d'expérience, de deux modes de production et deux méthodes de travail distinctes. La richesse de ces documents confirme la place majeure des univers fictionnels dans l'élaboration de la fiction. Ronald D. Moore apparaît comme un auteur qui pense la série d'abord comme un univers fictionnel dense et riche favorisant des arcs narratifs autour de de la quasi-extinction de la race humaine. Lindelof et Cuse qui sont encore aux prémisses du développement de la série instaurent l'univers fictionnel sans trop s'avancer dans la description, mais en ayant certainement conscience du rôle capital que ce dernier va jouer dans leur projet. De ces bibles, nous apprenons d'importants éléments sur la manière de créer sous une pression certaine.

Par la suite, nous avons tenté de comprendre ce qui réunissait et ce qui séparait les méthodes des différents auteurs tout en démystifiant la fameuse *Writing Room*. En abordant les méthodes d'écriture, de production et même de conception, nous avons pu percevoir que les méthodes divergent aussi en raison du temps alloué à la création. Il est plus confortable de travailler sur douze épisodes par an que sur vingt-quatre épisodes avec un temps de productions similaire. Ces méthodes témoignent aussi de la richesse des parcours des auteurs entre le jeune loup Lindelof, les confirmés Moore, Ball et Lawrence ainsi que l'expérimenté Carlton Cuse. Chaque auteur apporte une patte qui traduit une sensibilité spécifique, par exemple le théâtre influence grandement le travail d'Alan Ball là où Damon Lindelof est davantage influencé par la pop-culture. Des générations différentes d'auteurs, mais ayant tous pour projet d'utiliser le médium sériel pour réinventer une manière de raconter des histoires.

Notre étude nous révèle que la série a beau être une mécanique rodée, il n'en reste pas moins que ce qui la rend populaire échappe à tout contrôle. Ronald D. Moore et Alan Ball parlent de procédé organique lors de l'écriture d'une fiction sérielle. D'une certaine manière, ils perçoivent la série comme un corps organique qui dicte certains de ses besoins. Aucune série n'est pensée dans le moindre de ses détails et une part d'improvisation, de chance permet de faire progresser la fiction. Comme l'écrit Lawrence, produire une série, c'est accepter de ne pas avoir le contrôle[1497]. Il nous semble qu'on peut préciser en disant qu'une série n'est pas contrôlée par une personne, mais qu'elle résulte de la triple configuration des sphères temporelle qui la façonnent. La théorie de l'auteur est dépassée même si l'industrie continue à vendre les séries sur le nom du *showrunner*.

Les grandes séries contemporaines répondent à une part de maîtrise et à une part organique. Lorsque J.J. Abrams met en avant sa théorie de la *Mystery Box*, il métaphorise l'idée que ce qui attire le spectateur, ce sont les possibilités infinies offertes par un univers fictionnel. L'île de *Lost* est clairement une boite mystère, on en distingue les contours mais pas les secrets. Abrams explique que l'audience et même les producteurs peuvent se tromper sur le sujet d'un film à cause de la boite mystère, il utilise l'exemple de *Jaws*[1498] qui est décrit comme un film de monstre sauf que pour Abrams, c'est un film sur la famille[1499]. C'est exactement le même problème de *Lost* où une partie de la boite mystère, l'île, a éclipsé le vrai sujet du *drama*, les affects entre les personnages. Il est parfois difficile pour une fiction de se détacher de cette notion de « boîte mystère ». Chacun porte un mode de regard sur la fiction, ce qui peut expliquer la scission des téléspectateurs lors du visionnage d'une fin de série.

À travers ces méthodes, nous avons cerné deux axes spécifiques qui façonnent les séries télévisées. En effet, les propriétés temporelles de l'objet permettent de penser les univers fictionnels et les personnages. Les fictions se nourrissent alors de leur propre univers pour alimenter leur machine à récits. De la même manière, les personnages constituent une autre source narrative notamment par leur *backstory*. Penser les séries télévisées par ces deux axes, c'est comprendre ce qui différencie un récit sériel de la majorité des autres supports narratifs.

[1497] PRIGGE Steven, *Created By…Inside the Minds of Tv's Show Creators*, *op. cit.*, p. 151.

[1498] *Les Dents de la mer* de Steven Spielberg (1975).

[1499] ABRAMS J.J. : "The Mystery Box", in *TED*, 2007. Conférence disponible via ce lien : https://www.ted.com/talks/j_j_abrams_mystery_box, (consulté le 10 juillet 2014).

1.2.3 La narratologie : à l'aide de la série

Afin de générer un modèle capable de produire de l'analyse sérielle, nous avons travaillé sur les outils capables de nous aider. Aussi, nous avons entrepris d'établir une dialectique avec la narratologie qui peut nous permettre de comprendre la manière dont les séries télévisées réutilisent et se ré-approprient certains outils. Autour de l'idée de la double temporalité des histoires et des récits, nous avons emprunté à Gérard Genette sa triple distinction : histoire, récit et narration. Nous avons questionné nos découvertes lors des deux premières parties pour penser les outils majeurs de la série télévisée. Afin de comprendre ce qui se joue dans les univers de fictions, nous avons utilisé les théories de Thomas Pavel et de Lubomir Dolezel. La présence récurrente d'un univers de l'action et un univers noétique nous a permis de mettre en place un concept autour du double, le *doppelgänger* des univers de fictions. La série propose une dialectique entre ces deux univers.

En abordant, la question des points de vue, nous nous sommes intéressés aux modulations narratives, aux structures de récit qui organisent les fictions sérielles en passant par les travaux de Rick Altman. Nous avons tenté de dégager tout ce qui fait de la série télévisée une œuvre narrative temporelle unique ; la répétition, l'itération, les anachronies, les ellipses, les expériences temporelles (rêve, fantaisies, etc.) alimentent ce qui fait la spécificité de l'expérience.

Nous avons puisé dans les différents courants narratologiques pour affiner nos outils. D'Aristote aux formalistes russes en passant par Genette, Todorov ou encore l'école américaine de Joseph Campbell, Christopher Vogler et Rick Altman. Nous avons couvert une méthodologie narratologique vaste pour en retirer les meilleurs outils afin de comprendre les spécificités sérielles. Face à une masse narrative non limitée dont la mission première est de perdurer, les outils utilisés par les auteurs peuvent être compris à l'aide de la narratologie. On peut ainsi déceler des points d'entrée spécifique à ce type de fiction tout en expliquant la manière dont les séries opèrent pour perdurer dans le temps. Les axes que nous avons étudiés doivent être pensés en lien avec la double identité propre à la série télévisée théorisée par Jean-Pierre Esquenazi. La dialectique de ce type de fiction repose sur un montage sériel (*Beat*/Acte/Episode/Saison) et le montage audiovisuel. Ces deux types de montages s'influencent mutuellement pour créer une forme unique.

1.3 Du temps chronique à l'image du temps : mise à jour de la complexité temporelle des séries

L'absence de limite clairement établie au moment du lancement d'une série engage une expérience temporelle spécifique. À travers nos travaux, nous avons utilisé nos savoir précédemment acquis pour proposer une manier de penser le temps commun aux trois sphères temporelles. En partant de la notion de temps calendaire proposé par Benveniste et Ricœur, nous avons mis à jour le fonctionnement du temps chronique à travers une triple configuration qui permet de définir le niveau de lecture d'une fiction sérielle. Cette triple articulation du temps chronique permet de s'interroger sur la logique temporelle d'une série télévisée. En nous référant au travail de Jean-Pierre Esquenazi sur la question de l'identité sérielle, nous avons décidé de proposer un modèle générateur d'analyse qui prendrait en compte le montage sériel (saison, épisode) et audiovisuel (cadre, montage). Toute notre réflexion nous a amené à penser la série par sa plus grande spécificité, le temps. Aussi, nous sommes lancés dans une méthodologie analytique organisée autour de l'apprivoisement du temps dans les œuvres sérielles.

Nous avons ainsi proposé de penser trois niveaux de temps : le temps calendaire (pur temps chronique objectif), le temps chronique (subjectif) et l'image du temps définie par Jean-Pierre Esquenazi. Le temps calendaire comme pur temps chronique objectif, c'est-à-dire, le calendrier de la programmation télévisuelle. Le temps chronique subjectif comme l'écriture sérielle à partir d'une programmation pragmatique. Enfin, l'image du temps comme la force conductrice qui guide les récits et les histoires et qui donne à voir une logique spécifique à l'ensemble de la série. De cette manière, nous pouvons penser les œuvres selon une méthodologie commune. La triple articulation du temps chronique permet de préciser la manière dont la série se raconte et à quel niveau fait-elle sens. C'est justement en pensant la série de cette manière que nous avons mis à jour un autre système classificatoire de série qui ne repose pas sur la part de sérialité ou de feuilleton propre à la fiction mais qui s'agence autour des configurations temporelles de la série. En gardant la principe des dominances, nous avons proposé une taxinomie en trois catégories : les séries à dominantes épisodiques, saisonnières ou d'ensemble. L'analyse de la fiction doit être pensée en fonction de son niveau de lecture. D'une certaine manière, l'analyse établit une

dialectique entre le temps chronique objectif et le temps chronique subjectif ainsi qu'entre le montage sériel et le montage audiovisuel.

La mise en place de notre modèle générateur d'analyse est l'étape qui nous a permis de penser la complexité temporelle des séries télévisées. En nous saisissant de l'exemple de *Batllestar Galactica*, nous avons procédé par étape. Nous avons réutilisé notre méthodologie initiale, confronté la déformulation et la formule de la fiction pour organiser l'analyse de la série. En repassant par la fin (*Daybreak*) et un épisode de la fiction (*33*), nous avons établi une dialectique entre un épisode porté par la formule et le final de la fiction porté par la déformulation. De cette manière, la confrontation de ces épisodes révèle la dominance d'ensemble de la série. Les deux chemins entrepris par la fiction guident un modèle analytique fondé sur la manière dont la série apprivoise le temps. Dans cette œuvre de science-fiction, la dialectique évoque un traitement double de l'univers fictionnel. On passe ainsi par le *doppelgänger*, c'est-à-dire, la perception de deux espaces temporels dans lequel la narration puise l'espace de l'action et l'espace noétique. De la tension entre ces deux espaces émerge un espace intermédiaire qui produit une expérience du temps. La fiction propose donc une tension entre une expérience du temps hétérogène direct et une expérience du temps pragmatique. Le montage audiovisuel traduit cette volonté en jouant sur le rapport formel entre ces deux espaces.

À partir de ce constat, nous avons appliqué notre modèle analytique de la triple configuration du temps chronique qui permet de passer par le niveau temporel qui configure l'œuvre. En l'occurrence, ici, c'est en partant de la série comme un tout que nous avons remonté le fil des trois niveaux de temps chronique. En passant par la totalité de la série par la saison et par les épisodes, nous avons mis à jour la manière dont la fiction constituait progressivement son expérience temporelle. Chaque niveau ajoute ainsi une progression dans l'expérience et un renforcement du sens. La série comme ensemble propose une expérience du tout et dégage une logique internet à la narration. La saison propose une forme de mini-achèvement reposant sur la combinaison d'épisodes et d'arcs narratifs. Enfin, l'épisode propose une expérience en apparence autonome, mais qui engage à la poursuite du visionnage de la fiction. La série dans son ensemble est marquée par des évolutions à la fois dans son organisation et dans ses modulations. Le récit bifocal initial laisse progressivement place à un récit multifocal. L'espace noétique contamine progressivement les points de vue des personnages de la fiction. Les trois niveaux du temps chronique permettent ici de passer d'une expérience proche de l'univers de l'action

à celle de l'univers noétique ou l'expérience du temps saisit les personnages et non l'inverse.

Le fil de notre modèle est donc d'écouter ce que la série a à dire. La fin nous permet de remonter le fil de la vision de l'opéra, une des manifestations les plus constantes de l'espace noétique dans la fiction. C'est dans la construction de ce type de manifestation noétique que la tension temporelle de la série se laisse appréhender. La série offre donc une expérience en constante élaboration qui diffère selon le niveau de visionnage. Visionner un épisode, une saison où l'ensemble de la série produit une expérience différente de la fiction. Dans *Battlestar Galactica*, l'image du temps proposée est celle de la figure de cycle de l'autodestruction des hommes par les hommes qui guide la narration. Le dédoublement de l'univers entre action et noétique est la résultante de ce cycle. L'imminence de la fin de la civilisation des hommes contamine chaque personnage à une nouvelle manière d'expérimenter le temps.

C'est néanmoins dans la mise en place d'un modèle générateur d'analyse que nous pouvons appréhender ces multiples expériences. En saisissant la série par la fin et en dialectisant ce rapport avec la formule de la série, nous comprenons par quels niveaux la série se configure. En appliquant le modèle de la triple configuration du temps chronique, nous mettons à jour le réseau d'expérience proposé. La fin reste notre point d'entrée dans ce modèle parce qu'elle dicte la manière dont la série peut se laisser appréhender.

1.3.1 La série et l'identité

Si nous avons pu mettre à jour le montage sériel et ses composants. La question du montage audiovisuelle doit attirer notre attention. En nous basant sur les travaux de Gilles Deleuze, nous avons essayé de penser la spécificité propre aux images sérielles. Nous avons puisé notre réflexion dans les travaux d'Anne Besson qui évoquait déjà l'idée que l'expérience d'un cycle littéraire aboutissait à celle de l'élaboration d'une identité. Aussi, en partant de l'image-mouvement/l'image-temps de Deleuze, nous proposons de penser l'image sérielle comme une image identitaire parce qu'elle dévoile les effets du temps qui façonnent une identité morale et physique. En effet, la somme des images sérielle donne à voir les mutations physiques des personnages dans une continuité proche d'une sorte d'expérience scientifique. En cela, le montage sériel et le montage audiovisuel semblent aboutir à cette image identitaire. Colonna rappelle que Paul Ricœur pense que la

seule manière de se ré-approprier le temps passe par les émotions et donc les affects[1500]. Or, l'image de l'identité porte en elle les affects partagés avec les personnages. Le rapport à l'identité offre un accès privilégié à une expérience du temps.

D'un point de vue audiovisuel, la série puise dans la dialectique entre le temps calendaire (pur temps objectif) et le temps chronique (subjectif) pour façonner une expérience de la formation de l'identité. L'image sérielle reflète l'évolution du personnage qui se produit en parallèle de notre propre évolution personnelle. L'image identitaire concerne directement le spectateur qui vieillit en même temps que les personnages et les acteurs. L'identité est une notion en constante évolution, nous n'avons jamais une identité fixe, elle continue de s'écrire au fil du temps. Or, le visionnage d'une série télévisée est comme une mille-feuilles. On retrouve une superposition de couches identitaires. Nous formons notre identité, les personnages de la série procèdent au même travail, les acteurs de la production aussi. Ainsi, la série offre une expérience convergente de la formation de l'identité. Pour le téléspectateur, le visionnage d'une série peut s'étaler sur plusieurs années correspondant ainsi à un moment précis de sa vie. Tom Fontana théorise la fiction de cette manière « connais-toi, toi-même, découvre qui tu es ».[1501] Les personnages vieillissent donc en même temps que le public et l'identité se forme sur le rapport mémoire/durée[1502].

Il semble que ça soit précisément la quête de la narration sérielle. Le montage sériel et audiovisuel contribue clairement à cette recherche. La série télévisée contemporaine tend à offrir une expérience rassurante de la formation d'une identité :

> Pour Paul Ricœur, l'explication du besoin humain de récit, la justification de la mise en intrigue tient dans cette « attente du lecteur que quelque consonance finalement prévalue », le besoin « d'imprimer le sceau de l'ordre sur le chaos, du sens sur le non-sens, de la concordance sur la discordance » : de donner forme et consistance à l'existence individuelle et collective.[1503]

[1500] COLONNA Vincent, *L'art des séries télé 2 L'adieu à la morale*, *op. cit.,* p. 144.

[1501] *L'Amérique en prime-time* de Lloyd Kramer, diffusé sur Arte (en France), 2012, http://www.dailymotion.com/video/xvdtxg_l-amerique-en-prime-time-ep1_webcam#.UaNDVmSZQaj

[1502] WINCKLER Martin, « Comment j'ai appris à écrire (des romans) avec Urgences (ER) et à enseigner (l'éthique biomédicale) avec Dr House (House, M. D.) », Colloque « Télé en série » à Montréal, organisé par Jérôme-Olivier Allard, Elaine Després, Simon Harel & Marie-Christine Lambert-Perreault du 22 mai au 24 mai 2014 au carrefour des sciences à l'Université de Montréal.

[1503] BESSON Anne, *D'Asimov à Tolkien, op. cit.*, p. 208.

Aucune autre forme de narration ne propose une telle élaboration parce qu'aucune autre forme narrative ne mélange les propriétés du récit littéraire et les propriétés du récit audiovisuel sur une telle étendue temporelle. La forme des séries télévisées est unique. Néanmoins, une question se pose. Dans l'éclatement des modes de visionnage, la série ne perd-elle pas cette capacité à former une identité en même temps que celui qui la visionne ? Si on peut regarder une saison entière sans attendre une diffusion hebdomadaire comme c'est le cas pour les séries de Netflix, la dimension identitaire n'est elle pas amoindrie ? On peut effectivement penser que l'éclatement du visionnage a une influence sur l'expérience de l'identité propre à la série mais l'immuabilité du montage sériel empêche de rompre avec cette étendue temporelle originelle. Une série est toujours disponible par épisode puis par saison. Ainsi même une fiction comme *House of Cards,* disponible par saison, doit répondre à un retour annuel, ce qui continue d'égrainer la fiction sur un temps étendu. Aucune série ne se propose dans sa totalité lors de la première diffusion. C'est justement dans cette ligne rouge jamais franchie que l'image identitaire a plus que jamais sa place dans la fiction sérielle.

1.4 « Le temps nous tuera tous »

Dans le cadre de notre travail, nous avons essayé de penser les séries télévisées par les configurations temporelles. Notre méthodologie s'est bâtie sur l'idée d'une pensée de la série à rebours proche de l'écrivain Edgard Alan Poe. Nous avons pu générer une méthodologie analytique commune pouvant s'appliquer aux séries télévisées contemporaines américaines. Les trois sphères de temps qui ont guidé notre réflexion nous apparaissent désormais comme les composantes d'un seul et même réseau particulièrement riche. Nous avons prouvé que la question du temps est déterminante dans l'étude des œuvres sérielles. Le paradoxe des séries télévisées repose dans cette tension induite par le temps. La série entretient un rapport ambigu avec sa dimension temporelle. Celle-ci façonne sa forme spécifique en même temps qu'elle représente son plus grand problème. Pour exister, la série doit se battre contre la pression du temps et trouver le moyen de lutter contre celle-ci.

La problématique auquel semble se confronter la série nous apparaît exposé lors d'un épisode d'*House of Cards*[1504] :

[1504] *Chapter 13* (*la fin justifie les moyens*), S1E13.

Ce temps qui précipite la série vers son terme s'incarne littéralement, à la fin de la première saison d'House of Cards (2013), dans un point de vue filmique qui se confond avec celui d'une horloge. C'est depuis le cadran que l'on voit le protagoniste, l'ambitieux et crapuleux Frank Underwood (Kevin Spacey) qui brigue le mandat de vice-président, se tourner vers la caméra comme s'il s'adressait à Chronos lui-même pour lui dire : « Tu n'as jamais été un allié, n'est-ce pas ? » Et tandis que l'aiguille des secondes fait entendre sont tic-tac tout en balayant l'écran de notre champ de vision, Frank ajoute : « Le temps […] me tuera un jour. Nous tuera tous. »[1505]

Figure 99 : Capture d'écran de l'épisode *Chapter 13* (S1E13), [00 : 36 : 01].

Le discours de Frank peut-être entendu comme un métadiscours sur la forme sérielle. De ce point de vue, la série serait en lutte constante. Elle se nourrit du temps autant qu'elle lutte contre lui. Elle est malgré tout condamnée à perdre face à cette pression. Comme nous l'avons vu, elle a trouvé d'autres moyens de pérenniser dans le temps.

1.5 Refuser l'oubli

Nous espérons avoir permis une progression dans la compréhension de la série télévisée. Les configurations temporelles nous ont permis de cerner l'extraordinaire richesse de ces œuvres. La pierre que nous posons ici est une manière d'avancer, de tendre vers une meilleure compréhension de la forme sérielle. Nous espérons avoir aidé à changer la perception de l'objet qui, à l'instar des propos de Thibault de Saint-Maurice semble proposer une forme d'équivalence avec les « "expériences de pensées" des philosophes,

[1505] ODELLO Laura et SZENDY Peter, « Fins de séries », *art. cit.,* p. 36-41.

qui pour examiner des dilemmes moraux, inventent des situations fictives assorties de choix déchirants. »[1506]

Le concept d'identité nous apparaît éclairant dans la mesure où elle permet de penser la série dans ce qu'elle produit. Pourtant au fur et à mesure que nous progressions dans notre travail, une question était en train de se poser. Au regard de la quantité de fictions sérielles existante, nous devons trouver le moyen de ne pas oublier ces œuvres. Gaëlle Philippe propose une réflexion sur la « patrimonialisation » de la télévision dans son article sur cette question : « La télévision n'est alors pas la seule à œuvrer pour la patrimonialisation de ses programmes. En effet, ses programmes peuvent devenir sources d'inspiration pour d'autres médias ou arts. »[1507] Notre travail s'est organisé autour des séries télévisées contemporaines marquées par l'ère numérique. Nous ne devons pas pour autant perdre de vue qu'un nombre conséquent de fictions risque de disparaître. Noyées dans la masse d'une production en constante expansion, des fictions anciennes risquent de se perdre dans l'oubli. La série semble connaître ici une limite à sa conservation. Détachée de leur époque, elle semble difficile à conserver comme objet d'étude. Qui ira regarder l'intégral de *Dallas* pour rendre compte de sa formidable contribution à l'Histoire des séries télévisées ? Qui produira un travail contemporain sur des fictions comme *Mission Impossible, Homicide, Hill Street Blues, NYPD Blue, Gunsmoke, Dragnet,* etc. ? Le risque est donc de voir disparaître du champ d'études des fictions anciennes. À l'inverse d'un livre, il apparaît difficile d'analyser ces œuvres gigantesques. Le resserrement contemporain des fictions sérielles limite le nombre de saisons et empêche des œuvres dépassant les dix saisons (du moins pour la majorité), ce qui facilite le travail universitaire. En produisant un modèle générateur d'analyse, nous avons travaillé sur une fiction de quatre saisons, ce qui représente un énorme travail, imaginons un instant le même travail pour quatorze saisons.

L'ultime lutte de la série télévisée semble donc reposer dans ce combat contre l'oubli. À la manière de notre corpus, toutes les séries ont beaucoup à dire sur leur époque et sur la forme sérielle. Elle constitue une richesse narrative et audiovisuelle qu'il faut préserver parce qu'il est de plus en plus probable qu'à la manière des romans-feuilletons, les œuvres soient réhabilitées (nous sommes sur ce chemin en tout cas). Dans quelques dizaines d'années, peut-être qu'une autre thèse reviendra sur la manière dont les séries

[1506] DE SAINT-MAURICE Thibaut, *Philosophie en séries*, *op. cit.*, p. 99.

[1507] PHILLIPE Gäelle, « Remake télévisuel et patrimonialisation », dans *Quelle culture pour la télévision ?*, François Jost (dir.), Paris, CNRS éditions, 2011, p. 105-116.

furent d'abord dénigrées avant d'être élevés au rang d'œuvre d'art. Dans cette même thèse hypothétique, l'auteur déplorera la disparition de nombreuses œuvres dignes d'intérêt. Il ne s'agit pas seulement d'un patrimoine américain, mais d'un patrimoine mondial, nous devons préserver cette production internationale et l'explorer. Comme Balzac ou Dumas hier, Ronald. D. Moore, Vince Gilligan, Damon Lindelof aujourd'hui, les auteurs de ces œuvres ont prouvé contre toutes les critiques que la forme sérielle pouvait produire une pensée de l'identité[1508]. En parlant d'Edmond Dantès, de Walter White, elles parlent de nous, de l'humain, dans sa dualité et dans son incroyable richesse. Il est intéressant de rappeller que la « conscience patrimoniale » pour le cinéma est relativement tardive puisque Jacque Aumont et Michel Marie l'associe à la célébration du centenaire du cinéma en 1995.[1509] C'est le moment ou des pays ont engagé une politique de patrimonalisation à l'échelle nationale. Nous ne devrions pas attendre le centenaire de la série télévisée pour sauvegarder cette conscience.

L'art est le meilleur de l'être humain, il est ce que nous pouvons transmettre aux générations futures pour les aider à comprendre le monde et à se comprendre eux-mêmes : « Chaque histoire que nous entendons est une expérience virtuelle qui nous prépare au monde. »[1510] Nous devons aider à transmettre ces histoires parce qu'elles sont la somme de nos expériences. Comme le dit Frank Underwood, « le temps nous tuera tous », c'est un fait, mais il ne faut pas qu'il tue nos récits : « Les séries qui nous touchent ne se contentent pas de nous décrire le monde et de nous parler de notre vie. À mesure qu'elles se racontent, elles s'intègrent à notre vie et nous aident à penser. Car pour penser, il faut accepter de ressentir. »[1511] Ce patrimoine de la pensée et du ressenti doit être préservé parce qu'il révèle la capacité propre à l'humain de penser sa condition, son histoire, son essence et son avenir. La série est définitivement engagée dans une lutte sans fin.

[1508] Nous aurions pu citer Shakespeare aussi. Le célèbre dramaturge ne connut pas un succès immédiat. Par ailleurs, nous paraphrasons les propos de Sarah Hatchuel lors du colloque Philoséries n°6 qui milite pour dire haut et fort : « *Lost*, c'est aussi bien que Shakespeare ». C'est une étape pour ne pas oublier que ce qui est aujourd'hui considéré comme classique fut longtemps critiqué. HATCHUEL Sarah, « *Lost* : une « romance » shakespearienne ? », Journée d'étude *Philoséries Lost* organisée par Sandra Laugier, Sylvie Allouche, Sarah Hatchuel, Delphine Lemonnier à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, Paris, le 4 et 5 juillet 2014.

[1509] AUMONT Jacques, MICHEL Marie, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma, 2éme édition*. Paris, Armand Colin, 2008, p. 182.

[1510] WINCKLER Martin, *Petit éloge des séries télé*, *op. cit.*, p. 98.

[1511] WINCKLER Martin, « La vie à suivre », *art. cit.,* p. 9-14.

ANNEXES

1 LEXIQUE

1.1 Battlestar Galactica

1.1.1 Les Humains

Battlestar : les Battlestar sont des croiseurs spatiaux coloniaux équipés pour le combat, mais qui fonctionnent davantage comme des porte-avions de combat spatial. Ils « lancent » ainsi les Vipers de combat. Au début de la série, il en existe douze, chacun représentant une colonie.

Chamalla : puissant extrait de légumes aux propriétés hallucinogènes, utilisé à des fins médicales et religieuses.

Colonial One : vaisseau de transport reconverti en siège du pouvoir politique après la chute des colonies.

FTL : *Faster Than Light* (Plus rapide que la lumière), il s'agit d'un saut instantané dans l'espace d'un point A à un point B.

Frak : juron particulièrement courant dans l'univers de cette série qui remplace le Fuck traditionnel pour des raisons de censure.

Kobol : selon les Saintes-Écritures, l'ensemble des colonies vient de cette planète. Ils se sont ensuite séparés en deux groupes, 12 tribus ont fondé les colonies et la 13e tribu s'est établie sur une lointaine planète, la terre.

La Pythie : oracle qui a prédit l'avènement d'un prophète mourant, lequel guidera les humains jusqu'à un nouveau foyer.

Le Quorum des douze : assemblée politique formée des représentants de chacune des douze colonies (planètes) de l'univers de la fiction.

La Flotte : l'ensemble des vaisseaux survivants de l'attaque des Cylons qui tente de trouver la terre.

Le Tylium : le minerai qui, une fois raffiné et transformé en combustible, permet d'alimenter les vaisseaux pour voyager dans l'espace.

Les Colonies : les 12 planètes qui habitent la civilisation humaine sont appelées ainsi.

Les Saintes-Écritures : texte religieux qui est l'équivalent de notre Bible.

New Caprica/Nouvelle Caprica : c'est une planète sur laquelle les humains s'établissent temporairement à la fin de la seconde saison.

Olympic Carrier : vaisseau de ligne d'une capacité de 1 300 passagers. Il est détruit par Lee Adama dans l'épisode *33* lorsque le vaisseau est utilisé comme une arme contre la flotte par les Cylons.

Viper : vaisseau de combat colonial qui ressemble au X-Wing de Star Wars.

Raptor (Rapace) : vaisseau colonial de reconnaissance et de transport.

1.1.2 Les Cylons

Basestar (ou vaisseau mère) : c'est l'équivalent des Battlestar pour les Cylons.

Caprica Six : c'est la Cylon qui a réussi à accéder aux informations sur la défense des colonies, ce qui a donné un avantage décisif aux Cylons lors de l'attaque-surprise des douze colonies. Son statut d'héroïne lui a valu ce surnom qui la distingue de la masse. Caprica renvoie à la planète où elle a effectué sa mission et 6 est le numéro de sa série.

Heavy-raiders (chasseurs lourds) : ce sont des bombardiers spatiaux qui peuvent transporter des troupes Cylons.

Les centurions : il s'agit de Cylons pleinement robotiques.

Les Hybrides : ce sont des modèles Cylons à apparence humaine plongés dans une sorte de liquide à la manière des précogs dans *Minority Report*. Ils contrôlent les Basestars (ou vaisseaux mères). Ils s'expriment par énigmes. Par ailleurs, ils semblent percevoir le temps dans sa totalité (passé, présent et futur).

Le temple des cinq : dans son exode, la treizième tribu s'est arrêtée sur une planète pour bâtir un temple. Ce dernier indique donc aux humains qu'ils sont sur la bonne route vers la Terre.

Raiders : vaisseau de combat Cylon, équivalent des Vipers.

The Hub : c'est le vaisseau mère des vaisseaux de résurrection, celui qui contrôle tous les autres.

Vaisseau de résurrection : vaisseau qui reçoit le téléchargement des Cylons morts pour les réanimer dans un nouveau corps.

12 modèles Cylons : ce sont les 12 modèles à l'apparence humaine qui dirigent la société Cylon.

1.2 Lost

Dharma initiative : le Projet Dharma est constitué par des scientifiques et des libres penseurs de tous pays, rassemblés pour mener sur l'île leurs recherches dans différentes disciplines, dont la météorologie, la psychologie, la parapsychologie, la zoologie, le social-utopisme et l'électromagnétisme.

Flash-ahead : après la fin de la série, le *flash-ahead* précise le sens des *flash-sideways*, il s'agit en fait d'une ligne temporelle se plaçant au moment de la mort de chaque protagoniste. C'est l'intervalle de quelques secondes qui précède le décès et qui offre une nouvelle perception temporelle incarnée par ces flashs.

Flash-sideways : il s'agit de flashs temporels qui dévoilent la vie des différents protagonistes de la série si l'Océanic 815 ne s'était pas écrasé sur l'île.

Jacob : gardien de l'île, responsable de la source de l'île et en quête d'un remplaçant.

Les autres : les « autres » sont une communauté d'autochtones vivant sur l'île avant l'arrivée des survivants de l'Oceanic 815.

L'homme sans nom/la fumée noire : frère de Jacob, tué par ce dernier mais revenu à la vie sous une nouvelle forme. Il est capable d'endosser n'importe quelle identité. Il prend aussi la forme d'une fumée noire dangereuse.

Océanic 815 : numéro du vol de la compagnie qui s'écrase sur l'île au début de la série.

Océanic 6 : il s'agit du nom donné par les autorités aux 6 survivants qui quittent l'île à la fin de la quatrième saison de la fiction.

Richard Alpert : conseiller de Jacob et immortel depuis que le gardien lui a accordé la vie éternelle.

Station du Cygne : station d'observation appartenant à la Dharma Initiative.

1.3 Les séries télévisées

1.3.1 Forme/Format

Anthologie : série sans personnage ni arc narratif se prolongeant d'un épisode à l'autre — à l'opposé des feuilletons, chaque épisode constitue donc une histoire complète et unique.

La plupart du temps, seul le genre — et parfois quelques points communs de narration ou de réalisation – constitue un lien entre les différents épisodes. Il existe des exceptions récentes avec des anthologies saisonnières qui utilisent les mêmes personnages et des récits continus le temps d'une saison.

Cold Open *:* cela renvoie au *Teaser*, c'est l'idée d'une ouverture qui nous plonge immédiatement dans l'action avant même le générique. Si cette technique existe depuis les premières heures de la série télévisée, elle est de plus en plus utilisée. Elle l'est également au cinéma pour désigner les scènes d'un film situées avant son générique de début (*cf.* l'exemple canonique des ouvertures de James Bond).

Cross-over : ou « croisement », en français. Au sens propre, le cross-over est une intrigue qui commence dans une série donnée et se termine dans une autre, et implique des personnages des deux séries.

Déformulation : c'est un concept que nous proposons autour de la fin des séries. Nous pensons que lors des dernières minutes d'une fiction sérielle (quand la fin a été anticipée), l'œuvre rompt avec sa formule et avec l'ensemble de son cadre strict. Ainsi, la série sort du cadre restrictif et innove aussi bien formellement que temporellement. C'est le point de passage entre l'immanence de la fin et l'imminence de la fin du récit sériel.

Drama : selon la définition américaine, il s'agit d'une série composée d'épisodes d'une heure environ, généralement diffusée en soirée ou en deuxième partie de soirée. Le terme peut désigner des séries sentimentales comme des séries policières, médicales ou autres. Il est donc à prendre autant, sinon plus, pour une indication de format que pour un terme générique.

Formule : il s'agit du cadre strict qui est défini par la série. La formule peut se comprendre aussi par les points nodaux de passages qui sont récurrents à chaque épisode. En réalité, ce que l'on retrouve à chaque épisode fait partie de la formule puisqu'elle compose les conditions d'existence et de pérennité de la machine à récits.

Mobisode : épisode d'une série produit pour une diffusion sur téléphone mobile. Dans le cadre des séries télévisées américaines, ce sont souvent des épisodes de complément, pour combler les hiatus ou pour apporter des informations supplémentaires aux fans.

Reboot : terme anglais qui signifie redémarrage, l'idée est donc de reprendre une fiction existante et de la relancer. Il s'agit souvent d'œuvres qui ont eu plusieurs suites.

Reformulation : c'est un concept que nous proposons, il s'agit d'une série qui rompt avec sa formule initiale et qui est obligée de se poursuivre. Dans ce cas-là, la série doit se réinventer ou tout du moins, recomposer une formule. C'est un phénomène plutôt moderne qui concerne des fictions comme *Homeland, Hannibal, Game of Thrones*, etc.

Saga Sell : montage d'extraits diffusé généralement avant le générique de l'épisode et récapitulant des événements passés de la série. Très utilisé dans les feuilletons ou les

séries-feuilletons pour rappeler au téléspectateur des éléments indispensables à la compréhension de l'épisode qu'il s'apprête à regarder.

Sneak Peek : courte bande-annonce d'un épisode, généralement un extrait d'une scène.

Websérie : série (dont l'immense majorité des cas est un format court) destinée à être diffusée sur le web. Jadis réservé aux productions semi-amateurs à tout petit budget, ce genre se professionnalise de plus en plus.

Webisode : épisode spécialement conçu pour internet. Il s'agit souvent d'un mini-épisode complémentaire produit et diffusé entre la diffusion de deux saisons. Le but est ainsi de remobiliser l'audience et de la faire patienter.

1.3.2 Production

A Beat Sheet : *A Beat Sheet* désigne une segmentation synthétique des actions principales de l'épisode. Le *beat* correspond au niveau-micro de l'écriture sérielle. Michael Z. Newman explique qu'il s'agit de la plus petite unité de segmentation de l'épisode, en-dessous de l'acte. C'est un segment de deux minutes en moyenne qui découpe un acte en plusieurs parties. Le *Beat Sheet* est donc la création de l'épisode à son plus petit niveau de découpage.

Above the line : partie du budget qui est allouée aux scénaristes, producteurs, réalisateurs, acteurs.

An Outline : cela désigne la description du contenu de chaque scène de l'épisode. Il s'agit à la fois d'un plan et du carburant de l'épisode (quelles sont les oppositions, les forces qui s'affrontent, que font les personnages, etc.).

A First Draft : il s'agit d'une première version du script de l'épisode. Plusieurs autres versions seront proposées en fonction des remarques du *story editor* ou/et du *showrunner*.

Associate Producer : responsable de l'aspect technique.

Bellow the line : partie du budget qui est allouée à l'équipe technique et aux équipements, locations.

Deficit Financing : système américain de financement des séries télévisées à perte pour le studio qui produit. Si un seul épisode d'une série coûte 2 500 000 $ à produire, mais que la chaîne paye seulement une licence de 1 500 000 $ au studio par épisode, il revient à ce dernier d'apporter le million restant par épisode. En retour, la chaîne se retire du jeu et laisse tout le bénéfice à ceux qui ont couvert les factures : la société de production garde l'entière jouissance de l'œuvre dans sa revente. C'est alors à ce moment que le studio peut compenser ses pertes et faire des bénéfices.

Desilu Productions : il s'agit d'une société de production de télévision américaine créée par les deux stars d'*I Love Lucy*, Desi Arnaz et Lucille Ball. Ils rachètent les studios de la RKO et produisent de nombreuses fictions pour la série télévisée comme *Star Trek*, *Mission Impossible*, *Les Incorruptibles* et autres.

Franchise : cas particulier et extrême d'accumulations de séries dérivées, ou *spin-offs*, tirées d'un même univers fictionnel. On peut penser à *Star Trek* et ses nombreux *spin-offs* ou même *Battlestar Galactica, Stargate*.

Line Producer : responsable du financement de la série. Il gère les dépenses et le budget alloué à la fiction.

PTS : il s'agit d'un script de série télévisée contemporain pour les *prime times*.

Network : terme anglais qui signifie « réseau » et désignant aux États-Unis les grandes chaînes hertziennes émettant sur l'ensemble du territoire (NBC, CBS, ABC, Fox, The CW). Chaque chaîne est constituée d'un certain nombre de stations locales qui diffusent tous les mêmes programmes, ceux de leur « chaîne mère » ou, par analogie, network.

Output Deal : accord liant une chaîne à un diffuseur, celle-ci s'engageant à acheter sur plusieurs années un certain nombre d'heures de séries à celui-là, en échange d'une priorité de choix sur lesdites séries. Par exemple, un *output deal* signé avec la Warner a permis à France 2 de préempter des séries comme *ER, Cold Case, Without a Trace* sans être mise en concurrence.

Producteur exécutif : le producteur exécutif, parfois appelé familièrement le *showrunner*, est souvent le scénariste/créateur de la série. C'est une personne avec qui la chaîne peut avoir une relation préexistante. Cet individu aura participé à la présentation du pitch de la série, de son concept, de son format et de ses personnages à la chaîne et est souvent l'auteur de son pilote. Ce titre est parfois donné au fur et à mesure de la production aux responsables de la fiction (il peut s'agir d'un acteur, scénariste, réalisateur, etc.).

Showrunner : un *showrunner* (terme officieux) coordonne les équipes de scénaristes, valide les scénarios, travaille avec les réalisateurs, a un œil sur les équipes de décorateurs, sur le budget, etc. pour que la série garde son unité et sa cohérence.

Spec-script : il s'agit d'un script de série rédigé par des auteurs à la recherche d'un travail. Pour être embauché dans une série, l'auteur rédige un script d'une série existante (parfois celle à laquelle il postule) afin de montrer sa capacité à se fondre dans une fiction existante.

Supervising Producer : c'est un autre poste fort lié à la création qui permet de prendre des décisions importantes.

Syndication : cela désigne un marché où les séries ayant atteint les cent épisodes sont louées à des chaînes locales qui les rediffusent sur la station en journée à raison de plusieurs épisodes par jour. Le marché de la première diffusion et celui de la syndication

ont considérablement changé depuis. Désormais, le point de repère des cent épisodes n'est plus aussi significatif ni précis, quatre-vingt-huit est le « nombre magique » qu'on entend le plus fréquemment aujourd'hui.

1.3.3 Histoire

Cliffhanger : terme anglais composé de *cliff* (falaise) et *to hang* (s'accrocher, être suspendu), désignant la fin ouverte, spectaculaire ou à grand suspense, d'un épisode ou d'une saison. L'objectif avoué étant de faire revenir le téléspectateur devant son petit écran pour le suivant. Il semble que son invention littéraire remonte non pas aux romans-feuilletons, mais aux *Mille et Une Nuits* où la conteuse Shéhérazade interrompt chaque matin son récit sans en donner la fin, ce qui oblige le sultan à la gracier jusqu'au lendemain.

Jump the Shark : cela signifie que la série a franchi un point de non-retour qui est généralement associé à la chute de la fiction (autant en terme d'audience que de qualité). L'expression provient de la série *Happy Days* lorsque le personnage de Fonzie fait du jet-ski au-dessus d'un requin dans l'épisode *Hollywood* (S5E03). On considère alors que la série est allée trop loin.

Le syndrome Chuck Cunningham : Lorsqu'un personnage disparaît subitement de la fiction sans explication.

Quality TV : expression forgée par les journalistes critiques américains de la télévision et des médias, désignant un type de production télévisée répondant à des critères de qualité élevés, que ce soit par les thèmes abordés, la production ou la réalisation. Ce type de télévision est souvent associé à la résurgence du feuilleton et à la complexification de la narration (*Hill Street Blues*, *St. Elsewhere, Moonlighting…*)

Syndrome Clair de Lune : chute spectaculaire de l'audience d'une série lorsqu'un couple de personnages principaux passe à l'acte. Ce syndrome particulièrement frustrant fut théorisé pour la première fois après la diffusion du quatorzième épisode de la troisième saison de *Moonlighting*. Après deux ans et demi de tension romantique, les deux protagonistes risquèrent en effet une étreinte dont la série ne devait jamais se relever.

Writing Room : Salle d'écriture dans laquelle l'ensemble des auteurs mettent au point un plan narratif pour la saison à venir avant de se distribuer les épisodes.

1.3.4 Calendrier

Emmy Awards : récompenses décernées chaque année au mois d'octobre par une association de professionnels américains de la télévision, l'Academy of Television, Arts and Sciences. Les catégories les plus médiatisées récompensent les meilleures séries, meilleurs acteurs et meilleurs scénarios (dans les deux grands « genres » : comédie et drame.)

Midseason : littéralement, « milieu de la saison ». Période de l'année où les chaînes suppriment de leurs grilles les séries n'ayant pas eu le succès escompté. Les premiers *sweeps* ayant lieu en novembre, les premières annulations interviennent généralement en janvier.

Pilote/pilot : premier épisode d'une série, il met en place l'intrigue, les personnages, le cadre et le ton de la série tout entière. Jusqu'aux années 1980, le pilote était en fait un téléfilm indépendant, dont la narration se suffisait à elle-même. Il permet de donner la formule de la fiction.

Series Premier : premier épisode d'une nouvelle série.

Season Finale : il s'agit du ou des derniers épisodes de la saison d'une série.

Series Finale : il s'agit du ou des derniers épisodes d'une série.

Super Bowl : c'est la finale du championnat de football américain, c'est aussi l'événement sportif le plus regardé aux États-Unis. Il offre ainsi une visibilité pour annoncer des programmes tout à fait uniques.

Sweeps : aux États-Unis, périodes de l'année durant lesquelles Nielsen procède aux enquêtes d'audimat les plus complètes sur l'ensemble des chaînes. C'est en pratique durant les *sweeps* (en novembre, peu après le lancement ; en février, à la mi-saison ; et en mai, en fin de saison) que se joue l'avenir d'une série télé : de bons scores garantissent quasiment sa reconduction pour une saison supplémentaire, des scores médiocres ou mauvais peuvent préparer son annulation, voire, dans certains cas particulièrement catastrophiques, la provoquer immédiatement.

Upfronts : période de l'année (à la mi-mai) pendant laquelle les grandes chaînes américaines annoncent leurs grilles de programmes pour la rentrée suivante (août-septembre). C'est à cette date que sont connues les séries prolongées ou annulées, ainsi que les nouvelles séries. C'est enfin l'époque des ventes de séries aux chaînes étrangères.

1.3.5 Divers

Arc : suite d'éléments narratifs pouvant se poursuivre sur un ou plusieurs épisodes.

Médiamétrie : mesure à la seconde près l'audience individuelle des chaînes de télévision. Le Médiamat est assuré en France par l'institut Médiamétrie depuis 1989, succédant ainsi à l'Audimat.

Producers Guild of America : il s'agit de la guilde des producteurs américains. C'est un syndicat qui représente les droits des producteurs américains.

The Wirters Guild of America : il s'agit de la guilde des scénaristes américains, un syndicat qui représente les droits des auteurs américains.

TiVo : il s'agit d'un enregistreur numérique à disque dur qui permet de conserver un programme diffusé à l'antenne et même de zapper les publicités.

Serial : terme anglais qui signifie « qui forme une série ». Les américains utilisent ce mot pour désigner les feuilletons cinématographiques qui se composent d'épisodes de courte durée (20 à 40 minutes), lesquels forment un tout pouvant atteindre 12 heures ou plus de fiction. En France, cela définit un film d'une demi-heure avec une fin à suspense poussant le spectateur à revenir voir la suite la semaine d'après.

2 BIBLIOGRAPHIE

2.1 Histoire des séries télévisées, des serials, des cycles, des romans feuilletons et de la radio

2.1.1 Ouvrages

AUBRY Danielle, *Du roman-feuilleton à la série télévisuelle,* Berne, Éditions Peter Lang, 2006.

BAUDOU Jacques et FERRARI Philippe *Destination Danger*, Paris, Éditions du Huitième Art, 1991.

BAUDOU Jacques et SCHLERET Jean-Jacques, *Les feuilletons historiques*, Paris, Éditions du Huitième Art, 1992.

BENASSI Stéphane, *Séries et Feuilletons T.V*, Liège, Éditions du CEFAL, 2000.

BESSON Anne, *D'Asimov à Tolkien : Cycles et séries dans la littérature de genre,* Paris, CNRS Éditions, 2004.

BOUTET Marjolaine, *Les séries télé pour les* nuls, Paris, Éditions First, 2009.

BROOKS Peter, *The Melodramatic Imagination,* New Haven and London, Yale Univeristy Press, 1976.

BUXTON David, *Les séries télévisées : forme, idéologie et mode de production*, Paris, Éditions L'harmattan, 2010.

CARRAZÉ Alain, *Les séries télé*, Paris, Hachette Pratique, 2007.

RABU Emmanuel, *Écrivain en séries : un guide des séries télé,* Paris, Éditions Léo Scheer, 2009.

COMPÈRE Daniel (dir.). *Rocambole bulletin des amis du roman populaire*. N°46, *Feuilletons et séries TV*. Amiens, Distribution Belles Lettres, 2009.

DUPONT Florent, *Homère et Dallas*, Paris, Edition Hachette, 1991.

EDGERTON Gary R. et JONES Jeffrey P., *The Essential HBO Reader*, Lexington, The University Press of Kentucky, 2008.

EDGERTON Gary R., *The Columbia History of American Television,* New York, Columbi a University Press, 2007.

ESQUENAZI Jean-Pierre*, Mythologie des séries télé*, Paris, Éditions Le Cavalier Bleu, 2009.

ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les séries télévisées : l'avenir du cinéma ?*, Paris, Armand Colin, 2010.

GASTON Delphine, *Les séries TV américaines*, Toulouse, Éditions Milan, 2008.

JACKSON Jean-Pierre, *La suite au prochain épisode… Le « serial » américain*, Paris, Éditions Yellow Now, 1994.

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

LIARDET Didier, *Anthologie des séries : Les séries américaines*, Marseille, Édition Yris, 2004.

MOTTET Jean, *Série télévisée et espace domestique la télévision, la maison, le monde*, Paris, Éditions L'Harmattan, 2005.

ROLET Stéphane, *Le Trone de fer ou Le Pouvoir dans le sang,* Paris, Presses Universitaires François-Rabelais, 2014.

THOMPSON Robert J.*, Television's Second Golden Age*, New York, Syracuse University Press, 1996.

SEPINWALL Alan, *The revolution was televised*, New York, Simon & Schuster, 2012.

SKORECKI Louis, *Sur la télévision : De Chapeau melon et bottes de cuir à Mad Men*, Mercuès, Édition Capricci, 2011.

SPIGEL Lynn, *Make Room for TV*, Chicago, The University of Chicago Press, 1992.

STEMPEL Tom, *Storytellers to the Nation* : *a history of American television writing,* New York, Syracuse University Press, 1996.

STERLINH H. Christopher (ed.), *The Concise Encyclopedia of American Radio,* New-York, Consice édition, 2010.

WINCKLER Martin, PETIT Christophe (dir.), *Les séries télé*, Montréal, Éditions Larousse, 1999.

WINCKLER Martin, *Les miroirs de la vie : Histoire des séries américaines*, Paris, Éditions Le Passage, 2002.

WINCKLER Martin, *Les miroirs obscures : Grandes séries américaines d'aujourd'hui*, Paris, Edition Au Diable Vauvert, 2005.

WINCKLER Martin, *Séries télé De Zorro à Friends 60 ans de téléfictions américaines*, Paris, Editions Librio, 2005.

WINCKLER Martin, *Petit éloge des séries télé*, Paris, Editions Gallimard, 2012.

WURTZLER Steve J., *Electric Sounds : Technological Change and the Rise of Corporate Mass Media,* New York, Columbia University Press, 2007.

2.1.2 Articles

ALFU, « Dallas : célèbre rez-de-chaussée du petit écran », dans *Rocambole, Bulletins des amis du roman populaire/*sous la direction de Daniel Compère*,* n° 46, 2009, p. 65-78.

AHL C. Nils. « La série télévisée entre dans l'âge adulte », dans *Le Monde hors-série : la vie en série*, Avril/Juin 2013, hors-série, p. 18-22.

ARNAUD Diane, « Mystères à Twin Peaks », dans *Les miroirs obscurs : grandes séries américaines d'aujourd'hui*, Paris, Editions Au diable vauvert, 2005, p. 99- 116.

BAUDOU Jacques, « L'évolution des structures narratives dans les séries américaines », dans *Rocambole, Bulletins des amis du roman populaire/*sous la direction de Daniel Compère*,* n° 46, 2009p. 57-64.

BATAILLE Sylvaine, HATCHUEL Sarah, HUDELET Ariane, « Série et sociétés : un miroir mondialisé », *Le Monde hors-série la vie en série*, Avril/Juin 2013, hors-série, p. 39-41.

BOUTET Marjolaine, « Histoire des séries télévisées », dans *Décoder les séries télévisées,* Sarah Sepulchre (dir.), Bruxelles, Éditions De Boeck Université, 2011, p. 11-46.

CHAPUT Luc, « Indiana Jones et le feuilleton : course-poursuite dans le temps et l'espace », dans *Séquences : la revue de cinéma*, n° 255, 2008, p. 26-27. Citation en anglais : «1 am the black sheep of the picture family and the reviled of the critics ». Article disponible via ce lien : http://id.erudit.org/iderudit/45142ac, (consulté le 10 novembre 2014).

COMPERE Daniel, « Séries et Feuilletons à la télévision française », dans *Rocambole, Bulletins des amis du roman populaire/*sous la direction de Daniel Compère*,* n° 46, 2009, p. 11-17.

DÉCANT Charles, « C'est officiel, 24 Heures Chrono s'arrête", in *Ozap*, 27/03/10, URL : http://www.ozap.com/actu/24-heures-chrono-fini-annule-officiel-saison-fox/332348

DE LA BRETEQUE François Amy, « De Mazamette à Biscotin, le comique dans le serial français », 1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze [En ligne], 61 | 2010, mis en ligne le 01 septembre 2013. URL : http://1895.revues.org/3842 DOI : en cours d'attribution.

DELATTRE Charles, « Númenor et l'Atlantide : une écriture en héritage », *Revue de littérature comparée* 3/2007 (n° 323), p. 303-322. URL : www.cairn.info/revue-de-litterature-comparee-2007-3-page-303.htm.

DESSAIX Guillaume, « The Sopranos », dans *Les miroirs obscurs : grandes séries américaines d'aujourd'hui*, Paris, Editions Au diable vauvert, 2005, p. 117-129.

Fabien, « deux saisons en une, la nouvelle recette ABC qui pourrait tout ruiner ou non », 09/12/13 URL : http://www.critictoo.com/the-writers-room/deux-saisons-en-une-la-nouvelle-recette-abc-qui-pourrait-tout-ruiner-ou-non/

ITZKOF Dave, « 'Twin Peaks' to Return to Television on Showtime », in *The New York Times*, 06/10/2014, URL : http://artsbeat.blogs.nytimes.com/2014/10/06/twin peaks to return-to-television-on-showtime/?_php=true&_type=blogs&_r=2

JACQUIAU Baptiste, « ABC : Annonce de la grille de rentrée 2009/10 », 19/05/09 : http://www.serieslive.com/news/abc-annonce-de-la-grille-de-rentree-2009-10/9620/, (consulté le 10 mai 2013)

KALIFA Dominique et VAILLANT Alain, « Pour une histoire culturelle et littéraire de la presse française au XIXe siècle », Le Temps des médias, 2004/1 n° 2, p. 197-214. DOI : 10.3917/tdm.002.0197

KALIFA Dominique, « L'ère de la culture-marchandise », Revue d'histoire du XIXe siècle [En ligne], 19 | 1999, mis en ligne le 20 juin 2005, consulté le 19 novembre 2014. URL : http://rh19.revues.org/152 ; DOI : 10.4000/rh19.152

KALIFA Dominique, « Les lieux du crime. Topographie criminelle et imaginaire social à Paris au XIXe siècle », Sociétés & Représentations, 2004/1 n° 17, p. 131-150. DOI : 10.3917/sr.017.0131

KESSOUS Mustapha, « 24 : Live Another Day », dans *Le Monde Télévision*, 11/09/2014, URL : http://www.lemonde.fr/televisions-radio/article/2014/09/11/24-live-another-day_4485966_1655027.html

LABARRE Nicolas, « Two Flashes. Entertainment, Adaptation : Flash Gordon as comic strip and serial », Comicalités [En ligne], Médiatiques, mis en ligne le 19 mai 2011, consulté le 20 novembre 2014. URL : http://comicalites.revues.org/249 ; DOI : 10.4000/comicalites.249. Le personnage de Flash Gordon est crée deux ans avant en 1934 dans un comics trip.

LEVERATTO Jean-Marc, MONTEBELLO Fabrice, « Le gout du mélodrame où la revanche de la ménagère », dans *Médiamorphoses Hors-série/*sous la direction de Eric Maigret et Guillaume Soulez*,* Janvier 2007, Édition Armand Colin, Pages 136-139.

MARC Georges, « Les grands feuilletons de mystères », dans *Rocambole, Bulletins des amis du roman populaire/*sous la direction de Daniel Compère*,* n° 46, 2009, p. 31-50.

O'CONNEL Michael, "The X-Files Revived at Fox for Six-Part Limited Series", in *The Hollywwod Reporter*, 24/02/15, URL : http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/x-files-reboot-2015-90s-783960

PALMER Michael. Dernières nouvelles d'Amérique : de l'historiographie récente de la communication outre-Atlantique. In : Réseaux, 1995, volume 13 n° 74. pp. 193-206. Article disponible via ce lien : http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/reso _0751 7971_ 1995_num_13_74_2789

PICHARD Alexis, « Patty, Vic, Jack et les autres : "antihéros moderne et postmoderne dans les séries américaines contemporaines." », Dans *TV/Series* #1, juin 2012 : http://tvseries.univ-lehavre.fr

ROBERT Nicolas, « Urgences 15 ans de service », dans *Soap : The Big Bang Theory Geek Supreme*, 2014, n°1, p. 71-75.

SERISIER Pierre, « L'antihéros, le triomphe d'une espèce dérapante », dans *Le Monde hors-série la vie en série*, Avril/Juin 2013, hors-série, p. 42-45.

SERISIER Pierre, « Revenge la comtesse de Monté Christo », dans *Le Monde,* 18/12/12, URL : http://seriestv.blog.lemonde.fr/2012/12/18/semaine des lecteurs revenge la comtess e-de-monte-cristo/

SERY Macha, « Quand les séries battent en brèche l'"American way of life" », dans *Le Monde hors-série la vie en série*, Avril/Juin 2013, hors-série, p. 52-54.

STEFANELLI Matteo, MAIGRET Eric, « La BD, nouvelle matrice des séries télévisées », dans *Médiamorphoses Hors-série/*sous la direction de Eric Maigret et Guillaume Soulez*,* Janvier 2007, Édition Armand Colin p. 163-167.

VERNIER Jean-Marc, « Hollywood et la radio aux origines de la fiction TV ». In: Quaderni. N. 9, Hiver 89/90. Série et télévision. pp. 55-63. Doi : 10.3406/quad.1989.1969.

WHITE David, « Fantomas 1921 – A Tale of a Lost American Movie Serial », *Belphégor* [En ligne], 11-1 | 2013, mis en ligne le 05 avril 2013, consulté le 19 novembre 2014. URL : http://belphegor.revues.org/194

WILLIAMS Phil, « Feeding off the Past : The Evolution of the Television Rerun » in Newcom H., *Television : The Critical VIew* (6e ed.), New York, Oxford University Press, 2000, p. 52-72.

WINCKLER Martin, « La vie à suivre », dans *Le Monde, hors-série : la vie en série*, Avril/Juin 2013, Paris, hors-série, p. 8-14.

2.2 Les séries du corpus

2.2.1 Ouvrages

AKASS Kim et McCABE Janet (dir.), *Reading Six Feet Under, T.V to die for,* Londres, I.B. Tauris, 2005.

BASSOM David, *Battlestar Galactica :The Official Companion,* London, Titan Books, 2005.

BASSOM David, *Battlestar Galactica :The Official Companion Season Two,* London, Titan Books, 2005.

BASSOM David, *Battlestar Galactica: The Official Companion Season Three*, London, Titan Books, 2007.

DI JUSTO Patrick R., GRAZIER Kevin, *The Science Of Battlestar Galactica,* Hoboken, John Wiley & Sons, Inc., 2011.

GARCIA Tristan, *Six Feet Under : Nos sans destin,* Paris, Presses Universitaires de France, 2012.

GOSLING Sharon, *Battlestar Galactica: The Official Companion Season Four*, London, Titan Books, 2009.

HATCHUEL Sarah, *Lost : Fiction Vitale*, Paris, Presses Universitaires de France, 2013.

PEARSON Roberta (ed), *Reading Lost*, New York, I.B Tauris, 2009.

RUDITIS Paul, *Battlestar Galactica : les origines, les coulisses, la Mythologie*, Paris, Hugin & Muffin, 2014.

STEIFF Josef, TAMPLIN D. Tristan (ed.), *Battlestar Galactica and philosophy mission accomplished or mission frakked up ?,* Chicago, Open Court , 2008.

THIELLEMENT Pacôme, *Les mêmes yeux que Lost*, Clamecy, Éditions Léo Scheer, 2011.

2.2.2 Articles

ADALIAN Josef, "Battlestar bruns out next year", in *Variety*, 31/05/07 : http://variety.com/2007/scene/news/battlestar-burns-out-next-year-1117966089/

AKASS Kim et McCABE Janet, "Why do people have to die ?" To make contemporary television drama important, I guess", in *Reading Six Feet Under, T.V to die for* , AKASS Kim et McCABE (ed. by), Janet, Londres, I.B. Tauris, 2005, p. 1-15.

ABBOTT Stacy, "How Lost Found its Audience: The making of a Cult Blockbuster", in *Reading Lost*, Roberta Pearson (edited by), New York, I.B Tauris, 2009, p. 9-26.

ACHOUCHE Mehdi, « De Babylon à Galactica : La nouvelle science-fiction télévisuelle et l'effet-réalité », dans *TV séries*, Juin 2012 numéro 1, p. 313-330.

AKASS Kim, "Mother knows best: Ruth and representations of mothering in *Six Feet Under*", in *Reading Six Feet Under, T.V to die for,* AKASS Kim and McCABE Janet (ed. by.), Londres, I.B. Tauris, 2005, pp. 110-120.

ASKWITH Ivan, "Do You Even Know Where This Is Going ? : Lost's Viewers and Narrative Premeditation", in *Reading Lost*, Roberta Pearson (edited by), New York, I.B Tauris, 2009, p. 159-180.

BERGER J.M. : "Flashbacks, memory and non linear time", in *Lost Online Studies,* 2008 : http://www.loststudies.com/1.2/memory-and-time.html

BERGER Richard, « GINO or *Dialogic*: What Does "Re-imagined" Really Mean ». In, *Battlestar Galactica and philosophy mission accomplished or mission frakked up ?*, STEIFF Josef, TAMPLIN D. Tristan (ed.) Chicago, Open Court, 2008, p. 319.

BOISNARD Philippe, « Lost : machine mentale », dans *Écrivain en séries : un guide des séries télé/* sous la direction d'Emmanuel Rabu, Paris, Éditions Léo Scheer, 2009, p. 236-244.

BOURDAA Mélanie, « "*Taking a break from all your worries*" : *Battlestar Galatica* et les nouvelles pratiques télévisuelles des fans », *Questions de communication*, 22 | 2012, 235-250.

BOOTH Paul, "Frak-tured Postmodern Lives, Or, How I Found Out I Was a Cylon" in *Battlestar Galactica and philosophy mission accomplished or mission frakked up ?,* STEIFF Josef, TAMPLIN D. Tristan (ed.), Chicago, Open Court , 2008, p. 17-27.

BROOKER Will, “Television Out of Time : Watching Cult Shows on Download”, in *Reading Lost*, Roberta Pearson (edited by), New York, I.B Tauris, 2009, p. 51-72.

CAMPION Benjamin, « Lost-la boucle est bouclée », dans *Le Monde*, 26/05/10, URL : http://seriestv.blog.lemonde.fr/2010/05/26/lost-la-boucle-est-bouclee/

CHRISTOPHER Christian, “Living in the Watchtower”, in *Battlestar Galactica and Philosophy mission accomplished or mission frakked up ?*, STEIFF Josef, TAMPLIN D. Tristan (ed.), Chicago, Open Court , 2008, p. 283.

DAVIES Richard, “Lost in *Lost's* time”, in *The Ultilmate Lost and Philosophy*, S. Kaye (ed.), Hoboken, John Wylez & Sons, p. 9-31.

DI MATTIA Joanna, “Fisher's sons : brotherly love and the spaces of mal intimacy in Six Feet Under”, in *Reading Six Feet Under, T.V to die for*, AKASS Kim et McCABE Janet (ed.) , Londres, I.B. Tauris, 2005, p. 150-160.

HANLEY Richard, “I am a Cylon”, in *Battlestar Galactica and Philosophy mission accomplished or mission frakked up ?*, STEIFF Josef, TAMPLIN D. Tristan (ed.), Chicago, Open Court , 2008, p. 103-128.

HATCHUEL Sarah, « Lost in *Lost* », dans *TV series : les séries télévisées américaines contemporaines : Entre la fiction, les faits, et le réel/*sous la direction de Ariane Hudelet et Sophie Vasset*,* 2012, n° 1, p. 486-506.

JOYARD Olivier, « *Six Feet Under* l'art de vivre », dans *Les Inrocks 2 : 120 séries indispensables, la série thèque idéale,* 2014, n°56, p. 51.

KAYE Peter, « I'm dead, wow cool : the music of *Six Feet* Under », In *Reading Six Feet Under, T.V to die for,* AKASS Kim et McCABE Janet (ed.), Londres, I.B. Tauris, p. 192-206.

LARSEN Kristen, “The art of world-making : *Lost* and time travel”, in *Lost Online Studies,* 2008 : http://loststudies.com/2.1/lost_time_travel.html#notes

LAVERY David, « It's not television, it's magic realism : the mundane, the grotesque and the fantastic in *Six Feet Under* », in *Reading Six Feet Under, T.V to die for,* AKASS Kim et McCABE Janet (ed.), Londres, I.B. Tauris, 2005, p. 19-33.

LEYDIER Richard, « God Only knows », dans *Artpress2 : séries télévisées formes, fabriques, critiques*, février/mars/avril 2014*,* n° 32, p. 47-52.

MACABIES Laurent, « Perdre la série Lost et rester sur sa fin… », dans *Backchich*, 2010, URL : http://www.bakchich.info/medias/2010/05/25/perdre-la-serie-lost-et-rester-sur-sa-fin-57802

MAIRE Jérémie : « *Lost* : 10 ans après, un mystère et un culte toujours intacts », in *Vanity Fair*, 23/09/14, URL : http://www.vanityfair.fr/culture/series/articles/lost 10 ans story/157 72

MARTINON Jean-Paul, « 33, 34, 35…The Life of the Limits », dans *Battlestar Galactica and philosophy mission accomplished or mission frakked up ?,* STEIFF Josef, TAMPLIN D. Tristan (ed.), Chicago, Open Court , 2008, p. 249-260.

MCDERMOTT Scott, "*Lost* in America : In search of a social contract" in *Politics and Popular Culture,* Leah A. Murray (ed.), Newcastle, Cambridge Scholars Publishing, 2010, p. 32-46.

MURRAY A. Leah, "Democratic Indicted : The case for political judgment found in *Battlestar Galactica*", in *Politics and Popular Culture,* Leah A. Murray (ed.), Newcastle, Cambridge Scholars Publishing, 2010, p. 58-69.

MILSKY Daniel, "The narrative disruptions of model eight", in *Battlestar Galactica and philosophy mission accomplished or mission frakked up ?,* STEIFF Josef, TAMPLIN D. Tristan (ed.), Chicago, Open Court , 2008, p. 1-15.

MITTELL Jason, « Lost in a great story: Evaluation in Narrative Television [and Television Studies] », in *Reading Lost,* edited by Roberta Pearson, I. B Tauris, New York, 2009, pages 119-138.

PEARSON Roberta, "Chain of Events : Regimes of Evaluation and Lost's Construction of the Televisual Character", in *Reading Lost*, Roberta Pearson (edited by), New York, I.B Tauris, 2009, p. 139-158.

RENNES Magali, "Kiss Me, Now Die!" in *Battlestar Galactica and Philosophy mission accomplished or mission frakked up ?*, STEIFF Josef, TAMPLIN D. Tristan (ed.), Chicago, Open Court , 2008, p. 63-76.

SOSESANTO Léo, « Battlestar Galactica, les androïdes rêvent aussi », dans *Les Inrocks 2 : 120 séries indispensables, la série thèque idéale,* 2014, n°56, p. 24.

STEIFF Josef, TAMPLIN D. Tristan, "Gothic Anxiety", in *Battlestar Galactica and philosophy mission accomplished or mission frakked up ?,* STEIFF Josef, TAMPLIN D. Tristan (ed.), Chicago, Open Court , 2008, p. 39-47.

STEIFF Joseph, "I Dare You to Watch This Show!", in, *Battlestar Galactica and Philosophy mission accomplished or mission frakked up ?*, STEIFF Josef, TAMPLIN D. Tristan (ed), Chicago, Open Court, 2008, p XIV-XV.

STRINGER Julian, "The Gathering Place :Lost in Ohau", in *Reading Lost*, Roberta Pearson (edited by), New York, I.B Tauris, 2009, p. 73-93.

TCHENG Henri et al., « Pour être créatif, mettez-vous à la science-fiction ! », *L'expansion Management Review*, 2009/4 N° 135, p. 107-113.

TORRES Hugo,"A Faith Unyielding conservative and libreral philosophies in the post-9/11 world, as depicted in *Battlestar Galactica* and *24*", in *Politics and Popular Culture*, Leah A. Murray (ed.), Newcastle, Cambridge Scholars Publishing, 2010, p. 47-57.

TURNOCK Rob, "Death, liminality and transformation in *Six Feet Under*", in *Reading Six Feet Under, T.V to die for,* AKASS Kim et McCABE Janet (ed.), Londres, I.B. Tauris, p. 39-49.

WEDDLE David, "Foreword", in *Battlestar Galactica and philosophy mission accomplished or mission frakked up ?*, STEIFF Josef, TAMPLIN D. Tristan (ed.), Chicago, Open Court , 2008, p. IX-XI.

WEDDLE David, "Foreword", in *Battlestar Galactica and philosophy mission accomplished or mission frakked up ?,* STEIFF Josef, TAMPLIN D. Tristan (ed.), Chicago, Open Court , 2008, p. IX-XI.

WELSH James, "Scrubs creator: 12Th ep will not end series", in *Digital Spy*, 12/11/07, URL: http://www.digitalspy.co.uk/ustv/news/a79658/scrubs-creator-12th-ep-will-not-end-series.html#~pcsaMSVNH0wukD

WINCKLER Martin, « Six Feet Under », dans *Les miroirs obscurs : grandes séries américaines d'aujourd'hui*, Paris, Editions Au diable vauvert, 2005, p. 130-141.

2.3 Théorie, narratologie et univers de fiction

2.3.1 Ouvrages

ADAM Jean-Michel, *Le Récit*, Paris, Éditions Puf, 1999, (6ème éditions).

ADAM Jean-Michel, REVAZ Françoise, *L'analyse des récits*, Paris, Éditions du Seuil, 1996.

ADAM Jean-Michel, *Le Texte Narratif,* Paris, Nathan Université, 1994.

ALTMAN Rick, *A Theory of Narrative*, New York, Columbia University Press, 2008.

ARISTOTE, *Poétique*, Paris, Éditions Gallimard, 1996.

BREMOND Claude, *Logique du récit,* Paris, Éditions du Seuil, 1973.

BRUNER Jérôme, *Pourquoi nous racontons nous des histoires ?*, Paris, Agora éditions, 2005.

BURDEAU Emmanuel (dir.), *Breaking Bad série blanche*, Paris, Les Prairies ordinaires, 2014.

CAMPBELL Joseph, *Le Héros aux mille et un visages*, Escalquens, Éditions Oxus, 2010.

COLLECTIF, *L'analyse structurale du récit*, Paris, Éditions du Seuil, 2008. (1ère édition 1981).

COLONNA Vincent, *L'art des séries télé ou comment surpasser les Américains*, Paris, Edition Payot et Rivages, 2010.

COLONNA Vincent, *L'art des séries télé 2, l'adieu à la morale,* Paris, Éditions Payot & Rivages, 2015.

DALENBACH Lucien, *Mosaïques*, Paris, éditions du Seuil, 2001.

DOLEZEL Lubomir, *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 1998.

ECO Umbreto, *Lector in fabula*, Paris, Editions Grasset et Fasquelle, 1985.

ECO Umberto, *De Superman au Surhomme*, Paris, Édition Grasset, 2012.

ESQUENAZI Jean-Pierre, *La vérité de la fiction,* Paris, éditions Lavoisier, 2009.

GENETTE Gérard, *Discours du récit,* Paris, Editions du Seuil, 1972. Édition de 2007.

GENETTE Gérard, *Nouveaux Discours du récit,* Paris, Éditions du Seuil, 1984.

FARGES Albert, *La philosophie de M. Bergson*, Montréal, Édition électronique, 2006.

MCKEE Robert, *Story*, Paris, Édition Dixit, 2009.

PAVEL G. Thomas, *Fictional Worlds*, London, Harvard University Press, 1986.

PLANTINGA Alvin, *The Nature of Necessity*. Oxford, Clarendo Press, 1974.

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

KERMODE Frank, *The Sense of an Ending*, New York, Oxford University Press, 2000.

RICŒUR Paul, *Temps et Récit 2. La configuration dans le récit de fiction*, Paris, Le Seuil, 1984.

RICŒUR Paul, *Temps et Récit 3. Le temps raconté*, Paris, Le Seuil, 1985.

TRUBY John, *L'anatomie du scénario*, Paris, Nouveau Monde éditions, 2010.

VETTERS Carl, *Temps, Aspect et Narration*, Paris, Éditions Rodopi B.V, 1996.

VUILLAUME Marcel, *Grammaire Temporelle des Récits,* Paris, Les Éditions de Minuit, 1990.

VOGLER Christopher, *The Writer's Journey: mythic structure for writers*, Chelsea, Sheridan Books Inc., 2007.

2.3.2 Articles

ACHEMCHAME Julien, « La mosaïque : schème d'analyse de la série télévisée ? », dans *Écrans* n°4, 2015.

BARTHES Roland, « Communications, 8 : Introduction à l'analyse structurale des récits », dans *L'analyse structurale du récit*, Paris, Éditions du Seuil, 2008, p. 7-33.

BENASSI Stéphane, « Sérialité(s) », dans *Décoder les séries télévisées/* sous la direction de Sarah Sepulchre, Bruxelles, Éditions De Boeck Université, 2011, p. 75-105.

BENVENISTE Émile, « La langue et l'expérience humaine », dans *Problème du langage*, Paris, Gallimard, 1966.

BONI Marta, « Mondes sériels et complexité », dans *Écrans* n°4, 2015.

CHSKLOVSKI, Victor, « La construction de la nouvelle et du roman », dans *Théorie de la littérature*, Paris, Éditions du Seuil, 2011, p. 172-199.

DUBOIS François Ronan, « Organisation proleptique et clôture narrative dans les séries télévisées **»,** dans *Écrans* n°4, 2015.

EICHENBAUM Boris, « Théorie de la prose », dans *Théorie de la littérature : Textes des Formalistes russes*/ sous la dir. de Tzvetan Todorov, Paris, Éditions du Seuil, 2011, p. 200-215.

ESCOLA Marc, « Le clou de Tchekhov. Retours sur le principe de causalité régressive », 2010, http://www.fabula.org/atelier.php?Principe_de_causalite_regressive.

ESQUENAZI Jean-Pierre, « Séries télévisées et images du temps », dans *Écrans* n°4, 2015.

ESQUENAZI Jean-Pierre, « Pouvoir des séries télévisées », Communication [En ligne], Vol. 32/1 | 2013, mis en ligne le 25 février 2014, consulté le 19 mars 2014.

ESQUENAZI Jean-Pierre, « Séries télévisées et "réalités" : les imaginaires sériels à la poursuite du réel », dans *Décoder les séries télévisées/* sous la direction de Sarah Sepulchre, Bruxelles, Éditions De Boeck Université, 2011, p. 193-212.

ESQUENAZI Jean-Pierre, « Une série peut-elle être une œuvre ? », dans *Quelle culture pour la télévision ?*/ sous la direction de François Jost, Paris, CNRS éditions, 2011, p. 91-103.

ESQUENAZI Jean-Pierre, « Constitution de la subjectivité dans les mondes filmiques », *Le Je à l'écran*/ sous la direction de Jean-Pierre Esquenazi et André Gardies Paris, L'harmattan, 2006, p. 61-87.

FAVARD Florent, « The Yellow Umbrella Syndrome: Pledging and Delaying Narrative Closure in *How I Met Your Mother* », In *Graat On-Line issue*, 15 Avril 2014, p. 24-49.

HATCHUEL Sarah, « Les rêves prophétiques au cours des quatre saisons de *Battlestar Galactica* contrainte ou flexibilité narrative ? », dans *Écrans* n°4, 2015.

HIPPLER Thomas, « Affirmative Action », dans *Breaking Bad Série Blanche*/sous la direction de Emmanuel Bourdeau, Paris, Les Praires ordinaires, 2014, p. 111-134.

LAURENT Jean-Pierre, « Nouvelles narrativités télévisuelles », dans *Artpess 2 Séries Télévisées : formes, fabriques, critiques,* février/mars/avril 2014*,* n° 32, Pages 10-16.

MITTEL Jason, « Previously On: Prime Time Serials and the Mechanics of Memory », in *Intermediatly and Storytelling*, ed by Marina Grishakova and Marie-Laure Ryan (Walter de Gruyter 2010), p. 78-98.

PEYRON David, « Quand les œuvres deviennent des mondes » Une réflexion sur la culture de genre contemporaine à partir du concept de convergence culturelle, Réseaux, 2008/2 n° 148-149, p. 335-368. DOI : 10.3166/réseaux.148-149.335-368.

SOULEZ Guillaume, « La double répétition », *Mise au point* [En ligne], 3 | 2011, mis en ligne le 29 mars 2012, consulté le 23 juillet 2014. URL : http ://map.revues.org/979.

SOULEZ Guillaume, « Au-delà du récit, le temps ouvert », dans *Médiamorphoses Hors-série/*sous la direction de Eric Maigret et Guillaume Soulez*,* Janvier 2007, Édition Armand Colin, p. 173-177.

THÉBAULT Sylvaine, « Bergson : le temps », URL : https://letempsvecu.wordpress.com/bergson/bergson-le-temps/

TODOROV Tzvetan, « Les catégories du récit littéraire », dans *Communication, 8 : L'analyse structurale du récit*, Paris, Éditions du Seuil, 2008, p. 131-157.

TOMACHEVSKI Boris, « Thématique », dans *Théorie de la littérature,* Paris, Éditions du Seuil, 2011, p. 298. (1er Éditions en 1965.)

VASSET Philippe, « Deal & Co », dans *Breaking Bad Série Blanche*/sous la direction de Emmanuel Bourdeau, Paris, Les Praires ordinaires, 2014, p. 65-83.

2.4 Formes, productions, diffusions et réceptions de série télévisées

2.4.1 Ouvrages

ALLOUCHE Sylvie, LAUGIER Sandra, *Philoséries Buffy Tueuse de vampires : Journée d'études internationale Cité Internationale Universitaire 2009*, Paris, Bragelonne, 2014.

ANG Ien, *Watching Dallas*, Londres Roultedge, 1991.

BOUTET Marjolaine, *Cold Case : La mélodie du passé*, Paris, Presses Universitaires de France, 2013.

BURDEAU Emmanuel, *La passion de Tony Soprano*, Paris, Editions Capricci, 2010.

COGMAN Bryan, *Dans les coulisses de Game of Thrones*, Paris, Huggin&Muninn, 2012.

DEL VALLE Robert, *The One-Hour Drama Series Producing Episode Television*, Los Angeles, Silman-James Press, 2008.

DEFINO J. Dean, *The HBO Effect*, Londres, Bloomsbury Academic, 2014.

ESQUENAZI Jean-Pierre, *Sociologie des publics*, Paris, Editions La Découverte, 2009.

JEANGENE Jean-Baptiste, *24 h Chrono Le choix du mal*, Paris, Presses Universitaires de France, 2012.

JENKINS Henry, *La culture de la convergence : Des médias au transmédia*, Paris, Édition Armand Colin, 2013.

LIARDET Didier, *24 heures chrono : la spirale du temps*, Marseille, Édition Yaris, 2007.

LE BOHEC Yann, *Rome Un conte d'amour et de mort*, Paris, Éditions Presses Universitaires de France, 2013.

LEVINSON Richard et LINK William, *Off Camera: Conversations with the makers of prime-time television*, New York, Plume Books, 1986.

LEVINE Josh, *David E. Kelley the man behind Ally McBeal*, Toronto, ECW Press, 1999.

LIARDET Didier, *24 Heures Chrono: La spirale du temps*, Marseille, Éditions Yris, n°1, Janvier 2007.

LONGWORTH, JR. James L., *TV Creators conversations with america's top producers of television drama*, New York, Syracuse University Press, 2000.

MARTIN Brett, *Dfficult Men*, New York, The Penguin Press, 2013.

MURRAY Leah A. (ed.), *Politics and Popular Culture*, Newcastle, Cambridge Scholars Publishing, 2010.

PERREUR Nathalie, *The Practice : La justice à la barre*, Paris, Presses Universitaires de France, 2012.

POURROY Janine, *Urgences : Le guide officiel*, Paris, Éditions La Martingale, 1997.

PRIGGE Steven, *Created By…Inside the Minds of Tv's Show Creators*, Los Angeles, Sliman-James Press, 2005.

SEPULCHRE Sarah (dir.), *Décoder les séries télévisées*, Bruxelles, Éditions De Boeck Université, 2011.

VÉRAT Eric, *Génériques ! Les séries américaines décryptées*, Lyon, Les moutons électriques, 2012

VENIS Linda (edited by), *Inside The Room*, New York, Penguin Group, 2013.

2.4.2 Articles

ALDERSON Martha, "Character-Driven or Action-Driven ?", URL : http ://www.writersstore.com/character-driven-or-action-driven/

ARMATI Lucas, DESPLANQUES Erwan, POITTE Isabelle, « Le pouvoir des séries : Décryptages », *Télérama*, 23 Février 2011, n° 3189, p. 27-29.

BARTHES Séverine, « Production et programmation des séries télévisées », dans *Décoder les séries télévisées/* sous la direction de Sarah Sepulchre, Bruxelles, Éditions De Boeck Université, 2011, p. 47-73.

BESSON Anne, « Les nouveaux immortels : le succès des séries télévisées fantastiques destinées au public adolescent. » Dans *Cahiers du GERF* /Iris, publication du Centre de Recherche sur l'Imaginaire, Université Stendhal-Grenoble III, Le Fantastique contemporain, 24 (2003) p. 17-34.

BINGEMAN Alison Lea, "Lauching and Sustaining a Television Writing Career", in *Inside The Room,* VENIS Linda (edited by), New York, Penguin Group, 2013, p. 195-216

BLOUIN Patrick, « Le mystère de la writer's room », dans *Artpess 2 Séries Télévisées : formes, fabriques, critiques,* février/mars/avril 2014*,* n° 32, p. 29-34.

BONELLO Bertrand, « *The Wire* : Il était une fois en amérique », dans *Les Cahiers du cinéma*, septembre 2009, n°648.

CARRAZÉ Alain, « Comment on produit des séries à Hollywood », dans *Les miroirs obscurs : Grandes séries américaines d'aujourd'hui*, Paris, Editions Au diable vauvert, 2005, p. 81-96.

CHAN-OLMESTED Sylvia, « An examination of the host country factors affecting the export of U.S video media googls », in *Journal of Media Economics*, 21, 2008, p. 191-216.

COUCH Aaron, "Breaking Bad Sets Guinness World Record", in *The Hollywood Reporte r*, 05/09/13, URL : http://www.hollywoodreporter.com/news/breaking-bad-sets-guinness-world-622475

CHAMBERS Julie and David, " Writing the On-Air Half-Hour Comedy Spec: The Script", in *Inside The Room,* VENIS Linda (edited by), New York, Penguin Group, 2013, p. 123-150.

COREL Denys, « 24 », dans *Les miroirs obscurs : Grandes séries américaines d'aujourd'hui*, Paris, Editions Au diable vauvert, 2005, p. 347-357.

COUTARD Hélène, « Qu'arrive-t-il à Tony Soprano à la fin de la série ?, dans *Le Huffington Post,* 28/08/14, URL : http://www.huffingtonpost.fr/2014/08/28/tony-soprano-mort-derniere-scene-david-chase-james-gandolfini_n_5728902.html

CRAIG Charlie, "Writing the On-Air One-Hour Drama Spec: The Script", in *Inside The Room,* VENIS Linda (edited by), New York, Penguin Group, 2013, p. 30-49.

CROCI BOSSI Sébastien, « Kevin Spacey lance un pavé dans la marre », dans *Le Journal International*, 04/09/13, URL : http://www.lejournalinternational.fr/Kevin-Spacey-lance-un-pave-dans-la-mare_a1217.html

DECANT Charles, « TF1 a coupé jusqu'à 15 minutes de sa nouvelle série », 28/06/14, URL : http ://www.ozap.com/actu/-hostages-tf1-a-coupe-jusqu-a-15-minutes-par-episode-de-sa-nouvelle-serie/454009

DE LA VALETTE Phalène, « "Game of Thrones" et les bienfaits du piratage », dans *Le Point*, 17/04/14, URL : http://www.lepoint.fr/series-tv/game-of-thrones-vive-le-piratage-17-04-2014-1813772_2115.php

DESTOUCHES Thomas, « American Horror Story : un record pour le Freak Show », in *Allociné,* 10/10/14 : http ://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=18637270.html, (consulté le 20 novembre 2014).

DESTOUCHES Thomas, « Game of Thrones saison 5— Il y aura bien des flashbacks ! », in *Allociné,* 20/10/14, http ://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=18637490.html

ESQUENAZI Jean-Pierre, « David Kelley et la politique de la complicité », *Mise au point* [En ligne], 3 | 2011, mis en ligne le 01 avril 2011, consulté le 13 mars 2014.

FRAISSARD Guillaume, « J.J. Abrams Un Jedi pour Hollywood », dans *Le Monde hors-série : la vie en série*, Avril/Juin 2013, hors-série, p. 82.

GARCIA Tristan, "*Buffy* : un fait adolescent total", dans *Philoséries Buffy Tueuse de vampires*/ sous la direction de Sylvie Allouche et Sandra Laugier, Paris, Bragelonne, 2014, p. 59-77.

HATEM Richard, "The TV Year", in *Inside The Room,* VENIS Linda (edited by) New York, Penguin Group, 2013, p. 217-243.

HENSEN LOVE Igor, « David Simon : "The Wire est une série exigeante, il faut s'accrocher", dans *L'Express*, 20/10/12, URL : http ://www.lexpress.fr/culture/tele/david-simon-the-wire-est-une-serie-exigeante-il-faut-s-accrocher_1176800.html

HIBBERD James, "Game of Thrones' team: 7 seasons is the plan", in *Entertainment Weekly*, 12/01/15, URL: http://insidetv.ew.com/2014/03/11/game-of-thrones-7-seasons/

ITZKOFF Dave, "In a Twist on the Remix, Fans Recut TV Series", in *New York Times*, 09/06/13 : http ://www.nytimes.com/2013/06/10/arts/television/arrested-development-and-game-of-thrones-the-fans-cut.html ?_r=1&

JANDU Cécile, « Final de True Detective : les fans trop nombreux font planter le site d'HBO », dans *L'Express,* 10/03/14 : http ://www.lexpress.fr/culture/tele/true-detective-les-fans-trop-nombreux-font-planter-le-site-de-hbo_1498718.html

JURGENSEN John, " A Bigger, Pricier Game of Thrones", in *The Wall Street Journal*, 29/03/12, URL : http ://www.wsj.com/news/articles/SB10001424052702303404704577309432008018946

JANDROK Thierry, « *Buffy*, une relecture de la mythologie adolescente », dans *Philoséries Buffy Tueuse de vampires*/ sous la direction de Sylvie Allouche et Sandra Laugier, Paris, Bragelonne, 2014, p. 187-203.

JOYARD Olivier, « *The Wire* Block de réel », dans *Les inrocks 2 : 120 séries indispensables, la série thèque idéale,* 2014, n°56, p. 93.

JOYARD Olivier : « "House of Cards": les Underwood, plus grande réussite de la saison 2 », dans *Les Inrocks*, 13/03/14, http://www.lesinrocks.com/2014/03/13/cinema/house-cards-les-underwood-plus-grande-reussite-de-la-saison-2-11487459/ (consulté le 1er octobre 2014).

KASHNER Sam, « 7 ans déjà…Les Sopranos passent aux aveux », dans *Vanity Fair*, 170/06/14, URL : http://www.vanityfair.fr/culture/series/articles/culte-vanity-fair-soprano-srie-kashner-gandolfini/94

LANGLAIS Pierre, « *Rectify* : "ce qui importe, c'est pas le temps. C'est l'expérience." », dans *Soap : The Big Bang Theory Geek Supreme*, 2014, n°1, p. 97-101.

LANGLAIS Pierre, « Qu'est qu'une série d'anthologie ? », dans *Télérama,* 26 mars 2014, n° 3350, p. 47.

LECHEVALLIER Pascal, « NEFLIX franchit le cap de 26 millions d'abonnés », 25/01/12, URL : http://www.zdnet.fr/actualites/netflix-franchit-le-cap-de-26-millions-d-abonnes-39767865.htm

MANNING Richard, "Writing the One-Hour Drama Pilot", in *Inside The Room,* VENIS Linda (edited by), New York, Penguin Group, 2013, p. 50-73

MICHLIN Monica, « More, More, More », Mise au point [En ligne], 3 | 2011, mis en ligne le 29 mars 2012, consulté le 05 novembre 2014. URL : http://map.revues.org/927

MILLELIRI, « Jean-Pierre Jeunet Le monde des séries, un nouveau défi », dans *Clap !*, Janvier/Mars 2015, n°3, p. 40-41.

NEWMAN Z. Michael, "From Beats to Arcs: Toward a Poetics of Television Narrative", in *The Velvet Light Trap*, Number 58, Fall 2006, p. 16-28.

ODELLO Laura et SZENDY Peter, « Fins de séries », dans *Artpress2 : séries télévisées formes, fabriques, critiques*, février/mars/avril 2014, n° 32, p. 36-41.

PICARD Maurice, « La chaîne HBO débordée par le succès phénoménal de *Game of Thrones »,* dans *Le Figaro,* 07/04/14, URL : http://www.lefigaro.fr/medias/2014/04/07/20004-20140407ARTFIG00340-la-chaine-hbo-debordee-par-le-succes-phenomenal-de-game-of-thrones.php

QUONIAM Luc et BOUTET Charles-Victor, « Web 2.0, la révolution connectique », Document numérique, 2008/1 Vol. 11, p. 133-143.

RIGOULET Laurent, « Rencontre avec le cinéaste David Fincher », dans *Télérama,* 8 octobre 2014, n°3378, p. 44-45.

SEPULCHRE Sarah, « Susan Boyle, la fabuleuse histoire de la Télévision et d'Internet. », dans *Recherches en communication*, n° 31, 2009, p. 93-103.

SEPLUCHRE Sarah, « La constellation transmédiatique de *Breaking bad »,* in *ESSACHESS. Journal for Communication Studies*, vol. 4, no. 1(7)/2011, p. 175-186.

SERISIER Pierre, « Homeland- Un nouveau faux-départ », dans *Le Monde,* 7/10/2014 : http://seriestv.blog.lemonde.fr/2014/10/07/homeland-un-nouveau-faux-depart/

SERISIER Pierre, « HBO annule Luck », dans *Le Monde*, 16/03/12, URL : http://seriestv.blog.lemonde.fr/2012/03/16/hbo-annule-luck/, (consulté le 8 mai 2013).

SÉRY Macha, « Bienvenue dans la communauté des sériephiles 2.0 », dans *Le Monde hors-série la vie en série*, Avril/Juin 2013, hors-série, p. 80-82.

SIMKOVITCH Yaële, « Il était une fois un pilote », dans *Soap : The Big Bang Theory Geek Supreme*, 2014, n°1, p. 112-117.

SOESANTO Léo, « Rod Serling, l'homme qui racontait l'ailleurs », dans *Soap : The Big Bang Theory Geek Supreme*, 2014, n°1, p. 38-43.

THOMPSON Joel Anderson, « Writing the On-Air One-Hour Drama Spec : The Story and Outline », In *Inside the Room,* Linda VENIS (ed.), New-York, Penguin Group, 2013, p. 3-29.

TURCAN Marie, « *The Big Bang Theory* l'équation d'un succès », *Soap : The Big Bang Theory Geek Supreme*, 2014, n°1, p. 21-29.

VÉRAT Eric, « Etats-Unis : le règne des saisons et la galaxie des auteurs », dans *Médiamorphoses hors-série/*sous la direction de Eric Maigret et Guillaume Soulez, Janvier 2007, Édition Armand Colin, p. 18-23.

WITTEN Matt, “Revising One-Hour Drama Specs and Pilots”, in *Inside The Room,* VENIS Linda (edited by), New York, Penguin Group, 2013, p. 74-93.

ZIZEK Slavoj : « The depraved heroes of 24 are the Himmlers of Hollywood », 2006 : http://www.theguardian.com/media/2006/jan/10/usnews.comment

2.5 Cinéma

2.5.1 Ouvrages

BAZIN André, *Qu’est ce que le cinéma ?*, Paris, Les Éditions du Cerf, 2002.

BISKIND Peter, *Le Nouvel Hollywood*, Paris, Édition Le cherche midi, 2002.

BOCQUET José-Louis et GODIN Marc, *Clouzot cinéaste*, Paris, Édition horizon illimité, 2002.

BOGDANIVICH Peter, *John Ford*, Paris, Édition Edillig, 1967.

CHAPLIN Charles, *Ma Vie*, Paris, Éditions Robert Lafont, 1964.

CHION Michel, *L’audio-vision son et image au cinéma*, Paris, Édition Armand Colin, 2013.

DELEUZE Gilles, *L’Image-Mouvement*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1985.

DELEUZE Gilles, *L’Image-temps,* Paris, Les Éditions de Minuit, 1985.

GAUTEUR Claude et VINCENDEAU Ginette, *Jean Gabin Anatomie d’un mythe,* Paris, Éditions Nathan, 1993.

MALTHETE-MELIES Madeleine, *Mélies l’enchanteur*, Lausanne, Éditions Ex-Libirs, 1974.

MENIL Alain, *L’écran du temps*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, 1992.

MITRY Jean, *Tout Chaplin,* Paris, Éditions Seghers, 1972.

SCHINCKEL Richard, *Steven Spielberg : Une rétrospective,* Éditions de La Martinière, 2012.

ROBINSON David, *Chaplin*, Paris, Éditions Ramsay, 2002.

2.6 Dictionnaires

2.6.1 Ouvrages

AHL Nils C. et FRAU Benjamin (dir.), *Dictionnaire des séries télévisées,* Paris, Édition Philippe Rey, 2011.

AUMONT Jacques, MICHEL Marie, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma, 2éme édition*. Paris, Armand Colin, 2008.

BLUM Charlotte, *Séries une addiction planétaire*, Paris, Éditions de la Martinière, 2011.

DELMAS Laurent, LAMY Jean-Claude, *Larousse du Cinéma*, Paris, Édition Larousse, 2005.

COLLECTIF, *Harrrap's Shorter Dictionnaire*, Londres, Éditions Harrap Books Ltd, 1991, p. 746.

JOURNOT Marie-Thérèse, *Le Vocabulaire du Cinéma, 3éme éditions,* Paris, Armand Colin, 2011.

REY A. REY-DEBOVE J. (dir.), *Le Petit Robert dictionnaire de la langue française*, Paris, Éditions Dictionnaires Le Robert, 1987, p.12 724.

2.6.2 En ligne

Larousse : http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/mandala/49047
Linguee : http://www.linguee.fr
Word Reference : http://www.wordreference.com/

2.7 Divers

2.7.1 Ouvrages

BALADIER Charles et LAPIERRE Jean-Pie (dir.), *La petite encyclopédie des religions*, Paris, Éditions du Regard, 2000.

GABILLIET Jean-Paul, *Des comics et des hommes : histoire culturelle des comic books aux États-Unis*, Nantes, Éditions du temps, 2005.

FREUD Sigmund, *Psychologie des foules et analyse du moi*, Paris, Payot, 2012. (1ère édition 1921).

JOST François, *Un monde à notre image. Enonciation, Cinéma, Télévision.* Paris, Editions Méridiens Klincksieck, 1992.

RICKS Christopher, *Dylan's Visions of Sin*, New York, Penguin/Viking, 2003.

SHAKESPEARE William, *Richard III*, Paris, Editions Flammarion, 2002, p. 29. (Traduit de l'anglais par François-Victor Hugo).

WOHLSCHLAG Dominique, *Clés pour le Mahabharata*, Gollion, Infolio éditions, 2015.

2.7.2 Articles

CAZENEUVE Jean, « Sociologie de la connaissance et radio-télévision », Le Télémaque, 2002/2 n° 22, p. 59-70. DOI : 10.3917/tele.022.0059

GABILLIET Jean-Paul, « BD, mangas et comics : différences et influences », Hermès, La Revue, 2009/2 n° 54, p. 35-40. DOI : 10.3917/herm.054.0035.

PHILLIPE Gäelle, « Remake télévisuel et patrimonialisation », dans *Quelle culture pour la télévision ?*, François Jost (dir.), Paris, CNRS éditions, 2011, p. 105-116.

SPERANSKI David, « La série va-t-elle dévorer le cinéma ? », dans *Clap ! n°3*, Janvier/Mars 2015, p. 54-55.

WINCKLER Martin, « Les médecins du grand au petit écran », *Les Tribunes de la santé*, 2006/2 no 11, p. 23-30. DOI : 10.3917/seve.011.30

2.8 Entretiens et conférences

ABRAMS J.J. : "The Mystery Box", in *TED*, 2007. Conférence disponible via ce lien : « https://www.ted.com/talks/j_j_abrams_mystery_box

ALLOCINÉ, « 'Lost' : un reboot est 'inévitable' selon son showrunner Carlton Cuse », 19/10/13, URL : http://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=18627990.html

AUSIELLO Michael, "Can you give me a little…", in *TV Guide*, 08/11/2006, URL : TV guide : http://www.tvguide.com/news/little-33281/

CUSSEAU Clément, « Interview Kevin Spacey », 27/02/15, URL : http://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=18640082.html

FRAISSARD Guillaume, « entretien avec J.J. Abrams », dans *Le Monde*, 15/03/13, URL : http://www.lemonde.fr/culture/article/2013/03/15/j-j-abrams-dans-une-serie-il-faut-laisser-la-mythologie-se-developper-d-ellememe_1845128_3246.html

GARCIA Tristan, « Six Feet Under », à l'occasion du festival Séries Mania saison 4 au Forum des images à Paris, 26 avril 2013, URL : https://www.youtube.com/watch?v=KqmkU_4mraw.

HANSEN-LOVE Igor, « David Simon : "The Wire est une série exigeante, il faut s'accrocher" », 20/10/2012, URL : http://www.lexpress.fr/culture/tele/david-simon-the-wire-est-une-serie-exigeante-il-faut-s-accrocher_1176800.html

HARRINGTON Nancy, "From Six Feet Under to True Blood", 23/06/12,: http://www.mentorless.com/2012/06/23/alan-ball-interview-part-2-from-six-feet-under-to-true-blood/, (consulté le 24 mars 2014)

HEISLER Steve, "Bill Lawrence", in *A.V. Club*, 06/05/09 : http://www.avclub.com/article/bill-lawrence-27619

MCGEE Ryan, "Bill Lawrence", in *A.V. Club,* 14/02/12 : http://www.avclub.com/article/bill-lawrence-69207

MILLER Laura : "The Man behind Battlestar Galactica", in *SALON*, 24/03/07 : http://www.salon.com/2007/03/24/battlestar_4/

MIKANOWSKI Frank, « Galactica : Toutes les explications sur le final de Battlestar Galactica », dans *Unification*, 23/03/2009, URL : http://www.unificationfrance.com/?6426-Galactica-Toutes-les-explications

SEPINWALL Alain, « *Battlestar Galactica* : Ronald D. Moore finale Q&A », 20 mars 2009, http://sepinwall.blogspot.fr/2009/03/battlestar-galactica-ronald-d-moore.html

TOPOLSKY Joshua, entretien avec Damon Lindelof, 2012, URL : http://www.theverge.com/2012/5/21/3030913/damon-lindelof-on-lost-on-the-verge

THORET Jean-Baptiste, « Cours de cinéma », à l'Académie du Forum des images, Paris, vendredi 9 octobre 2009, URL : http://www.dailymotion.com/video/xaxwl7_cours-de-cinema-gilles-deleuze-cris_shortfilms

VOGLER Christopher, Master Class, Cité Internationale, Lyon, Octobre 2012.

VOSGIMORUKIAN Virginia et DUBÉ Anthony, « Entretien avec Carlton Cuse », in *Collection Showrunners*, 2011 : http://www.ocs.fr/les-programmes

VOSGIMORUKIAN Virginia et DUBÉ Anthony, « Entretien avec Alan Ball», in *Collection Showrunners*, 2011 : http://www.ocs.fr/les-programmes

WOERNER Meredith, “Daniel Was Battlestar’s Biggest Fiasco Says Ron Moor”, 19/03/09, URL : http://io9.com/5175958/daniel-was-battlestars-biggest-fiasco-says-ron-moore

ZEMLER Emily, “The *Lost* Creator Come Clean”, in *Esquire*, 2007, URL : http://www.esquire.com/entertainment/tv/interviews/a26345/lost-creators-interview/

“‘Six Feet Under’ creator Alan Ball talks about the end of the HBO series”, in *Movieweb*, 25/05/05 : http://www.movieweb.com/news/six-feet-under-creator-alan-ball-talks-about-the-end-of-the-hbo-series

2.9 Colloques/Journée d’études

BENASSI Stéphane, « Matrice comme programme esthétique », Colloque « Télé en série », organisé par Jérôme-Olivier Allard, Elaine Després, Simon Harel & Marie-Christine Lambert-Perreault, du 22 mai au 24 mai 2014, au carrefour des sciences à l’Université de Montréal.

CACCAMO Emmanuelle : « Post-cyberpunk sériel, une acculturation au transhumanisme ? Étude sémiotique de la websérie H+: the Digital Series ». Colloque « Télé en série » à Montréal, organisé par Jérôme-Olivier Allard, Elaine Després, Simon Harel & Marie-Christine Lambert-Perreault du 22 mai au 24 mai 2014 au carrefour des sciences à l’Université de Montréal.

COMBRES Clément, « Comment le téléspectateur gère la temporalité ? », Colloque « Télé en série » à Montréal, organisé par Jérôme-Olivier Allard, Elaine Després, Simon Harel & Marie-Christine Lambert-Perreault du 22 mai au 24 mai 2014 au carrefour des sciences à l’université de Montréal.

ESQUENAZI Jean-Pierre, « Écrans pour la généalogie d’un dispositif », conférence du 16 septembre 2014, Université Jean Moulin Lyon 3, séminaire « Vivre parmi les écrans », sous la direction de Mauro Carbone, vidéo via ce lien : https://www.youtube.com/watch?v=rhRJPyEUYHA

GARCIA Tristan, « Les séries qui nous quittent, les séries que nous quittons. Comprendre la fin d'une série sur le modèle de la rupture amoureuse », Journée d’étude *Le pilote et la chute* organisée par Stéphane Rolet, Ecole Pratique des Hautes Etudes, Paris le 29 octobre 2013.

HATCHUEL Sarah, « *Lost* : une « romance » shakespearienne ? », Journée d’étude *Philoséries Lost* organisée par Sandra Laugier, Sylvie Allouche, Sarah Hatchuel, Delphine Lemonnier à l’Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, Paris, le 4 et 5 juillet 2014.

WINCKLER Martin, « Comment j’ai appris à écrire (des romans) avec Urgences (ER) et à enseigner (l’éthique biomédicale) avec Dr House (House, M. D.) », Colloque « Télé en série » à Montréal, organisé par Jérôme-Olivier Allard, Elaine Després, Simon Harel &

Marie-Christine Lambert-Perreault du 22 mai au 24 mai 2014 au carrefour des sciences à l'université de Montréal.

ZALUDENDO Charo Lacalle, « Qualité TV et réputation textuelle à l'âge de la transmédialité », communication dans le cadre du Colloque « Qu'est ce qu'un télévision de qualité ? », Paris 3, du 12 au 14 septembre 2012.

2.10 DVD/Bonus/Podcast

Intégral de *Battlestar Galactica*, 4 saisons, coffret DVD, 2009, Universal Studio.

Battlestar Galactica, saison 1, DVD, Universal Studio, interview « De 1978 à nos jours », propos de Ronald D. Moore.

Battlestar Galactica, saison 1, DVD, Universal Studios, 2009, épisode pilote, commentaire audio, Ronald D. Moore.

Battlestar Galactica, saison 1, DVD, Universal Studios, 2009, bonus « De 1978 à nos jours », interview de Ronald D. Moore.

Battlestar Galactica, Saison 2, DVD, Universal Studio, 2009, épisode 8, *Final Cut*, podcast Ronald D. Moore.

Battlestar Galactica, saison 4, DVD, Universal Studios, 2009, commentaire audio, *Daybreak*, S4E20.

Intégral de *Lost*, 6 saisons, coffret DVD, 2011, ABC Studio.

Lost, saison 1, DVD, ABC Studio, 2005, bonus « Bienvenu à Oahu : Le making-of du pilote ».

Lost, saison 1, DVD, ABC Studio, 2005, podcast de l'épisode *Walkabout* par Jack Bender.

Lost, saison 6, DVD, ABC Studio, 2010, bonus, documentaire, « La création de la dernière saison ».

Intégral de *Scrubs,* 9 saison, coffret DVD, 2011, ABC Studio.

Scrubs, saison 1, DVD ABC Studio, 2005, Bonus, « Plus qu'un sitcom médical de plus ».

Intégral *Six Feet Under*, 5 saisons, coffret DVD, 2011, HBO vidéo.

Six Feet Under, saison 1, DVD, HBO vidéo, 2002, bonus « Les Coulisses du tournage ».

Six Feet Under, saison 1, DVD, HBO vidéo, 2002, bonus « Anatomie du générique ».

Six Feet Under, saison 5, DVD, HBO vidéo, 2006, épisode 12, *Everyone's Waiting,* commentaire audio, Alan Ball.

Six Feet Under, saison 5, DVD, HBO vidéo, 2006, bonus « Vie et Mort : L'influence de *Six Feet Under* ».

3 Source numérique

3.1 Base de donnée numérique

Allociné : http://www.allocine.fr
Emmy Awards : http://www.emmys.com
Golden Globes : http://www.goldenglobes.com
IMDB : http://www.imdb.com.
New York Public Library : http://www.nypl.org/
Lostpedia : http://lostpedia.wikia.com
Series Live : http://www.serieslive.com

3.1.1 Revue en ligne

Comme au cinéma : http://www.commeaucinema.com
New York Times : http://www.nytimes.com
The Guardian : http://www.theguardian.com
Le Point : http://www.lepoint.fr/
Le monde : http://www.lemonde.fr
Variety : http://variety.com
The Hollywood Reporter : http://www.hollywoodreporter.com/simple/masthead
The Wall Street Journal : http://www.wsj.com
TV guide : http://www.tvguide.com/news/little-33281/

3.1.2 Site officiel

Bear McCreary : http://www.bearmccreary.com
Game of Thrones : https://www.gameof-thrones.fr
Georges R. R. Martin : http://www.georgerrmartin.com
H+ The Digital Series : http://www.hplusdigitalseries.com
Lost in chronolgy : http://www.chronologicallylost.com.
Vancover's Orpheum Theatre : http://vancouver.ca/parks recreation culture/the orpheum.as px
Writers Guild Foundation : https://www.wgfoundation.org

3.1.3 Mesure d'audience

Audience USA : http://www.audiencesusa.com
Institut Nielsen : www.nielsenmedia.com.
Médiamétrie : http://www.mediametrie.fr/
Pure Media by OZAP: http://www.ozap.com/actu/les-100-meilleures-audiences-de-la-television-en-2013/450860
Toute la télé : http://www.toutelatele.com

The Numbers : http://www.the-numbers.com
Torrentfreak : http://torrentfreak.com/
Spin-off : http://www.spin-off.fr

3.1.4 Blog

Blog de Martin Winckler : http://martinwinckler.com
Blog Press Play : http://blogs.indiewire.com/pressplay/returning-to-st-eligius-st elsewhere-30-years-later-part-2
Criticco : http://www.crictoo.com
Le Monde : http://seriestv.blog.lemonde.fr
Le monde, L'œil sur L'Ecran : http://films.blog.lemonde.fr/category/films-1910-1919/
L'œil sur l'écran : http://films.blog.lemonde.fr/category/films-1910-1919/
Rasebeluneries : http://rasebelune.wordpress.com/2014/10/08/s02e01-a-new-story-in-the-old-world/
What's Alan Watching ? : http://sepinwall.blogspot.fr
The Watcher All TV, All time par Maureen Green : http://featuresblogs.chicagotribune.com/entertainment_tv/2009/02/battlestar-galactica-tom-zarek-richard-hatch.html

3.2 Document/Script/Bible

Bible de *Battlestar Galactica*, Ronald D. Moore, URL : http://leethomson.myzen.co.uk/Battlestar_Galactica/Battlestar_Galactica_Series_Bible.pdf
Bible de *Lost*, Damon Lindelof et Carlton Cuse, URL : http://leethomson.myzen.co.uk/Lost/Lost_Writers_Guide.pdf

Script de *Battlestar Galactica*, minisérie, Part I. Ronald D. Moore. URL : http://web.archive.org/web/20040215164450/http://www.galactica2003.net/archives/rdmbsg1.pdf
Script de *Lost* : http://leethomson.myzen.co.uk/Lost/
Script de *Nowhere* : http://leethomson.myzen.co.uk/Lost/
Screencraft : http://www.screencraft.org/blog/lost-series-bible
Script de *Scrubs* : http://fr.scribd.com/doc/93695606/Scrubs-Pilot
SimplyScript : http://www.simplyscripts.com

Discours de Bush sur l'état de l'Union, 29 janvier 2002 : http://www.voltairenet.org/article9261.html
Ebooks gratuits **:** http://www.ebooksgratuits.com/html/rocambole_synopsis.html `
Sainte-Beuve Charles-Augustin, « La littérature industrielle », dans *Revue des Deux Mondes*, T. 19, 1839, URL *:* http://fr.wikisource.org/wiki/La_Littérature_industrielle
Des lettres : http://www.deslettres.fr

3.3 Archives radio

Revue Radio Ages, Octobre 1942, Volume 2, numéro 1, p. 22-23. Document disponible via ce lien : http://www.archive.org/stream/radioageresearch194245 newyrich#page/n28/mode/1up/search/NBC+blue

Mercury Theatre Info : http://www.mercurytheatre.info

4 Thèse et Mémoire

4.1 Thèse

Thèse de doctorat de Clément Combes, *La pratique des séries télévisées. Une sociologie de l'activité spectatorielle,* Thèse, Economie, Organisation, Société, Institut des sciences et technologies, 2013.

Thèse de doctorat de Hubert Malfray, *Pour une esthétique du crime : les « Newgate Novels », Essai de définition d'un genre populaire*, Thèse, Langues, civilisation, Cultures et sociétés, Université de Paris 1 Sorbonne, 2013.

Thèse de doctorat de Aurore Fossard, *Paparazzi à l'écran. Présence et disparition d'un personnage photographe dans la fiction cinématographique et télévisée occidentale (1940 – 2008)*, Thèse, étude cinématographique, Université Lumière Lyon 2, 2013.

4.2 Mémoire

TREMBLAY Chantal, La reconstruction « module » d'un « wonderland » : comment la magie de la lecture opère-t-elle ?, 140 p. Mémoire, études littéraires, Université du Québec à Montréal, 2011 ?

5 Documentaire

L'Amérique en prime-time de Lloyd Kramer, diffusé sur Arte (en France), 2012. URL : http://www.dailymotion.com/video/xvdtxg_l-amerique-en-prime-time-ep1_webcam#.UaNDVmSZQaj

The Police Tapes de Alan et Susan Raymond, USA, 1977. Disponible via ce lien : https://www.youtube.com/watch?v=Gz_X4b4f0Lg

Filmographie

A Burlesque on Carmen	*Chaplin joue Carmen*	Charlie Chaplin	1916	USA
Aladin		John Musker et Ron Clements	1992	USA
American Beauty		Sam Mendes	1999	USA
Armageddon		Michael Bay	1998	USA
Big Mama		Raja Gosnell	2000	USA
Blade Runner		Ridley Scott	1982	USA
Boyhood		Richard Linklater	2014	USA
Buffy The Vampire Slayer	*Buffy, tueuse de vampires*	Frank Rubel Kuzui	1992	USA
Check and Double Check		Melvin W. Brown	1930	USA
Cars 2		John Lasseter et Brad Lewis	2011	USA
Cast Away	*Seul au monde*	Robert Zemeckis	2000	USA
Captain America : The Winter Soldier	*Captain America : Le Soldat de l'hiver*	Anthony et Joe Russo	2014	USA
Chinatown		Roman Polanski	1974	USA
Citizen Kane		Orson Welles	1941	USA
Cleaner		Renny Harlin	2007	
Cloverfield		Matt Reeves	2008	USA
Dolittle	*Docteur Dolittle*	Betty Thomas	1998	USA
Fight Club		David Fincher	1999	USA
Jaws	*Les Dents de la mer*	Steven Spielberg	1975	USA
La Jetée		Chris Marker	1962	France
Le petit soldat		Jean-Luc Godard	1963	France
Marathon Man		John Schlesinger	1976	USA
*M*A*S*H*		Robert Altman	1970	USA
Mission Impossible III		J.J. Abrams	2006	USA
Peter Pan		Clyde Geronimi, Wilfred	1953	USA

		Jackson, Hamilton Luske		
Rashômon		Akira Kurosawa	1950	Japon
Rear Window	*Fenêtre sur cour*	Alfred Hitchcock	1955	USA
Rec		Paco Plaza et Jaume Balagueró	2007	Espagne
Regarding Henry	*Á propos d'Henry*	Mike Nichols	1991	USA
Rocky		John G. Avildsen	1976	USA
Scarface		Howard Hawks	1932	USA
Scarface		Brian De Palma	1983	USA
Shall We Dance		Peter Chelsom	2004	USA
Snake Eyes		Brian De Palma	1998	USA
Sometimes a Great Notion	*Le Clan des irréductibles*	Paul Newman	1970	USA
Shawshank Redemption	*Les Évadés*	Frank Darabont	1994	USA
Stargate	*La porte des étoiles*	Roland Emmerich	1994	USA
Star Wars	*La Guerre des étoiles*	George Lucas	1977	USA
Thor : The Dark World	*Thor : Le monde des ténèbres*	Alan Taylor	2013	USA
Tootsie		Sydney Pollack	1982	USA
Touch Of Evil	*La Soif du mal*	Orson Welles	1958	USA
The Blair Witch Project	*Le Projet Blair Witch*	Daniel Myrich et Edouardo Sánchez	1999	USA
The Godfather	*Le Parrain*	Francis Ford Coppola	1972	USA
The Great Escape	*La Grande Évasion*	John Sturges	1963	USA
The Last of the Mohican	*Le Dernier des Mohicans*	Michael Mann	1992	USA
The Lion King	*Le Roi Lion*	Roger Allers et Rob Minkoff	1994	USA
The Searchers	*La Prisonnière du désert*	John Ford	1956	USA
The Thin Red Line	*La Ligne rouge*	Terrence Malick	1998	USA
The Road to Perdition	*Les Sentiers de la perdition*	Sam Mendes	2002	USA

The Wreslter		Darren Aronofsky	2007	USA
Transformers		Michael Bay	2007	USA
Up	*Là-haut*	Bob Peterson et Pete Docter	2009	USA
Veronica Mars		Rob Thomas	2014	USA
Wall-E				
Walking Life		Richard Linklater	2001	USA
Wish I Was Her	*Le Rôle de ma vie*	Zach Braff	2014	USA
2001 : A Space Odyssey	*2001 :l'odyssée de l'espace*	Stanley Kubrick	1968	USA
25th Hour	*La 25ème Heure*	Spike Lee	2002	USA

Sérieographie

1 France

Les Cinq Dernières Minutes	Claude Loursais	1958-1964	RTF télévision
Nos chers voisins	Daniel Besse	2012 - en production	TF1
Pep's	Céline Guyot, Martin Guyot	2013 - en production	TF1
Profilage	Fanny Robert et Sophie Lebarbier	2009 - en production	TF1
XIII	Roger Avary	2011-2012	Canal +

2 USA

Alias		J.J. Abrams	2001-2006	ABC
Alpha House		Gary Trudeau	2013 - en production	Amazon Instant Video
Alfred Hitchcock Presents	*Alfred Hitchcock présente*	Alfred Hitchcock	1955-1960 puis 1960-1962	CBS puis NBC
Ally Mcbeal		David E. Kelley	1997-2002	Fox
Almost		J.H. Whyman	2013-2014	Fox

Human				
American Horror Story		Ryan Murphy	2011 - en production	FX
Annebots		J.J. Johnson	2013 - en production	Amazon Instant Video
Arrested Development		Mitchell Hurwitz	2003-2006 puis 2013	Fox puis Netflix
A-Team	*L'Agence tous risque*	Frank Lupo et Stephen J. Cannell	1983-1987	ABC
Battlestar Galactica		Ronald D.Moore	2004-2009	Syfy.
Beverly Hills 90210	*Beverly Hills*	Darren Star	1990-2000	Fox
Betas		Evan Endicott et Josh Stoddard	2013-2014	Amazon Instant Video
Better Caul Saul		Vince Gilligan et Peter Gould	2015 - en production	AMC
Big Sister		Lillian Laugerty	1946-1952	CBS
Bonanza		David Dortort	1959-1973	NBC
Boston Legal	*Boston Justice*	David E. Kelley	2004-2008	ABC
Buffy The Vampire Slayer	*Buffy contre les Vampires*	Josh Whedon	1997-2001	Fox/UPN
Breaking Bad		Vince Gilligan	2008-2013	AMC
Broadwalk Empire		Terence Winter	2010-2015	HBO
Caprica		Rémi Aubuchon, Ronald D. Moore et David Eick	2010	Syfy
Cagney & Lacey	*Cagney et Lacey*	Barbara Avedon et Barbara Corday	1982-1989	CBS
Carnivale		Daniel Knauf	2003-2005	HBO
Castle		Andrew W. Marlowe	2009 - en production	ABC
Charmed		Constance M. Burge	1998-2006	The WB
Cheers		James Burrows, Glen Charles, Les Charles	1982-1993,	NBC
Chicago Hope	*La vie à tout prix*	David E. Kelley	1994-2000	CBS
China Beach		John Sacret Young et William Broyles Jr	1988-1991	ABC

Cold Case		Meredith Stiehm	2003-2010	CBS
Columbo		Richard Levinson et William Fink	1968-1978 et 1989-2003	NBC puis ABC
Community		Dan Harmon	2009 - en production	Yahoo ! Screen
Creative Galaxy		Angela Santomero	2013 - en production	Amazon Instant Video
Criminal Minds	*Esprits Criminels*	Jeff Davis	2005 - en production	CBS
CSI	*Les Experts*	Anthony E. Zuiker	2000 - en production	CBS
Cybill		Chuck Loore	1995-1998	CBS
Dallas		David Jacob	1978-1991	CBS
Dallas		Michael M. Robin	2012- 2014	TNT
Damages		Daniel Zelman, Glenn Kessler, Todd A. Kessler	2007- 2010 puis 2011-2012.	FX-Audience Network
Dark Angel		James Cameron et Charles H. Eglee	2000-2002	Fox
Dawson's Creek	*Dawson*	Kevin Williamson	1998-2003	The CW
Deadwood		David Milch	2004-2006	HBO
Desperate Housewives		Marc Cherry	2004-2012	ABC
Dexter		James Manors Jr	2006-2013	
Dragnet	*Badge 714*	Jack Webb	1951-1959	NBC
ER	*Urgences*	Michael Crichton et John Wells	1994-2010	NBC
Felicity		J.J. Abrams et Matt Reeves	1998-2002	The WB
Flashforward		Brannon Braga et David S. Goyer	2009-2010	ABC
Friends		Marta Kauffman et David Crane	1994-2004	CBS
Fringe		J.J. Abrams, Alex Kurtzman, Roberto Orci	2008-2013	Fox
Galactcia		Glen A. Larson	1978-1979	ABC
Galactica 1980		Glen A. Larson	1980	ABC

Game of Thrones		David Benioff et Daniel B. Weiss	2011 - en production	HBO
Gunsmoke	*Police des plaines*	John Meston	1955-1975	CBS
Grace Under Fire	*Une maman formidable*	Chuck Loore	1993-1998	ABC
Happy Days		Harry Marshall	1974-1984	ABC
Hannibal		Bryan Fuller	2013- en production	NBC
Hercule		Christian Williams	1995-1999	Syndication
Highlander		Gregory Widen	1992-1998	Syndication
Hill Street Blues	*Capitaine Furillo*	Steven Bochco et Michael Kozoll	1981-1987	NBC
Homeland		Alex Gansa et Howard Gordon	2011 - en production	Showtime
Homicide : Life on the Street	*Homicide*	Paul Attanasio	1993-1999	NBC
House	*Docteur House*	David Shore	2004-2012	Fox
House of Cards		Beau Willimon	2013 - en production	Netflix
Hostages		Alon Aranya, Omir Givon et Rotem Shamir	2013-2014	CBS
How I Met Your Mother		Carter Bays et Craig Thomas	2005-2014	CBS
I Love Lucy	*L'Extravagante Lucy*	Jesse Oppenheimer, Madelyn Pugh, Bob Caroll Jr.	1950-1957	CBS
Jericho		Stephen Chbosky et John Turteltaub	2006-2008	CBS
John Doe		Brandon Camp et Mike Thompson	2002-2003	Fox
Justified		Graham Yost	2010-2015	FX
L.A Law	*La Loi de Los Angeles*	Steven Bochco et Terry Louise Fisher	1986-1994	NBC
Law & Order	*New York, police judiciaire*	Dick Wolf	1990-2010	NBC
Law & Order : special victims unit	*New York, unité spéciale*	Dick Wolf	1999 - en production	NBC
Lone Ranger	*Lone Ranger : naissance d'un héros*	George W. Trendle	1949-1957	ABC

Lost		J.J. Abrams, Damon Lindelof, Jeffrey Lieber	2004-2010	ABC
Luck		David Milch	2011-2012	HBO
Mad Men		Matthew Weiner	2007-2015	AMC
Malcolm		Linwood Boomer	2000-2006	Fox
Matlock		Dean Hargrove	1986-1992 puis 1992-1995	NBC puis ABC
Marvel'Agent sof S.H.I.E.L.D		Josh Whedon, Jed Whedon, Maurissa Tancharoen	2013 - en production	ABC
Marital Law	*Le Flic de Shangaï*	Carlton Cuse	1998-2000	CBS
*M*A*S*H*		Larry Gelbart	1972-1983	CBS
Married… with Children	*Mariés, deux enfants*	Ron Leavitt et Michael G. Moye	1987-1997	Fox
Maverick		Roy Huggins	1957-1962	ABC
Mentalist		Bruno Heller	2008 - en production	CBS
Mission Impossible		Bruce Geller,	1966-1973	CBS
Modern Family		Christopher Lloyd II et Steven Levitan	2009 - en production	ABC
Moonlighting	*Clair de Lune*	Glenn Gordon Caron	1985-1989	ABC
My Wife and Kids	*Ma famille d'abord*	Don Reo et Damon Wayans	2001-2005	ABC
Nash Bridges		Carlton Cuse	1996-2001	CBS
Nip/Tuck		Ryan Murphy	2003-2010	FX
Northern Exposure	*Bienvenue en Alaska*	Joshua Brand et John Falsey	1990-1995	CBS
NCIS		Donald Belissario et Don McGill	2003 - en production	CBS
NYPD Blue		Steven Bochco et David Milch	1993-2005	ABC
Once Upon a Time		Edward Kitsis et Adam Horowitz	2011 - en production	ABC
One Tree Hill	*Les Frères Scott*	Mark Schwahn	2003-2006, 2006-2012	The WB puis The CW
Oz		Tom Fontana	1997-2003	HBO
Penny Dreadful		John Logan	2014 - en production	Showtime
Person of		Jonathan Nolan	2011 - en	CBS

Interest			production	
Peyton Place		Paul Monash	1964-1969	ABC
Picket Fences	*Un drôle de Sheriff*	David E. Kelley	1992-1996	CBS
Prison Break		Paul Scheuring	2005-2009	Fox
Profit		John McNamara et David Greenwalt	1996	Fox
Under The Dome		Stephen King et Brian K. Vaughan	2013- en pproduction	CBS
Unforgettable		Ed Redlich et John Bellucci	2011-2014	CBS
Rectify		Ray McKinnon	2013- en production	Sundance Channel
Revenge		Mike Kelley	2011- en production	ABC
Rome		John Milius, William J. MacDonald, Bruno Heller	2005-2007	HBO/ BBC Two/Rai 2
Roswell		Jason Katims	1999-2001 puis 2001-2002	The WB puis UPN
Ruggles		Charles Ruggles	1949-1952	ABC
Sanctuary		Damian Kindler	2008-2011	Syfy
St. Elsewhere	*Hôpital St Elsewhere*	Joshua Brand et John Falsey	1982-1989	NBC
Scrubs		Bill Lawrence	2001-2008 puis 2009-2010	NBC puis ABC
Sex and the City		Darren Star	1998-2004	HBO
Six Feet Under		Alan Ball	2001-2005	HBO
Smallville		Alfred Gough et Miles Millar	2001-2006 et 2006-2011	The WB puis The CW
Sons of Anarchy		Kurt Sutter	2008-2014	FX
Spin City		Gary David Goldberg et Bill Lawrence	1996-2002	ABC
Star Trek		Gene Roddenberry	1966-1969	NBC
Star Trek :		Rick Berman et Michael	1993-1999	Syndic

Deep Space Nine		Piller		ation
Star Trek : Voyager		Rick Berman, Michael Piller et Jeri Taylor	1995-2001	UPN
Stargate Atlantis		Bard Wright et Robert C. Cooper	2004-2009	Sci fi
Stargate Universe		Bard Wright et Robert C. Cooper	2009-2011	Syfy
Stargate SG1		Brad Wright et Jonathan Glassner	1997-2002 puis 2002-2007	Showtime pus Sci Fi.
Quantum Leap	*Code Quantum*	Donald P. Bellisario	1989-1993	NBC
Tales from the Crypt	*Les Contes de la crytpe*	William Gaines	1989-1996	HBO
The Agency	*Espions d'État*	Michael Frost Beckner	2001-2003	CBS
The Big Bang Theory		Chuck Lorre et Bill Prady	2007- en production	CBS
The Big Valley	*La Grande Vallée*	A.I. Bezzerides et Louis F. Edelman	1965-1969	ABC
The Bold And The Beautiful	*Amour, Gloire et Beauté*	William Joseph Bell et Lee Philip Bell	1987- en production	CBS
The Carrie Diaries		Candash Bushnell	2013-2014	The CW
The Cosby Show		Bill Cosby	1984-1992	NBC
The Defenders	*Les Accusés*	Reginald Rose	1961-1965	CBS
The Event		Nick Wauters	2010-2011	NBC
The Fugitive	*Le Fugitif*	Quinn Martin et Roy Huggins	1963-1967	ABC
The Larry Sanders Show		Dennis Klein et Garry Shandling	1992-1998	HBO
The L World		Ilen Chaiken	2004-2009	Showtime
The Mary Tyler Moore Show		James L. Brooks et Allan Burns	1970-1977	CBS
The Nanny	*Une Nounou d'enfer*	Peter Mac Jacobson et Fran Drescher	1993-1999	CBS
The Originals		Julie Plec	2013- en production	The CW
The Practice		David E. Kelley	1997-2004	ABC
The Pretender	*Le Caméléon*	Steven Long Mitchell et Craig Van Sickle	1996-2000	NBC puis TNT

The Rifleman	*L'Homme à la carabine*	Arnold Laven	1958-1963	ABC
The Sopranos	*Les Soprano*	David Chase	1999-2007	HBO
The Simpsons	*Les Simpsons*	Matt Groening	1989- en production	Fox
The Twilight Zone	*La Quatrième Dimension*	Rod Sterling	1959-1964	CBS
Tumble Leaf		Drew Hodges	2013- en production	Amazon Instant Video
The Untouchables	*Les Incorruptibles*	Quinn Martin	1959-1963	ABC
The Shield		Shawn Ryan	2002-2008	FX
The Vampire Diaries		Julie Plec et Kevin Williamson	2009- en cours	The CW
The West Wing	*À la Maison-Blanche*	Aaron Sorkin	1999-2006	NBC
The Walking Dead		Frank Darabont	2010- en production	AMC
The Young and the Restless	*Les Feux de l'amour*	William Joseph Bell et Lee Phillip Bell	1973- en production	CBS
Treme		David Simon et Eric Overmeyer	2010-2013	HBO
True Blood		Alan Ball	2008-2014	HBO
True Detective		Nic Pizzolatto	2014- en production	HBO
The Wire	*Sur écoute*	David Simon	2002-2008	HBO
Twin Peaks		David Lynch et Mark Frost	1990-1991	ABC
Wanted : Dead or Alive	*Au nom de la loi*	Thomas Carr	1958-1961	CBS
Weeds		Jenji Kohan	2005-2012	Showtime
Will and Grace	*Will et Grace*	David Kohan, Max Mutchnick	1998-2006,	NBC
Without a Trace	*FBI : Portés disparus*	Hank Steinberg	2002-2009	CBS
Xena : Warrior Princess	*Xena : la princesse guerrière*	Robert Tapert et John Schulian	1995-2001	Syndication
X-Files		Chris Carter	1993-2002	Fox
Zorro		Johnston McCulley	1957-1961	ABC
21Jump Street		Stephen J. Cannell et Patrick Hasburgh	1987-1991	Fox

24	*24h Chrono*	Joel Surnow et Robert Cochran,	2001-2010 puis 2014- en cours	Fox
90210	*90210 Beverly Hills : Nouvelle Génération*	Rob Thomas, Jeff Judah et Gabe Scahs	2008-2013	The CW

3 Websérie

Dr. Horrible's Sing-Along Blog	Joss Whedon	2008
H+ The Digital Series	John Cabrera et Cosino De Tommaso	2012

INDEX des noms cités

ABRAMS Jeffrey Jacob, 3, 12, 15, 50, 91, 126, 224, 237, 240, 247, 248, 261, 318, 323, 337, 368, 372, 383, 387, 422, 433, 434, 441, 443, 480, 691

ACHEMMOUNE Julien, 259

ADKINS Jonah M., 84

AINSWORTH William Harrison, 57

ALBRECHT Chris, 316

ALTMAN Rick, 167, 485, 505, 534, 549, 564, 565, 614, 616, 645, 692

ARNAZ Desi, 75, 283

ASIMOV Isaac, 43, 59, 83

AUBRY Danielle, 12, 39, 41, 47, 53, 54

BAIRD John Logie, 280

BALL Alan, 32, 50, 79, 126, 127, 128, 129, 131, 134, 137, 139, 142, 143, 144, 146, 147, 148, 149, 151, 152, 153, 154, 157, 203, 224, 228, 268, 317, 363, 368, 371, 373, 381, 413, 414, 416, 417, 418, 419, 422, 424, 438, 448, 449, 450, 451, 452, 504, 509, 517, 524, 655, 674, 681, 690

BALL Lucille, 283

BAUDOU Jacques, 4, 291, 367

BENASSI Stéphane, 20, 43, 70, 523, 550

BENIOFF David, 31, 361

BENVENISTE Émile, 489, 503, 537, 538

BERGSON Henri, 592

BERLE MILTON, 67, 281

BESSON Anne, 42, 77, 78, 80, 92, 96, 645, 675, 695

BLUM Charlotte, 370

BOCHO Steven, 15, 25, 278, 302, 313, 318, 367, 484, 677, 686

BOUTET Marjolaine, 277

BOYD Brian, 35

BRABIN Charles, 61

BRAND Joshua, 278, 305, 312

BRAUN Lloyd, 405

BRUNER Jerôme, 509, 669

BURK Bryan, 417

CAMPBELL Joseph, 530, 555, 692

CANNELL Stephen Joseph, 100

CANUDO Riccitto, 60

CARRAZÉ Alain, 4, 6, 20, 276, 277, 279, 313, 367, 410

CARTER Chris, 6, 318, 321, 434

CASO Alan, 372, 414

CHAPLIN Charlie, 369

CHASE David, 50, 115, 116, 117, 118, 317, 332, 451, 686

COUGENAS Daniel, 42

CRANSTON Bryan, 1, 10, 16

CRICHTON Michael, 25, 313

CUSE Carlton, 226, 227, 239, 261, 337, 368, 371, 372, 382, 385, 387, 388, 389, 391, 394, 395, 400, 406, 407, 417, 436, 464,

467, 479, 488, 504, 674, 684, 690
DANIKEN Erich Von, 555
DARABONT Frank, 31, 152, 261, 364
DELEUZE Gilles, 695
DICK Philip Kindred, 59
DICKENS Charles, 57, 122
DILLER Barry, 310
DIONET Jean-Pierre, 6
DITKO Steve, 73
DOLEZEL Lubomir, 85, 262, 263, 402, 433, 437, 493, 494, 535, 551, 628, 629, 667, 668, 679, 692
DORLAN Charles, 294, 295
DOYLE Arthur Conan, 58
DUMAS Alexandre, 40, 47, 49, 50, 51, 120, 675
DUTACQ Armand, 41
DYLAN Bob, 169, 176, 447, 603, 605
ECO Umberto, 45, 48, 69, 77, 123, 428, 587, 666, 668
EDGERTON Gary R., 4, 276, 277, 295, 296, 298, 299
EDISON Thomas Alva, 296
EICHENBAUM Boris, 122, 485
EICK David, 85, 158, 172, 180, 382, 411, 417, 557
ELIOT Thomas Stern, 56
ESCOLA Marc, 259, 678
ESQUENAZI Jean-Pierre, 5, 8, 14, 16, 17, 19, 20, 23, 24, 27, 33, 45, 54, 112, 160, 260, 299, 303, 311, 313, 350, 367, 484, 487, 488, 494, 501, 502, 505, 510, 521, 536, 537, 550, 590, 602, 657, 658, 661, 666, 673, 678, 692, 693
FALSEY John, 278, 305, 312
FAVARD Florent, 91, 433, 683
FINCHER David, 15, 16, 347, 686
FISCHER Chad, 208
FONTANA Tom, 101, 302, 316, 696
FREUND Karl, 284
FROST Mark, 311
FRYE Northrop, 55
GARCIA Tristan, 10, 154, 680
GENETTE Gérard, 85, 120, 423, 458, 488, 489, 509, 515, 528, 691
GIACCHINO Michael, 237, 459, 472, 474
GIBBS Richard, 175, 188
GILLIGAN Vince, 1, 88, 345, 689, 699
GIRARDIN Émile de, 41, 42, 52
GOUGH Alfred, 72, 407
HAMBURGER Käte, 510
HAMMER Bonnie, 412
HATCHUEL Sarah, 12, 257, 444, 468, 473, 492, 583, 584, 605, 646, 699
HERBERT Frank, 43, 59
HOPKINS Anthony, 1, 3, 10, 14, 28, 35
HUGGINS Roy, 104, 289, 291
HUGO Victor, 49, 291

JACKSON Jean-Pierre, 60, 63
JASSET Victorin, 61
JENKINS Henry, 3, 87, 105, 339, 401, 402, 440, 486, 687
JOST François, 5, 16, 367, 460, 699
KADIM Heather, 406
KALIFA Dominique, 46
KELLEY David Edward, 45, 318, 319, 689
KIRBY Jack, 73
KOZOLL Michael, 25, 278, 302, 484
LANGLAIS Pierre, 477
LARSON Glen Albert, 85, 158, 179, 183, 299, 382, 410, 411, 554
LAWRENCE Bill, 32, 126, 194, 196, 203, 204, 205, 207, 208, 217, 222, 223, 224, 261, 339, 368, 371, 377, 381, 408, 418, 421, 426, 438, 451, 454, 656, 677
LEIBNIZ Gottfried Wilhelm, 494
LEVIN Gerald, 294, 295
LEVINSON Richard, 4, 8, 367
LIEBER Jeffrey, 12, 126, 224, 405
LINDELOF Damon, 12, 126, 224, 226, 227, 238, 239, 255, 337, 338, 368, 382, 383, 385, 387, 388, 389, 391, 394, 395, 398, 399, 400, 405, 406, 407, 412, 417, 426, 436, 442, 455, 456, 464, 467, 488, 504, 517, 690, 699
LINK William, 4, 367
LORRE Chuck, 340, 413
LUCAS Georges, 179, 188, 402
LYNCH David, 311
MANNING Richard, 260
MAQUET Auguste, 51
MARTIN Brett, 4, 317, 367
MARTIN George Raymond Richard, 95
MARTIN Richard, 152, 153
MAZZARA Glen, 261, 407
MCBAIN Ed, 304
MCCREARY Bear, 175, 176, 189, 447, 603, 604, 605
MCKINNON Ray, 97
MCNUTT Steve, 175
MCPHERSON Steve, 406, 426
MENDES Sam, 127, 143, 152, 413
MILCH David, 51, 112, 302, 313, 379
MILLAR Milles, 407
MITTEL Jason, 484, 538, 673
MOORE Ronald D., 26, 84, 85, 86, 93, 94, 123, 126, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 164, 168, 169, 170, 172, 173, 174, 175, 177, 178, 180, 182, 183, 185, 186, 188, 190, 191, 192, 193, 271, 292, 302, 303, 368, 371, 381, 382, 383, 384, 385, 387, 389, 390, 391, 392, 393, 395, 396, 397, 398, 399, 402, 410, 411, 412, 417, 422, 423, 424, 425, 428, 436, 439, 440, 444, 445, 446, 447, 448,

449, 488, 493, 498, 502, 504, 506, 507, 508, 518, 529, 549, 552, 553, 554, 555, 557, 568, 570, 574, 580, 582, 584, 592, 596, 604, 605, 617, 618, 619, 622, 624, 639, 641, 643, 645, 663, 679, 681, 690, 699
MURDOCH Rupert, 310
NEL Noël, 4
NEWMAN Michael Z., 378, 419, 420
NEWMAN Thomas, 134, 143, 152
NIPKOW Paul, 280
OLMOS Edward James, 190, 412, 563, 573
PAVEL Thomas G., 82, 493, 499, 535, 628, 629, 668, 679, 692
PEYRON David, 86, 401, 402, 486
PHILIPPE Gaëlle, 698
POE Edgard Allan, 58
PONSON DU TERRAIL Pierre Alexis de, 49
POUL Alan, 373, 414, 416
RATNER Brett, 15
RICKS Christopher, 177
RICŒUR Paul, 92, 93, 96, 121, 124, 482, 488, 537, 539, 540, 541, 546, 662, 693, 695, 696
RODDENBERRY Gene, 43
RYAN Marie-Laure, 484, 494, 538
RYAN Shawn, 75, 118, 119, 120, 121, 128, 155, 258, 276, 307, 407
SAINT MAURICE Thibaut de, 138
SAINTE-BEUVE Charles Augustin, 41
SARNOFF David, 280, 281
SCHLERET Jean-Jacques, 4, 367
SCORSESE Martin, 15
SEDGWICK Edward, 61
SEPINWALL Alan, 4, 605
SÉRY Macha, 14
SEWALL Charles H., 281
SHAKESPEARE William, 12, 75, 565
SHUSTER Joe, 69
SIEGEL Jerry, 69
SILVERMANN Fred, 305
SIMON David, 40, 317, 363
SINGER Bryan, 15, 411, 688
SOULEZ Guillaume, 8, 57, 74, 317, 352, 372, 433, 549, 550, 551, 553
STERN Mark, 424
STRAUSS Caroline, 333
SUE Eugène, 44, 49, 51
SUTTER Kurt, 333
THACKERAY William Makepeace, 57, 122
THIELLEMENT Pacôme, 232, 473
THOMPSON Robert J., 4, 20, 276, 299, 301, 303, 304, 367
TINKEL Grant, 302
TINKER John, 302
TOCKERMAN David, 413
TODOROV Tzvetan, 121, 485, 489
TOMASELLO Michael, 649
TRUBY John, 124, 279, 532, 551, 592, 676
VENIS Linda, 20
VERAT Eric, 364, 379

VOGLER Christopher, 131, 135, 156, 495, 496, 497, 530, 531, 692
WALTER Benjamin, 41
WALTON Kendall, 500
WEDDLE David, 379, 630, 658
WEINER Matthew, 345, 364
WEISS Daniel Brett, 361
WELLES Orson, 64, 76, 307, 308, 460, 674
WELLS John, 25, 313, 314, 323, 506, 686
WHEDON Joss, 6, 87, 318, 321, 434, 685
WINCKLER Martin, 5, 9, 21, 27, 35, 303, 304, 333, 367
WINTER Terence, 116
WIRTH John, 417
WOLF Dick, 24, 302, 342
ZWORYKIN Vladimir, 280

INDEX des séries citées

21 Jump Street, 112, 324, 545, 763
24, 2, 22, 27, 38, 63, 73, 91, 92, 98, 120, 123, 162, 163, 181, 252, 253, 256, 257, 258, 285, 296, 300, 313, 317, 331, 332, 334, 348, 349, 350, 351, 354, 356, 359, 360, 371, 372, 377, 383, 391, 392, 393, 396, 451, 455, 461, 466, 473, 475, 483, 492, 520, 534, 535, 537, 549, 557, 559, 563, 694, 699, 700, 708, 724, 725, 730, 735, 736, 737, 740, 743, 744, 745, 763
90210, 763
Alfred Hitchcock Presents, 301, 752
Alias, 63, 103, 253, 401, 419, 445, 446, 448, 455, 492, 752
Ally Mcbeal, 57, 332, 752
Alpha House, 363, 752
American Horror Story, 489, 737, 752
Annebots, 363, 752
Arrested Development, 358, 752
A-Team, 112, 752
Battlestar Galactica, 4, 7, 9, 10, 11, 39, 45, 48, 84, 87, 88, 90, 93, 96, 97, 98, 105, 106, 109, 111, 120, 134, 135, 138, 169, 170, 171, 172, 173, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 182, 183, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 195, 196, 197, 198, 200, 202, 203, 204, 205, 236, 239, 264, 274, 277, 280, 281, 284, 285, 290, 312, 313, 317, 321, 337, 338, 342, 344, 357, 359, 377, 378, 392, 394, 395, 396, 397, 398, 400, 402, 403, 404, 405, 406, 409, 410, 412, 413, 414, 416, 422, 423, 424, 425, 427, 428, 434, 436, 437, 440, 442, 443, 444, 448, 451, 452, 456, 459, 491, 501, 503, 506, 508, 509, 511, 516, 518, 519, 520, 521, 522, 524, 525, 526, 528, 530, 532, 542, 543, 545, 546, 558, 559, 562, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 578, 579, 580, 581, 585, 587, 590, 591, 592, 593, 594, 596, 597, 602, 603, 605, 607, 608, 610, 611, 613, 614, 615, 616, 617, 623, 626, 628, 629, 630, 631, 636, 639, 640, 642, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 658, 660, 661, 665, 666, 670, 671, 672, 680, 686, 693, 696, 706, 712, 717, 726, 727, 728, 729, 730, 733, 743, 744, 745, 747, 748, 752
Betas, 363, 752
Better Caul Saul, 753
Beverly Hills 90210, 98, 752
Big Sister, 80, 753
Bonanza, 303, 753
Boston Legal, 333, 334, 356, 753
Breaking Bad, 13, 14, 15, 20, 21, 23, 24, 25, 27, 28, 40, 44, 100, 109, 119, 343,

357, 360, 484, 503, 531, 532, 558, 699, 701, 731, 733, 734, 736, 753
Broadwalk Empire, 129, 753
Buffy The Vampire Slayer, 18, 446, 686, 749, 753
Cagney & Lacey, 321, 753
Caprica, 96, 97, 105, 172, 178, 179, 181, 184, 186, 187, 197, 198, 199, 200, 205, 284, 410, 443, 459, 504, 516, 521, 574, 577, 578, 579, 583, 590, 592, 595, 596, 600, 605, 606, 607, 609, 610, 611, 615, 619, 626, 629, 638, 641, 642, 646, 650, 658, 659, 713, 753
Castle, 557, 753
Charmed, 332, 753
Cheers, 271, 753
Chicago Hope, 57, 225, 332, 753
China Beach, 321, 753
Cold Case, 230, 351, 399, 445, 466, 557, 559, 717, 734, 754
Columbo, 20, 21, 28, 36, 83, 90, 557, 559, 754
Community, 250, 754
Creative Galaxy, 363, 754
Criminal Minds, 43, 754
CSI, 18, 37, 43, 351, 359, 399, 754
Dallas, 19, 60, 83, 90, 98, 116, 224, 305, 306, 318, 350, 501, 710, 722, 723, 734, 754
Damages, 528, 531, 532, 557, 559, 754
Dark Angel, 84, 754
Deadwood, 63, 113, 754
Desperate Housewives, 69, 161, 237, 352, 359, 545, 754
Dexter, 343, 344, 345, 377, 497, 519, 754
Dragnet, 37, 301, 559, 711, 754
ER, 37, 225, 227, 231, 292, 327, 328, 330, 350, 351, 352, 390, 465, 499, 514, 517, 519, 581, 698, 708, 717, 745, 754
Felicity, 63, 332, 419, 755
Flashforward, 532, 755
Friends, 17, 34, 35, 114, 116, 296, 299, 301, 303, 322, 329, 351, 352, 355, 356, 374, 421, 723, 755
Fringe, 62, 63, 343, 445, 455, 755
Galactcia, 425, 581, 755
Galactica 1980, 97, 755
Game of Thrones, 27, 44, 92, 107, 108, 119, 375, 376, 696, 716, 735, 737, 738, 739, 747, 755
Gunsmoke, 301, 303, 711, 755
Hannibal, 557, 695, 716, 755
Hercule, 340, 424, 755
Highlander, 340, 755
Hill Street Blues, 37, 90, 195, 206, 224, 292, 316, 317, 318, 319, 327, 398, 409, 416, 498, 501, 698, 711, 719, 755
Homeland, 357, 695, 696, 716, 739, 755
Homicide
Life on the Street, 358, 755
Hostages, 18, 756

House, 18, 25, 28, 43, 87, 100, 126, 230, 237, 351, 359, 361, 362, 363, 497, 594, 608, 708, 709, 738, 745, 756
House of Cards, 25, 28, 87, 100, 361, 362, 608, 708, 709, 738, 756
How I Met Your Mother, 103, 355, 733, 756
I Love Lucy, 34, 55, 79, 86, 88, 297, 299, 302, 355, 464, 698, 699, 717, 756
Jericho, 336, 756
John Doe, 102, 756
Justified, 378, 388, 756
L.A Law, 206, 332, 756
Law & Order, 343, 356, 357, 557, 756
Law & Order
special victims unit, 357, 756
Lone Ranger, 75, 79, 296, 756
Lost, 5, 7, 8, 25, 38, 45, 48, 62, 63, 73, 84, 86, 90, 92, 93, 94, 95, 96, 103, 104, 105, 107, 112, 120, 123, 125, 126, 131, 134, 138, 148, 172, 205, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 273, 274, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 285, 286, 290, 292, 332, 338, 351, 352, 353, 359, 360, 377, 385, 392, 394, 395, 396, 398, 399, 400, 401, 402, 404, 405, 407, 408, 410, 411, 412, 413, 414, 416, 417, 418, 419, 420, 422, 425, 427, 428, 429, 436, 438, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 451, 452, 453, 454, 455, 467, 468, 469, 471, 472, 473, 474, 475, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 501, 502, 503, 505, 506, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 515, 516, 517, 518, 520, 522, 524, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 540, 543, 545, 547, 558, 559, 561, 665, 666, 675, 676, 677, 679, 680, 686, 691, 692, 693, 696, 699, 700, 703, 711, 714, 726, 727, 728, 729, 730, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 756
Luck, 124, 680, 739, 757
M*A*S*H, 114, 305, 306, 307, 308, 421, 464, 465, 686, 750, 757
Mad Men, 346, 360, 378, 723, 757
Malcolm, 355, 757
Marital Law, 429, 757
Married… with Children, 324, 757
Matlock, 86, 757
Maverick, 303, 757
Mentalist, 43, 696, 757
Mission Impossible, 37, 63, 79, 249, 304, 385, 424, 535, 559, 710, 717, 750, 757
Modern Family, 43, 757
Moonlighting, 87, 321, 323, 333, 362, 441, 719, 757
My Wife and Kids, 226, 757
Nash Bridges, 429, 757
NCIS, 43, 359, 758
Nip/Tuck, 344, 345, 758

Northern Exposure, 326, 758
NYPD Blue, 345, 689, 758
Once Upon a Time, 109, 440, 758
One Tree Hill, 230, 758
Oz, 113, 330, 343, 758
Penny Dreadful, 70, 71, 758
Person of Interest, 357, 758
Peyton Place, 93, 758
Picket Fences, 333, 758
Prison Break, 38, 123, 354, 377, 559, 758
Profit, 345, 758
Quantum Leap, 122, 760
Rectify, 109, 738, 759
Revenge, 69, 687, 725, 759
Rome, 123, 124, 376, 735, 759
Roswell, 84, 424, 616, 759
Ruggles, 296, 297, 759
Sanctuary, 380, 759
Scrubs, 4, 7, 45, 48, 90, 104, 105, 106, 109, 134, 138, 180, 190, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 214, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 250, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 280, 281, 285, 290, 338, 355, 359, 364, 373, 386, 390, 394, 420, 421, 422, 427, 428, 430, 435, 438, 439, 440, 441, 442, 449, 451, 464, 465, 466, 491, 505, 506, 508, 515, 516, 518, 522, 523, 526, 528, 532, 534, 543, 545, 547, 665, 668, 669, 675, 676, 677, 679, 680, 686, 691, 693, 694, 696, 730, 746, 748, 759
Sex and the City, 99, 331, 346, 376, 759
Six Feet Under, 3, 7, 22, 45, 48, 68, 88, 90, 91, 92, 95, 106, 113, 134, 135, 138, 139, 140, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 152, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 176, 180, 185, 190, 213, 217, 236, 238, 240, 246, 250, 254, 268, 274, 276, 277, 278, 280, 281, 290, 331, 346, 375, 376, 377, 386, 426, 427, 428, 431, 435, 439, 440, 441, 443, 444, 449, 460, 461, 462, 463, 489, 490, 491, 506, 508, 511, 514, 515, 516, 518, 520, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 532, 536, 537, 540, 541, 542, 543, 545, 558, 559, 574, 664, 666, 667, 668, 675, 677, 678, 679, 680, 686, 688, 689, 691, 693, 696, 699, 726, 727, 728, 729, 730, 743, 744, 746, 759
Smallville, 84, 420, 759
Sons of Anarchy, 347, 759
Spin City, 219, 227, 421, 451, 465, 759
St. Elsewhere, 319, 320, 321, 333, 465, 719, 759
Star Trek, 55, 96, 99, 169, 193, 194, 249, 304, 395, 397, 409, 415, 424, 451, 567, 717, 759
Star Trek
Deep Space Nine, 395, 759

Voyager, 395, 759
Stargate Atlantis, 760
Stargate SG1, 84, 760
Stargate Universe, 760
Tales from the Crypt, 330, 760
The Agency, 356, 760
The Big Bang Theory, 109, 328, 355, 368, 584, 725, 738, 739, 740, 760
The Big Valley, 303, 760
The Carrie Diaries, 99, 760
The Cosby Show, 451, 760
The Defenders, 334, 760
The Event, 455, 761
The Fugitive, 116, 305, 306, 355, 761
The L World, 344, 345, 761
The Larry Sanders Show, 330, 761
The Mary Tyler Moore Show, 306, 761
The Nanny, 421, 761
The Originals, 84, 761
The Practice, 57, 332, 334, 735, 761
The Pretender, 19, 102, 122, 305, 761
The Rifleman, 303, 761
The Shield, 87, 113, 131, 344, 345, 347, 762
The Simpsons, 324, 761
The Sopranos, 127, 128, 130, 134, 251, 330, 331, 347, 698, 724, 761
The Twilight Zone, 301, 486, 761
The Untouchables, 304, 762
The Vampire Diaries, 84, 762
The Walking Dead, 44, 188, 273, 374, 378, 420, 762
The West Wing, 91, 227, 354, 356, 357, 762
The Wire, 52, 113, 124, 125, 331, 342, 343, 347, 357, 358, 376, 377, 558, 683, 737, 738, 743, 762
The Young and the Restless, 36, 762
Treme, 377, 762
True Blood, 377, 461, 462, 743, 762
True Detective, 489, 557, 559, 738, 762
Tumble Leaf, 363, 762
Twin Peaks, 325, 326, 694, 723, 724, 762
Unforgettable, 43, 758
Wanted
Dead or Alive, 303, 762
Weeds, 344, 345, 763
Will and Grace, 271, 763
Without a Trace, 18, 717, 763
Xena
Warrior Princess, 340, 424, 763
X-Files, 18, 332, 358, 446, 694, 725, 763
Zorro, 17, 74, 117, 296, 299, 301, 302, 303, 322, 723, 763